

LAMPIRAN
PEDOMAN WAWANCARA
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI YANG DILAKUKAN ANGGOTA
KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM
PENGAMBILAN KEPUTUSAN UNTUK MEMBELI *VIRTUAL ITEMS*
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal:

Waktu mulai dan selesai:

II. Identitas Informan

Nama:

Usia:

Jenis Kelamin:

Peran dalam komunitas:

Pertanyaan Wawancara

KONSEP	PERTANYAAN WAWANCARA
A. <i>Virtual Items</i>	A. <i>Virtual Items</i> 1. Apa <i>virtual items</i> yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legends? 2. Apa tujuan dari membeli <i>virtual items</i> pada saat bermain Mobile Legends?

	3. Apa kelebihan yang dimiliki oleh <i>virtual items</i> yang dibeli pada saat bermain Mobile Legends?
B. Nilai Konsumsi Nilai Fungsional Nilai Sosial Nilai Emosional Nilai Kepuasan	B. Nilai Konsumsi a. Nilai Fungsional 1. Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan <i>virtual items</i> yang ingin dibeli? 2. Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam pembelian <i>virtual items</i>? 3. Kualitas <i>virtual items</i> yang seperti apakah yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli <i>virtual items</i>?

	b. Nilai Sosial 1. Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli virtual items? (gengsi, membantu tim) 2. Aspek apa saja dari virtual items yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?
	c. Nilai Emosional 1. Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan virtual items yang dibeli? 2. Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan virtual items yang ingin dibeli?

	d. Nilai Kepuasan 1. Apakah <i>virtual items</i> yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan? 2. Jika <i>virtual items</i> yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan <i>virtual items</i> yang dibeli?
--	---

TRANSKRIP WAWANCARA
ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI VIRTUAL ITEMS
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Andra

Posisi dalam tim: Ketua Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual Items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend?

N: Kalau lagi main Mobile Legend saya biasanya sering membeli beberapa *tems* yang menurut saya cukup penting dalam permainan, Beberapa *items* yang biasa saya beli itu antara lain *skin*, *emoticon* atau *sticker packs*, *chest packs*, dan *diamond*.

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Emm.... Kalau dari saya mengenai tujuan saya beli *virtual items* sih jelas ya dengan membeli *skin* karakter itu untuk meningkatkan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dengan penampilan *skin* karakter yang lebih keren atau bisa dibilang unik, terus kalau *emoticon* dan *sticker packs* yang saya beli biasanya saya gunakan untuk melakukan komunikasi dengan teman satu tim saya dan juga dengan musuh. Nah, jadi di Mobile Legend itukan ada dua cara tuh untuk melakukan komunikasi dengan teman satu tim dan juga musuh bisa melalui tulisan dengan mengetik di kolom chat maupun bisa dengan mengirim *emoticon* atau stiker, nah kalau saya pribadi lebih sering menggunakan *emoticon* atau stiker daripada menggunakan tulisan. Maka dari itu, saya biasa membeli *emoticon* dan *sticker packs* untuk berkomunikasi dengan teman satu tim dan musuh. Habis itu, biasanya saya juga membeli *chest packs* dan juga *diamond*. Kalau *chest packs* itu saya beli biar saya dapat hadiah walaupun hadiah yang saya dapatkan sifatnya acak kadang

saya dapat skin, kadang saya dapat *battle point*, kadang saya dapat *emblem dust* pokoknya ga nentu deh hadiah yang didapat kalau habis beli *chest packs*. Kalau *diamond* biasanya saya beli untuk membeli atau mendapatkan akses beberapa karakter, *skin*, atau kadang saya itu juga beli *diamond* untuk ikut berkontribusi dalam *event* yang ditawarkan di dalam permainan Mobile Legend. Gitu aja sih dari saya terkait dengan tujuan membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend.

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: Untuk kelebihan *virtual items* yang biasa saya beli, mungkin bisa saya mulai dari *skin* dulu kali ya yang lebih mudah buat saya jelasin karena menurut saya *skin* ini adalah salah satu *items* dalam Mobile Legend yang lebih bisa dirasakan kelebihannya. Jadi, *Skin* yang saya beli tentunya bisa memengaruhi kualitas karakter dalam permainan. Misalnya, setelah membeli *skin* Lesley, saya bisa mengubah penampilan karakter agar tidak terlihat monoton. *Skin* ini juga memiliki desain dan warna yang menarik, sehingga teman-teman satu tim sering memberikan pujian tentang tampilan karakter saya. Dengan menggunakan *skin* tersebut, saya merasa lebih semangat untuk terus bermain Mobile Legends. Selain itu, *skin* juga bisa memberikan efek tambahan, seperti peningkatan serangan, yang membuat saya lebih mudah menyerang tim musuh. Lalu, kelebihan yang saya rasakan ketika membeli emoticon atau sticker packs yaitu saya bisa melakukan komunikasi baik dengan teman satu tim saya maupun dengan tim musuh. Terus, kalo beli *chest packs* itu kelebihannya adalah untuk mendapatkan hadiah secara acak yang menurut saya hadiah yang didapat lumayan menarik dan cukup membantu dalam permainan Mobile Legend. Nah, kalau kelebihan yang saya rasakan ketika membeli *diamond* yaitu dengan membeli *diamond* saya bisa membeli atau mengakses produk-produk *virtual* yang membutuhkan *diamond* untuk bisa membeli atau mengakses produk-produk *virtual* tersebut. Selain itu, dengan membeli *diamond* saya dapat berkontribusi dalam *event* tertentu yang memang membutuhkan *diamond*.

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Emm.... Kalau saya sih lebih mengutamakan keterjangkauan yang artinya saya menghindari pengeluaran saya secara berlebihan dan juga dalam membeli *virtual items* saya menyesuaikan dengan *budget* yang saya punya. Sebagai contoh, skin Valentine Lesley yang biasanya dihargai cukup mahal. Tapi, selama event-event tertentu seperti Valentine's Day atau diskon spesial lainnya, pemain bisa mendapatkan skin tersebut dengan diskon hingga 30%, yang menurut saya cukup menarik.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Yang pasti kalau menurut saya pribadi apabila melihat sisi kegunaan *virtual items* yang saya pertimbangkan untuk dibeli ya saya pastinya akan membeli *virtual items* yang dapat memberikan peningkatan performa dalam permainan dan dari sisi frekuensi penggunaan akan lebih bernilai *items-items* yang lebih sering digunakan

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Dari sisi kualitas *virtual items* yang saya beli biasanya saya akan mempertimbangkan beberapa hal sebelum membeli *virtual items* yakni tampilan visual yang dimiliki *virtual items* tersebut dan fitur-fitur yang dimiliki *virtual items* tersebut.

Nilai Sosial

P: Aspek sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*? Seperti misalnya dengan anda membeli *virtual items* anda bisa membantu tim anda dalam meningkatkan performa permainan tim anda atau yang bagaimana?

N: Emm.....kalau dilihat dari sisi aspek sosialnya ya saya membeli *virtual items* yang memang menurut saya punya spesifikasi atau keahlian yang mampu untuk mendukung performa permainan tim saya, selain itu kan banyak *items-items* yang jarang dibeli oleh teman-teman tim saya, makanya saya membeli *items-items* yang jarang dibeli oleh teman-teman satu tim saya agar saya bisa terlihat paling menonjol perbedaannya diantara teman-teman satu tim saya.

P: Aspek apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items* terkait dengan ekspresi diri?

N: Saya mempertimbangkan 2 hal ya tentunya terkait ekspresi diri saya dalam membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend yaitu personalisasi dan tampilan unik yang dimiliki *virtual items* yang saya beli. Dalam hal personalisasi ini, saya biasanya membeli *virtual items* yang sesuai dengan karakter atau kepribadian pemain. Kemudian, dalam hal tampilan unik yang saya maksud ini berkaitan dengan bagaimana cara saya mengekspresikan diri melalui permainan Mobile Legend, misal saya mengekspresikan diri saya dengan memilih *skin* atau *items* yang berbeda dari pemain lain

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Saat membeli *virtual items* saya mempertimbangkan 2 aspek dalam hal emosional saya berupa kesenangan yang saya rasakan ketika melakukan pembelian terhadap *virtual items*. Jadi, kalau dari saya 2 aspek emosional berupa kesenangan yang saya rasakan ketika membeli *virtual items* itu yang pertama ialah kesenangan dengan melihat keestetikaan suatu *virtual items* sebagai pertimbangan untuk membeli *virtual items*, dan juga kesenangan dengan merasakan kepuasan batin dalam diri saya sebagai pertimbangan untuk membeli *virtual items*

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Saya biasanya melihat tampilan *virtual items* sebagai pertimbangan saya untuk membeli *virtual items* tersebut yang memiliki desain artistik yang menarik dan *items-items* yang memiliki efek spesial di dalamnya

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Kalau menurut saya, kepuasan terhadap *virtual items* itu sebenarnya ditentukan dari seberapa sering *items* tersebut digunakan dan apakah selama digunakan dalam permainan *items-items* yang dibeli sudah memberikan dampak positif terhadap pengalaman bermain. Nah kalo saya pribadi saya sudah merasa puas dengan *items-items* yang saya beli pada saat sedang bermain Mobile Legend

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang

seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Dengan membeli *virtual items* saya tentu merasa puas, karena dengan membeli *virtual items* saya merasa lebih baik atau lebih unggul daripada teman satu tim saya ketika saya membeli *items* seperti *skin* langka dan juga saya bisa mendapatkan pujian dari teman satu tim saya terkait dengan *items* yang saya beli



TRANSKRIP WAWANCARA
ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI VIRTUAL ITEMS
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Victor

Posisi dalam tim: Anggota Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual Items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend?

N: Saya lebih sering membeli *skin* sih mas kalau perihal tentang *items* yang biasa saya beli kalau pas lagi main Mobile Legend

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Tujuan saya membeli *virtual items* di Mobile Legend itu untuk meningkatkan kualitas atribut sih mas pada *hero* yang saya gunakan pas lagi main. Jadi waktu saya sudah beli *skin* karakter yang sering saya gunakan pas lagi main itu saya merasakan ada peningkatan terhadap efek atribut yang yang diberikan sama karakter yang saya gunakan sehingga terlihat lebih menarik dan lebih asik juga pas lagi dipake saat pertandingan

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: Kalau saya pribadi, *skin* karakter yang saya beli dapat memberikan efek atribut pada karakter yang saya gunakan, sehingga dapat meningkatkan performa permainan pada karakter yang saya gunakan tersebut

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items*

yang ingin dibeli?

N: Saya membeli *skin* dengan harga 140.000 rupiah, dengan harga segitu menurut saya masih mudah untuk dijangkau sih mas oleh pemain yang lain karena dengan harga segitu Mobile Legend sudah memberikan penawaran *skin* yang memiliki kualitas grafis yang cukup memuaskan.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat membeli *virtual items*?

N: Kegunaan yang saya dapatkan setelah membeli *virtual items* pas lagi main Mobile Legend itu untuk menambah rasa percaya diri saya pada saat memainkan mode klasik dan mode peringkat dalam permainan Mobile Legend

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Kalau saya pribadi yang menjadi pertimbangan saya terkait dengan kualitas *virtual items* yang ingin saya beli itu ya lebih ke kualitas desain grafis dan animasi yang memiliki nilai atau unsur estetik dalam *skin* yang ingin saya beli sehingga dapat memberikan kepuasan bagi saya dalam permainan seperti misalnya *skin* yang saya beli itu memiliki desain grafis yang sangat detail sehingga terlihat lebih menarik kalo lagi dipake pas pertandingan, kurang lebih seperti itu sih mas

Nilai Sosial

P: Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Kalau saya pribadi sih, salah satu aspek relasi sosial yang bisa dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*, seperti *skin* karakter, adalah untuk memenuhi rasa gengsi dan mendapatkan perhatian dari teman-teman satu tim. Misalnya, dengan membeli *skin* yang memiliki animasi keren atau efek visual yang memukau, saya bisa menunjukkan ke teman-teman satu tim saya bahwa saya memiliki koleksi yang eksklusif. Hal itu bisa menjadi cara untuk menonjolkan diri saya dalam tim dan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri saya di dalam permainan.

P: Aspek apa saja dalam pembelian *virtual items* yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

N: Menurut saya aspek kepercayaan diri bagi saya sangat dibutuhkan untuk menjadi pertimbangan dalam pembelian *virtual items* karena dengan beli *virtual items*

berupa *skin* karakter itu membuat saya lebih percaya diri dalam permainan Mobile Legend, karena menurut saya juga beli *skin* itu bisa dianggap sebagai status kepemilikan yang dapat menjadi parameter antusiasme dalam bermain Mobile Legend sehingga pengaruh juga ke rasa percaya diri saya

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Kalau dari saya sih lebih mengarah ke *virtual items* yang membuat ketagihan para pemainnya untuk digunakan terus menerus, karena saya sendiri juga ketagihan dengan *virtual items* yang saya beli yaitu *skin* karakter dengan alasan *skin* yang saya beli dapat menunjukkan desain dan animasi yang membuat saya menjadi ketagihan untuk menggunakan *skin* karakter yang saya beli secara terus menerus

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Tampilan yang menurut saya memiliki unsur seni atau estetika yang dapat menginterpretasikan identitas dari sebuah budaya hingga sub-budaya dalam sosial

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Ya, saya sudah merasa puas dengan membeli *skin* karakter

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya puas dengan membeli *skin* karakter yang saya beli, karena bagi saya pribadi beli *skin* karakter yang saya beli itu telah berhasil meningkatkan rasa percaya diri saya dalam menjalin relasi sosial dengan teman-teman satu tim saya, selain itu beli *skin* karakter dapat menunjukkan strata sosial dalam kepemilikan *skin* dengan teman-teman satu tim saya

TRANSKRIP WAWANCARA
ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI *VIRTUAL ITEMS*
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Dion

Posisi dalam tim: Anggota Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual Items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend?

N: Saya biasa beli *diamond*, *skin* sama efek *recall* mas kalo pas lagi buka Mobile Legend

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Tujuan saya beli *virtual items* di Mobile Legend ini mas biar saya bisa pamer kepada teman satu tim saya bahwa saya sudah membeli *skin* dan efek *recall* yang memiliki efek animasi dan kualitas desain yang menarik

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: Kelebihan yang dimiliki sama *virtual items* yang biasa saya beli itu ya punya efek animasi dan kualitas desain yang keren sehingga waktu saya menggunakan *items* yang saya beli itu saya merasa dalam pertandingan karakter saya terlihat lebih estetik

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Kalau saya sendiri biasanya mempertimbangkan harga *virtual items* yang sedang mendapatkan promo atau diskon. Misalnya, pada event-event tertentu seperti 11.11

atau Anniversary Mobile Legends, di mana banyak skin atau hero yang dapat diskon besar, seperti diskon hingga 50%. Kalau ada diskon kayak gitu, saya merasa lebih hemat dalam membeli, jadi saya bisa beli item yang saya inginkan tanpa terlalu khawatir soal budget. Dengan adanya promo atau diskon, saya juga bisa lebih sering membeli item yang sebelumnya mungkin harganya terlalu mahal.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat membeli *virtual items*?

N: Terkait dengan kegunaan saya lebih mempertimbangkan kegunaan *virtual items* yang bisa membuat karakter yang saya mengalami peningkatan pada power yang dimiliki oleh karakter yang saya gunakan dan karakter yang saya gunakan jadi punya efek animasi setelah saya beli *skin* dan kalau efek *recall* sendiri ya karena saya memerlukan pertimbangan keestetikan pada saat karakter saya ingin kembali ke markas sehingga saya perlu untuk beli efek *recall*

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Kalau bagi saya sendiri begini mas saya kalau mempertimbangkan kualitas *virtual items* yang ingin saya beli biasanya saya melihat sisi visualisasi atau desain dari *items* yang ingin saya beli contohnya saja *skin* karakter dan efek *recall* ya nah kalau saya beli *skin* karakter dan efek *recall* saya tentunya akan mempertimbangkan kualitas dari sisi visualisasi atau desain dari *skin* dan efek *recall* yang ingin saya beli pada Mobile Legend

Nilai Sosial

P: Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Kalau dilihat dari aspek sosial sebagai pertimbangan untuk membeli *virtual items* ya saya pribadi beli *virtual items* itu untuk meningkatkan rasa gengsi atau meningkatkan keinginan untuk memamerkan *virtual items* yang saya beli kepada teman-teman satu tim saya

P: Aspek apa saja dalam pembelian *virtual items* yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

N: Aspek kepercayaan diri sih mas yang menjadi pertimbangan saya waktu beli *virtual items* karena menurut saya dengan membeli *virtual items* rasa percaya diri

saya meningkat ketika saya menggunakan *virtual items* yang saya beli pada saat pertandingan

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya merasa senang mas dengan *virtual items* yang saya beli karena dari segi kualitas visual dari efek yang terdapat dalam *items* yang saya beli sebanding dengan harga yang ditawarkan terus yang membuat saya senang lagi itu kalau ada *event* yang mengadakan promo atau diskon pada beberapa *virtual items* itu mas biasanya saya tidak perlu menghabiskan banyak biaya untuk beli *items* yang bagus karena adanya diskon atau promo harga yang ditawarkan tersebut gitu sih mas

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Tentu saya mempertimbangkan tampilan yang menarik mas dari segi kualitas visual termasuk animasi dan desain grafisnya sehingga waktu digunakan pada permainan terlihat tidak membosankan dan terlihat menarik perhatian teman-teman satu tim saya

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Ya tentu saya merasa puas mas dengan *virtual items* yang saya beli

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya merasa puas dengan *virtual items* yang saya beli karena dengan adanya *virtual items* yang saya beli dapat meningkatkan rasa percaya diri saya waktu bermain dengan teman-teman satu tim saya

TRANSKRIP WAWANCARA

**ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI *VIRTUAL ITEMS*
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Yoga

Posisi dalam tim: Anggota Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual Items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend?

N: Beli *hero* atau karakter sih mas kalau saya kalau lagi main Mobile Legend

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Biasanya saya beli *hero* atau karakter ya cuma untuk menambah koleksi *hero* atau karakter permainan supaya lebih bervariasi dan tidak membosankan aja sih mas jadi karakter yang saya beli itu ya hanya sebagai koleksi agar saya tidak bosan dengan karakter-karakter yang sudah sangat sering saya mainkan

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: *Hero* atau karakter yang saya beli tentu memiliki kelebihan yaitu mudah untuk dipelajari sehingga saya juga dapat mengembangkan kemampuan saya dalam bermain dalam waktu yang singkat

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Ya, kalau dari segi harga sih, kalau saya sendiri lebih mempertimbangkan harga yang murah, terutama pas lagi ada promo atau diskon pada event-event tertentu.

Misalnya, saat ada event Flash Sale, di mana beberapa skin atau hero bisa didapatkan dengan harga yang jauh lebih murah, kadang diskon bisa mencapai 40-50%. Saya biasanya nunggu momen kayak gitu, karena dengan harga diskon seperti itu, saya bisa beli beberapa item tanpa harus mengeluarkan banyak uang.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat membeli *virtual items*?

N: Saya biasanya mempertimbangkan spesifikasi atau kompetensi dari *hero* yang ingin saya beli selain itu juga mas saya juga akan mempertimbangkan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh *hero* yang ingin saya beli sehingga dengan mempertimbangkan spesifikasi atau kompetensi dan juga mempertimbangkan tingkat kesulitan dari *hero* yang ingin saya beli saya nantinya akan dengan sangat mudah membantu tim saya untuk memperoleh kemenangan dalam pertandingan

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Emm.....waktu saya ingin beli *hero* atau karakter itu sendiri saya sebelumnya akan mempertimbangkan karakter yang memiliki spesifikasi atau kompetensi dari *hero* atau karakter tersebut yang menurut saya cukup kuat dalam pertandingan sehingga dapat meningkatkan kualitas permainan yang lebih baik

Nilai Sosial

P: Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Terkait dengan aspek relasi sosial saya beli *hero* atau karakter itu perlu pertimbangan *hero* atau karakter yang mampu untuk membantu tim dalam meningkatkan kualitas permainan yang lebih baik jadi begini mas maksud saya itu tadi diawal saya menjelaskan bahwa saya beli *hero* atau karakter dengan pertimbangan spesifikasi atau kompetensi karakter yang cukup kuat nah dari penjelasan saya diawal maka dalam aspek relasi sosialnya ya itu mas untuk membantu tim dalam meningkatkan kualitas permainan yang lebih baik supaya memperoleh *win rate* yang cukup besar buat tim saya dengan menggunakan *hero* atau karakter yang memiliki spesifikasi atau kompetensi yang cukup kuat

P: Aspek apa saja dalam pembelian *virtual items* yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

N: Saya merasa lebih percaya diri aja sih mas kalo saya punya *hero* atau karakter baru karena selain bisa membantu tim untuk meningkatkan *win rate* saya juga bisa mengasah keterampilan saya dalam menguasai *lane* dan juga dengan saya beli *hero* atau karakter baru saya merasa enggak bosan mas karena *hero* atau karakter saya enggak itu itu saja mas melainkan lebih bervariasi sehingga kalo saya mulai bosan dengan *hero* atau karakter yang sudah sering banget saya pakai dalam permainan dengan beli *hero* atau karakter baru saya akan mencoba menggunakan *hero* atau karakter yang baru saya beli

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Kalau pertimbangan berdasarkan kesenangan ya dengan saya beli *hero* atau karakter saya bisa menambah koleksi karakter, selain itu saya juga merasa senang kalo udah beli *hero* atau karakter baru karena bisa membantu tim saya dalam menguasai pertandingan sehingga tim saya memperoleh *win rate* yang sangat baik dan dengan adanya *hero* atau karakter yang saya beli itu saya bisa meningkatkan keseruan bermain saya dengan teman-teman satu tim saya gitu aja sih mas hehe

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Yang jelas saya menginginkan tampilan *hero* atau karakter yang memiliki desain yang menarik, selain itu dari sisi spesifikasi atau kompetensi *hero* atau karakter yang memang menurut saya memiliki spesifikasi atau kompetensi yang bisa diandalkan dalam membantu tim untuk menguasai setiap pertandingan

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Ya pastinya saya sudah merasa puas dengan *hero* atau karakter yang saya beli mas

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya merasa puas memiliki *hero* atau karakter yang saya beli karena dengan harga promo atau diskon yang masih bisa dijangkau oleh pemain lain sudah

mendapatkan *hero* atau karakter dengan spesifikasi atau kompetensi *hero* atau karakter yang sudah cukup mumpuni untuk meningkatkan penguasaan pertandingan pada tim saya sehingga saya merasa berhasil untuk meningkatkan penguasaan pertandingan pada tim saya



TRANSKRIP WAWANCARA
ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD

**PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS
BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI *VIRTUAL ITEMS*
PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Alfian

Posisi dalam tim: Anggota Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual Items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend?

N: *Virtual items* yang biasa saya beli ini sih mas kayak *starlight member*, *skin* karakter, sama *name change card*

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Kalau pembelian *starlight member* itu biasanya untuk mendapatkan *skin* karakter secara gratis dengan mengumpulkan *starlight point* dan setiap bulannya *skin* yang didapatkan jika membeli *starlight member* beda-beda mas biasanya nah terus kalo beli *skin* itu tujuannya untuk meningkatkan tampilan visual pada karakter atau bisa saya bilang juga kalau beli *skin* itu bisa memberikan kesan eksklusif sehingga dapat meningkatkan pengalaman bermain yang lebih seru mas karena ada efek animasi yang menarik yang terdapat pada *skin* yang saya beli terus juga kadang saya perlu membeli *name change card* atau kartu pengganti nama pada akun Mobile Legend tujuan saya beli itu ya untuk mengganti nama akun Mobile Legend karena kadang saya merasa bosan mas dengan nama akun Mobile Legend saya yang lama dan sangat memerlukan penyegaran nama akun Mobile Legend dengan nama yang baru makanya saya sangat perlu untuk membeli *name change card* kalo pas main Mobile Legend

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: Menurut saya sendiri sebagai pengguna Mobile Legend yang biasa beli *virtual items* di Mobile Legend saya merasakan kelebihan yang ada di dalam beberapa

items yang saya beli, yang pertama saya beli *starlight member* itu kelebihan yang saya rasakan begini mas jadi menurut saya sendiri dengan membeli *starlight member* saya bisa mengakses *items-items* eksklusif secara khusus yang ditawarkan Mobile Legend kepada pembeli *starlight member* terus yang kedua kelebihan yang saya rasakan ketika habis beli *skin* karakter itu ya tampilan pada karakter saya terlihat lebih jauh menarik dibandingkan ketika saya menggunakan *skin* standarnya dan dengan beli *skin* saya juga merasa lebih percaya diri dalam bermain karena saya udah punya *items* yang membuat tampilan karakter saya jauh lebih eksklusif dan tentunya membuat pengalaman bermain saya lebih menyenangkan karena *skin* yang saya beli memiliki efek animasi khusus yang menarik terus kalo kelebihan yang saya rasakan pada *name change card* itu ya bisa dipake buat ganti nama aja mas dan kalau pake *name change card* itu kita bisa mengubah nama pada akun Mobile Legend sesuka yang kita mau atau ya kalo misal kita bosan dengan nama akun Mobile Legend yang lama kita bisa memperbarui nama akun tersebut dengan menggunakan *name change card* itu aja sih mas dari saya kalo soal kelebihan beberapa *items* yang saya beli di Mobile Legend

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Kalo menurut saya pribadi, saya biasanya mempertimbangkan harga *virtual items* yang sesuai dengan kualitas yang didapat. Misalnya, saya beli *skin* premium yang harganya bisa dibilang cukup mahal bagi saya. Tapi menurut saya, harga yang lebih tinggi itu masih worth it, karena kita bisa dapetin *skin* dengan kualitas premium yang punya efek animasi keren, yang pastinya bikin pengalaman bermain jadi lebih seru, apalagi pas main bareng teman-teman. Cuma, di sisi lain kadang saya juga mikir, 'Kok mahal banget ya?', jadi saya juga sering ngerencanakan budget yang saya punya. Kalau misalnya nggak cukup, saya biasanya nunggu ada promo atau diskon, kayak saat event Birthday Mobile Legends atau Weekend Sale, yang bisa bikin harga *skin* turun cukup banyak. Itu sih yang sering saya lakukan supaya bisa tetep beli *skin* tanpa keluarin duit banyak.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat membeli

virtual items?

N: Kalo ingin beli *virtual items* biasanya ada beberapa hal yang perlu saya pertimbangkan terlebih dahulu sih mas sebelum membeli *virtual items* di Mobile Legend yang pertama saya melihat dari spesifikasi atau kompetensi dari *virtual items* yang ingin saya beli apakah benar-benar bisa meningkatkan kualitas permainan saya saat main sama teman-teman satu tim saya atau tidak terus yang kedua saya perlu memikirkan dampak dari membeli *virtual items* dalam permainan biasanya dengan membeli *virtual items* bisa membantu reputasi permainan tim yang lebih baik terus yang ketiga ini mas saya juga biasanya mempertimbangkan pembelian *virtual items* dengan cara memastikan terlebih dahulu apakah *items* yang saya beli itu bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama atau tidak karena biar saya gak rugi aja sih mas pas beli

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Yang pasti kualitas *virtual items* yang menjadi pertimbangan saya untuk punya niat atau keinginan untuk membeli *virtual items* tersebut yang pertama *virtual items* yang memiliki tampilan desain dan efek animasi yang menarik terus yang kedua itu *virtual items* yang dapat membantu meningkatkan *win rate* tim dalam permainan Mobile Legend dan yang ketiga menyesuaikan *virtual items* dengan gaya bermain dan karakter anda

Nilai Sosial

P: Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Kalo saya membeli *virtual items* itu bisa untuk gengsi ke teman-teman satu tim saya namun disisi lain juga saya membeli *virtual items* itu ya untuk membantu tim dalam meningkatkan *win rate* dalam permainan

P: Aspek apa saja dalam pembelian *virtual items* yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

N: Dalam hal ekspresi diri sebagai pertimbangan saya untuk membeli *virtual items* ya saya biasanya memilih untuk membeli *items* yang sesuai dengan karakter saya misalnya nih saya beli *skin* dengan warna dominan merah yang mana warna merah melambangkan keberanian dan perjuangan yang tinggi sehingga dengan saya

membeli *skin* tersebut saya merasa senang dan puas karena *skin* tersebut cocok dengan karakter saya dan dengan menggunakan *skin* tersebut saya merasa lebih nyaman dalam permainan. Selain itu juga dengan membeli *virtual items* yang baru saya bisa bereksperimen dengan gaya dan warna yang berbeda sehingga hal itu bisa membuat saya dalam meningkatkan kreativitas dan keunikan diri saya dalam setiap permainan

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya merasa senang dengan beberapa *virtual items* yang saya beli karena beberapa *virtual items* yang saya beli dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih memuaskan dan menghibur atau bisa dikatakan ya *virtual items* yang saya beli ini bisa memberikan pengalaman bermain yang lebih seru karena adanya efek suara atau efek animasi pada *virtual items* yang saya beli. Selain itu juga *virtual items* yang saya beli juga dapat membantu tim dalam meningkatkan *win rate* pada setiap permainan

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Kalau saya sih pas mau beli *virtual items* saya pasti akan mempertimbangkan tampilan *virtual items* yang memiliki desain visual yang menarik. Selain itu juga tampilan yang memiliki efek khusus yang menarik juga saya pertimbangkan kalau ingin beli *virtual items* di Mobile Legend karena efek khusus tersebut dapat meningkatkan kualitas permainan yang lebih baik sehingga dapat membuat permainan lebih menyenangkan dan juga yang pasti kalau memilih tampilan *virtual items* yang tepat atau cocok buat saya ya saya akan merasa lebih percaya diri dalam bermain

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Saya pribadi sudah cukup puas mas sama *virtual items* yang saya beli

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Jadi habis saya beli dan kemudian menggunakan *virtual items* yang saya beli itu saya merasakan berbagai dampak positif dalam permainan sehingga saya merasakan kepuasan terhadap *virtual items* yang saya beli dampak positif dari *virtual items* yang saya beli sehingga menimbulkan kepuasan buat saya itu antara lain ya tentu saya jadi lebih percaya diri pas lagi main bareng teman-teman satu tim saya kemudian desain visual yang disertai dengan efek animasi yang keren dapat membuat permainan terlihat lebih seru. Selain itu juga *virtual items* yang saya beli itu juga dapat membuat saya lebih dihargai oleh teman-teman satu tim saya dengan mendapatkan pujian tentang *virtual items* yang saya beli



TRANSKRIP WAWANCARA
ANGGOTA KOMUNITAS BLASS MOBILE LEGEND SQUAD
PERTIMBANGAN NILAI KONSUMSI OLEH ANGGOTA KOMUNITAS

BLASS MOBILE LEGEND SQUAD DALAM MEMBELI *VIRTUAL ITEMS* PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG

I. Jadwal Wawancara

Hari, Tanggal: Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu mulai dan selesai: 15.00-19.45 WIB

II. Identitas Informan

Nama: Bagus

Posisi dalam tim: Anggota Tim

Pertanyaan Wawancara

Virtual items

P: Apa *virtual items* yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legend? N: Saya biasanya beli *skin* karakter mas

P: Apa tujuan dari membeli *virtual items* pada saat bermain Mobile Legend?

N: Kalo beli *skin* itu tujuannya supaya tampilan karakter yang saya pakai enggak membosankan biasanya saya kalo pake *skin* polos itu rasanya bosan mas karena kurang menarik nah dengan beli *skin* ini penampilan pada karakter saya jadi terlihat lebih menarik dan efek animasinya juga lebih keren sekaligus saya juga bisa pamer ke teman-teman satu tim saya mas hehehe

P: Apa kelebihan yang dimiliki oleh *virtual items* yang dibeli pada saat bermain Mobile Legend?

N: Kelebihannya sih kalau menurut saya ya *skin* yang saya beli itu bisa mengubah penampilan karakter yang saya pakai menjadi lebih keren dan tidak membosankan selain itu *skin* yang saya beli itu bisa menambah *critical damage* pas lagi nyerang musuh

Teori Nilai Konsumsi

Nilai Fungsional

P: Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Kalau menurut saya sih, saya lebih sering beli *virtual items*, khususnya *skin*, kalau ada promo atau diskon. Biasanya pas event-event spesial, seperti Mobile Legends Anniversary atau Holiday Sale, Mobile Legends suka kasih diskon besar untuk *skin* atau bundle tertentu. Misalnya, *skin* yang awalnya harganya cukup

mahal, bisa dapet diskon 30-40%, jadi saya nggak perlu keluarin banyak uang. Diskon-diskon kayak gitu bikin saya lebih leluasa buat beli skin yang saya suka tanpa harus khawatir soal budget.

P: Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat membeli *virtual items*?

N: Pastinya saya akan mempertimbangkan *virtual items* yang memang menurut saya bisa meningkatkan pengalaman dalam bermain yang lebih seru contohnya ya *skin* yang saya beli memiliki efek animasi yang membuat saya lebih nyaman dan lebih seru pas lagi main sama teman satu tim saya

P: Kualitas *virtual items* yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli *virtual items*?

N: Kualitas yang saya pertimbangkan waktu mau membeli *virtual items* khususnya *skin* yaitu menarik atau tidaknya pada tampilan visual dari *skin* itu terus efek animasinya beda dari *skin* yang polos atau tidak sama mungkin ini juga mas *skin* yang mau saya beli ini bisa menambah *critical damage* atau tidak gitu aja sih mas

Nilai Sosial

P: Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli *virtual items*?

N: Kalau saya itu lebih ke biar bisa pamer aja sih mas ke teman-teman satu tim saya dengan kata lain saya beli dan menggunakan *skin* yang keren supaya terlihat lebih menonjol pas lagi main bareng

P: Aspek apa saja dalam pembelian *virtual items* yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

N: Terkait dengan ekspresi diri saya biasanya akan mempertimbangkan *virtual items* yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian kita sebagai pemain misalnya *skin* yang saya beli itu bisa menambah keagresifan pada karakter saya sehingga *skin* yang saya beli itu sesuai dengan karakter saya yang memiliki gaya bermain yang agresif

Nilai Emosional

P: Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang dibeli?

N: Saya senang dengan *virtual items* yang saya beli karena *virtual items* yang saya

beli salah satunya itu *skin* bisa membuat tampilan karakter yang saya pakai terlihat lebih keren dan juga punya efek animasi yang cantik selain itu juga *skin* yang saya beli bisa membuat karakter yang saya pakai menjadi lebih sakit dalam menyerang musuh karena *skin* yang saya beli juga bisa membuat tingkat *critical damage* pada karakter menjadi lebih besar

P: Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan *virtual items* yang ingin dibeli?

N: Kalau saya itu akan mempertimbangkan tampilan *skin* yang memiliki desain visual termasuk warna tampilan pada *skin* yang menarik selain itu juga saya mempertimbangkan tampilan *skin* yang memiliki efek animasi yang unik sehingga bisa membuat pengalaman bermain lebih seru

Nilai Kepuasan

P: Apakah *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan?

N: Saya tentu merasa puas mas dengan *virtual items* yang saya beli salah satunya *skin*

P: Jika *virtual items* yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan *virtual items* yang dibeli?

N: Karena dengan beli *skin* karakter yang saya pakai tidak terlihat membosankan dibandingkan kalau lagi pakai *skin* polos terus beli *skin* itu buat saya pribadi bisa meningkatkan performa permainan dalam tim karena *skin* bisa memberikan tingkat *critical damage* yang lebih besar daripada pakai *skin* polos

ORIGINALITY REPORT

15%	14%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.laaroiba.ac.id Internet Source	3%
2	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.unmus.ac.id Internet Source	<1%
5	media.neliti.com Internet Source	<1%
6	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.its.ac.id Internet Source	<1%
10	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
11	Abrar Abrar, Komang Sundara. "Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme Pada Siswa di SMP Darul Hikmah Mataram",	<1%