

Pengaruh Platform Game Online Terhadap Perilaku Paying Players di Game Supersus

Silviana Ayu Safitri

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: * silviana.ayu.safitri25116@mhs.uingusdur.ac.id

Abstract / Abstrak

The development of digital technology has led to an increase in the use of online games as a popular form of entertainment among people of all ages. Along with this development, the phenomenon of paying players has emerged, namely the behavior of players who purchase items in games using real money. This phenomenon has become an integral part of the modern gaming industry, including the game Supersus. This study aims to analyze the behavior of paying players in the game Supersus, focusing on purchasing patterns, player characteristics, and efforts to prevent excessive consumption. This study uses a descriptive qualitative approach through participatory observation, in-depth interviews, and case studies. There are five informants in this study, all of whom are Supersus players ranging in age from teenagers to adults. The results show that paying player behavior is influenced by social environment factors, such as friends, gaming communities, and marketing strategies implemented by game managers. The purchase of in-game items has been normalized as part of the gaming experience and a symbol of achievement. However, this behavior has the potential to cause negative impacts, such as family conflicts and the risk of excessive spending, especially among child and adolescent players. Therefore, the role of parents is essential in supervising and guiding the use of online games.

Keywords / Kata kunci

Game
Online;
Paying
Players;
Supersus

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan game online sebagai salah satu media hiburan yang populer di berbagai kalangan usia. Seiring dengan perkembangan tersebut, muncul fenomena *paying players*, yaitu perilaku pemain yang melakukan pembelian item dalam game menggunakan uang nyata. Fenomena ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari industri game modern, termasuk pada game Supersus. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku *paying players* pada game Supersus dengan fokus pada pola pembelian, variasi karakteristik pemain, serta upaya pencegahan terhadap perilaku konsumtif yang berlebihan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi kasus. Informan dalam penelitian ini berjumlah lima orang pemain Supersus yang berasal dari kelompok usia remaja hingga dewasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *paying players* dipengaruhi oleh dorongan lingkungan sosial, seperti teman bermain, komunitas game, serta strategi pemasaran yang diterapkan oleh pengelola game. Pembelian item dalam game telah dinormalisasi sebagai bagian dari pengalaman bermain dan simbol pencapaian. Namun, perilaku tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti konflik keluarga dan risiko pengeluaran berlebihan, terutama pada pemain usia anak dan remaja. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan membimbing penggunaan game online. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku *paying players* terbentuk dari cara pandang pemain serta strategi pemasaran yang dirancang oleh pengelola game.

Permainan Daring;
Pemain Berbayar;
Supersus

Pendahuluan

Kebijakan pemerintah terkait dengan adanya *Social Distancing* demi Kesehatan dan kebaikan Bersama karena WHO telah menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global (Kementerian Kesehatan RI).

Menjadikan internet sebagai media aktivitas masyarakat bagi anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Aktivitas di rumah yang dilakukan selain pembelajaran jarak jauh adalah bermain *game online*.

Rata-rata kebanyakan yang bermain game adalah anak-anak dan remaja, mereka menghabiskan waktu 1-3 jam dalam sehari. Banyak dari pemain lebih sering berkomunikasi dengan teman bermain melalui obrolan dalam game seperti *voice chat* ataupun teks daripada meluangkan waktu untuk berinteraksi secara langsung di lingkungan sosial. Situasi seperti ini perlu diperhatikan karena interaksi lingkungan sosial menurun, bahkan anak ataupun remaja sampai kecanduan bermain *game online* karena mendapatkan teman mengobrol yang asik di dalam game tersebut.

Di beberapa lingkungan mengalami perubahan yang cukup besar, anak-anak, remaja bahkan orang dewasa lebih senang dengan dunia digitalnya sehingga menurunnya waktu kebersamaan dalam lingkungan keluarga ataupun sosial. Tidak jarang juga anak melakukan pembelian dalam game untuk membeli item dalam game seperti Skin, Hero, dan Pet. Sehingga kegiatan inilah yang memicu terjadinya konflik antara pemain dengan keluarga terkait dengan pembelian item tersebut.

Namun, ada suatu kasus menyatakan bahwa game online justru dipakai untuk kegiatan positif dalam lingkungan masyarakat seperti mengadakan lomba game online hingga membuka lapangan pekerjaan. Fenomena seperti ini justru menunjukkan bahwa game online sangat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi semua kalangan akibat kecanduan dalam pembelian item namun game online juga dapat berdampak positif apabila bermain hanya untuk menghilangkan rasa lelah setelah melakukan kegiatan yang berat.

Studi tentang game online terdapat dua dampak yaitu negatif dan positif. Pertama, studi yang membahas tentang dampak negatif game online (misalnya Sarjana et al., 2021; Saniah et al., 2023; Adam & Rahman, 2023; Raihan et al., 2024). Dampak bermain game online yaitu

kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses gangguan mental hanya apabila permainan itu mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, social, pekerjaan, dan pendidikan (Meutia et al., 2020). Kedua, studi yang membahas tentang dampak positif game online (misalnya Li et al., 2023; Gabrito et al., 2023; Natasyah et al., 2024).

Bermain game online memiliki dampak positif, salah satunya adalah meningkatkan fungsi sistem motorik, di mana rangsangan visual yang diterima oleh indera penglihatan diolah oleh otak untuk kemudian diterjemahkan menjadi respons gerak tangan yang terkoordinasi, seperti menekan tombol atau mengendalikan karakter dalam permainan. Bermain game online memiliki dampak positif, salah satunya adalah meningkatkan fungsi sistem motorik, di mana rangsangan visual yang diterima oleh indera penglihatan diolah oleh otak untuk kemudian diterjemahkan menjadi respons gerak tangan yang terkoordinasi, seperti menekan tombol atau mengendalikan karakter dalam permainan (Tahqiq, 2021).

Tetapi, studi yang membahas tentang dampak positif game online masih terbatas, bahkan studi yang membahas tentang pengaruh *paying players* game Supersus masih jarang ditemukan. Studi tentang perilaku *paying players* game online dari tahun ketahun tidak selalu dibahas yang sangat sering dibahas adalah dampak negatif ataupun dampak positif pada game online, hanya saja dampak positif pada game online juga jarang di temukan di dalam studi terdahulu.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh anak-anak, remaja hingga orang dewasa melakukan pembelian item dalam game online. Serta, untuk melengkapi kekurangan dari studi terdahulu terkait dengan game online. Penelitian ini memfokuskan pada pola

perilaku paying player di game online *Supersus*. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa pengalaman bermain game online selalu berdampak negatif, sehingga penelitian ini menguatkan studi terdahulu terkait dampak negatif bermain game online. Dengan demikian, penelitian ini dapat diharapkan mampu mengetahui dan dapat melengkapi studi kasus sebelumnya yang membahas game online *free fire*, *mobile legend* dan *PUBG*.

Kajian ini didasarkan dengan argumen bahwa intensitas game online berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental pemain. Semakin tinggi keterlibatan dalam game online semakin tinggi angka pembelian dalam game tersebut. Perlu didasari juga bermain game online tidak selalu berdampak negatif namun, game online dapat menjadi sarana pembangunan komunikasi antar pemain dalam platform Game Online tersebut.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan atau mengetahui pengaruh Paying Player terhadap game online *Supersus* dan untuk merancang strategi terhadap kecanduan pembelian item yang terjadi di dalam game online khususnya pada aplikasi game *Supersus* sehingga diharapkan tidak ada lagi kasus seperti ini.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan observasi partisipatif untuk mengetahui langsung bagaimana pemain melakukan perilaku paying players.

Metode Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif dalam menjelaskan permasalahan yang diteliti pada kondisi yang nyata dengan menyajikan data berupa rangkuman deskripsi yang mudah dipahami. Peneliti akan mendeskripsikan tentang perilaku paying players yang dilakukan oleh anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Penelitian ini mengambil objek penelitian digital pada game *Supersus* yang mungkin

jarang orang mengetahuinya karena remaja lebih sering bermain game *Mobile Legend*, *Free Fire* ataupun *PUBG*. Lokasi Penelitian di lakukan secara daring via *WhatsApp*. Proses penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian observasi, wawancara hingga dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung tentang aktivitas anak-anak, remaja dan orang dewasa melakukan perilaku tindakan paying players khususnya pada game *Supersus*.

Dalam penelitian ini juga meliputi ruang interaksi dalam game *Supersus* sebagai lokasi penelitian, fitur voice chat, teks chat dan voting meliputi tempat terjadinya, komunitas pemain sebagai institusi, melakukan diskusi bersama, mengeliminasi impostor serta pengambilan keputusan hasil akhir dari voting sebagai kejadiannya, *spacecrew*, impostor dan netral sebagai tokoh dalam ruangan permainan tersebut, serta percakapan teks dalam game dan peraturan yang tersedia sebagai teks yang dianalisis.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode wawancara mendalam (*In depth Interview*) dengan beberapa pengguna *Supersus*. Pendekatan kualitatif digunakan karena untuk memahami bagaimana cara melakukan pembelian item hingga seberapa sering melakukan pembelian item dalam game *Supersus*. Melalui metode wawancara mendalam (*In depth Interview*) untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman pemain dalam melakukan perilaku paying Players atau pembelian dalam game dan pengalaman bermain game online *Supersus*. Serta metode studi kasus juga digunakan untuk memahami secara mendalam interaksi sosial, perilaku paying players dan sosial dedukasi juga meliputi interaksi sosial dalam game tersebut. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk melengkapi kekurangan studi terdahulu tentang game online *Supersus* dimana kasus ini masih banyak sekali orang yang melakukannya, tidak hanya berlaku di

game Supersus saja tetapi di berbagai aplikasi game online yang menggunakan fitur pembelian item. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dilakukan dengan tiga tahap yaitu; wawancara mendalam, observasi dan studi kasus.

Sumber data yang digunakan dalam kajian ini meliputi pada informan, informan dalam penelitian ini ada 3 orang dewasa (KP,JY,KS) dan 2 orang remaja (SH dan SA). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam via WhatsApp tentang pengalaman pribadi dalam perilaku paying players di dalam game online Supersus. Data primer diperoleh melalui wawancara daring dengan beberapa informan menggunakan aplikasi WhatsApp. Percakapan wawancara dilakukan dengan mengirimkan pesan teks, kemudian dijadikan menjadi sebuah manuskrip dan dianalisis kembali secara tematik karena untuk mengetahui seberapa besar pola pengaruh paying players. Metode pengumpulan data juga melibatkan riset daring menggunakan Google Scholar, untuk mengetahui seberapa jauh pengguna game online khususnya pada game Supersus. Bahkan, peneliti juga menggunakan game tersebut untuk proses pengumpulan data dalam bentuk dokumentasi

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam secara daring menggunakan aplikasi WhatsApp. Wawancara dilakukan dalam bentuk pesan teks untuk mengetahui pengalaman dan pandangan pemain terkait dengan paying players dalam game Supersus. Pemilihan WhatsApp sebagai media wawancara secara daring didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas dan kenyamanan informan, serta penyesuaian dengan konteks penelitian yang bersifat digital. Dalam penelitian ini teknik observasi juga digunakan karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian bersama informan (observasi partisipatif) (Pratiwi et al., 2024).

Data yang diperoleh melalui pencarian online maupun observasi secara

langsung kemudian penelitian ini dianalisis menggunakan metode analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilah dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi ke dalam pembahasan yang berkaitan dengan tema tema utama serta menghilangkan data yang tidak relevan seperti merangkum hasil wawancara. Proses penyajian data dilakukan dengan menyajikan teks hasil wawancara terhadap beberapa informan serta tabel yang berisi beberapa dokumentasi terkait dengan tema tema utama. Verifikasi data dilakukan dengan memeriksa kembali data data yang telah dikumpulkan untuk memeriksa keaslian dan kesesuaian data yang berkaitan dengan tema yang dibahas.

Kemudian, proses analisis data meliputi penyajian ulang data untuk memperjelas isi data, Deskripsi data yang diproses untuk memperoleh jumlah informan, hasil wawancara dan observasi hingga hasil dokumentasi. Serta, Interpretasi data yang dilakukan untuk mengungkapkan makna dari hasil temuan data. Oleh karena itu, metode analisis meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi data serta menggunakan proses analisis yaitu penyajian ulang data, deskripsi data dan interpretasi data.

Hasil dan Pembahasan

Intensitas dan Pola Pembelian

Pesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang berdampak pada perubahan pola perilaku khususnya dalam hal berbelanja. Apalagi zaman sekarang banyak toko online yang bermunculan seperti Shopee, Tokopedia, Lazada dan lain sebagainya, membuat belanja tinggal menekan tombol di smartphone atau alat teknologi sentuh lainnya tanpa perlu keluar rumah untuk pergi ke toko offline, karena hal ini bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Tetapi ini memicu muncul adanya perilaku paying players. Terlebih banyak remaja Indonesia yang belum bekerja dengan meminta bantuan kepada

orang tua untuk membayar uang belanjanya (Rona, 2016). Dengan kemudahan berbelanja online remaja ataupun orang dewasa sering tergiur dengan penawaran di toko online sehingga memicu perilaku berbelanja secara berlebihan tanpa mempertimbangkan dampak di sekitar lingkungannya. Adapun belanja online tidak hanya sekedar membeli barang ataupun makanan, belanja online atau melakukan pembelian online juga bisa dilakukan ketika bermain game itu yang dilakukan oleh paying players terhadap game online terutama pada remaja.

Penelitian ini menemukan hubungan yang kuat dilingkungan sekitarnya antara pemain dengan perilaku paying players. Hal ini terjadi dilingkungan sekitarnya dan dapat disimpulkan bahwa pembelian dalam game sangat sering dilakukan karena mereka terpengaruh oleh iklan atau event yang diadakan oleh game tersebut. Apalagi mereka merasa senang ketika mendapatkan promo dalam game yang awal mula pengelola game mengeluarkan harga lebih tinggi tetapi, website atau online shop lainnya justru mengeluarkan harga yang terjangkau dari harga sebelumnya. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh anak remaja berumur 14 tahun yang berinisial (SH) sebagai berikut, "Saya kalau top up itu karena event yang diadakan dalam game itu bagus tetapi kadang harganya mahal jadi saya kalau mau membeli di online shop kalau tidak di website yang buka layanan yang berkaitan dengan game Supersus." (14 November 2025). Orang dewasa berinisial (KS) yang berusia 19 tahun juga mengakui bahwa dirinya membeli item karena ketertarikan terhadap event yang diadakan pengelola game dan membeli item yang lebih murah di website dibandingkan di dalam game itu sendiri, "Kadang emang harganya mahal kalau di dalam gamenya, jadi lebih tertarik membeli item di website tertentu, Saya juga sering melakukan pembelian item karena event yang diadakan menarik dari event sebelumnya." Pemain membeli item juga karena ingin terlihat menarik dibandingkan dengan pemain lain.

"Saya membeli item itu karena ingin terlihat berbeda dari yang lain saja." (Remaja berusia 13 tahun, berinisial (SA), 14 Desember 2025).

Jika anak remaja melakukan pembelian online terhadap game dengan cara menabung orang dewasa juga melakukan transaksi tersebut dari hasil gaji pekerjaannya yang disisihkan untuk membeli item game online. "Saya kalau mau membeli item game online menggunakan uang hasil dari pekerjaan saya saja, disisihkan beberapa persen tidak semuanya." (Dewasa berusia 20 Tahun, inisial (JY), 14 Desember 2025). Pemain juga mengakui ia membeli item karena ingin menukarkannya dengan Skin, Kostum dan Pet yang bagus, seperti yang dikatakan oleh orang dewasa berusia 25 tahun, berinisial (KP), "Saya membeli item goldstar itu karena saya melihat Skin, Kostum atau Pet dalam event tertentu itu bagus jadi saya membelinya."

Secara umum, anak remaja ataupun orang dewasa melakukan pembelian item karena ketertarikan terhadap event yang diadakan pengelola game tersebut. Tetapi mereka juga mengeluhkan adanya perbandingan harga pembelian item di dalam aplikasi game online itu sendiri maupun website yang menyediakan layanan yang berkaitan dengan aplikasinya. Hal inilah yang menimbulkan perilaku paying players terhadap game online Supersus apalagi perilaku ini berkaitan dengan faktor ekonomi, dimana remaja mendapatkan uang saku dari orang tuanya digunakan untuk membeli item game online dan berdampak bagi lingkungan terutama keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama karena keluarga mengajarkan individual untuk menjalin ikatan perasaan yang kuat, sedangkan lingkungan sosial atau bermain merupakan lingkungan kedua setelah lingkungan keluarga. Keluarga mengajarkan bahwa untuk hidup bersama dan selalu bekerja sama dengan individu lainnya (Aida et al., 2020). Oleh karena itu, tingkah laku merupakan minat bahkan

pemikiran tergantung pada siapa yang mempengaruhi atau tergantung dengan lingkungan di sekitarnya.

Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem (Surbakti, 2017). Bermain adalah hal paling penting bagi seorang anak, sebuah permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara berpikir dan kemampuannya sendiri (*STOP KECANDUAN GAME ONLINE*, n.d.). Menurut (Konseling et al., 2017) dalam 10 tahun terakhir, game online ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemudian, hal tersebut dapat diperlihatkan dari kota-kota kecil, tanpa terkecuali pula kota-kota kecil, mulai bermunculan adanya istilah game center. Meskipun kelihatannya bermain game online adalah kegiatan yang sekedar duduk, dampak jangka panjang dari permainan games yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu (Tri, 2016). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan menggunakan internet atau teknologi setara menggunakan smartphone ataupun alat teknologi lainnya.

Game Online banyak sekali jenisnya yang pertama ada Web Based Games, Web based games adalah aplikasi yang dapat ditelusuri pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mendapatkan akses games yang dituju (*STOP KECANDUAN GAME ONLINE*, n.d.). Kedua ada Text Based Game merupakan permainan narutal language yang memerintahkan pemain untuk berinteraksi sepenuhnya dengan melalui deskripsi teks serta perilaku berbasis bahasa seperti yang dikatakan oleh (Wright & Weible, n.d.). Sejalan dengan itu game online juga banyak

sekali jenisnya seperti MOBA, FPS, Battle Royale, MMORPG, dan lainnya yang diteliti oleh (Kebiasaan et al., 2025) berdasarkan jenis genre. Oleh karena itu game online tidak hanya sekedar hiburan semata saja ternyata game online banyak sekali jenisnya seperti Battle Royale contohnya Free Fire, PUBG, Fortnite dan lain sebagainya.

Tabel 1: Alokasi dana untuk pembelian

Nama	Usia	Jumlah Uang/hari atau/bulan	Alokasi Dana Pembelian Item
SH	13	Rp. 10.000	Rp.100.000
SA	14	Rp. 20.000	Rp.130.000
KS	19	4.000.000	Rp. 35.000
JY	20	2.000.000	Rp. 20.000
KP	25	3.000.000	Rp.500.000

Tabel 1 menggambarkan bahwa alokasi dana terbanyak dilakukan oleh anak remaja hingga dewasa tapi tidak semua orang dewasa mengeluarkan uang untuk membeli item game online, mereka lebih mengedepankan kebutuhan pribadi dibandingkan dengan membeli item game online. *Pertama* remaja berusia 13 tahun melakukan pembelian item online dengan cara mengumpulkan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya yaitu 10.000 Ribu hingga 20.000 Ribu dikumpulkan untuk membeli item. *Kedua*, anak remaja berinisial SA yang berusia 14 tahun melakukan pembelian item seperti yang dilakukan oleh remaja SH. *Ketiga* hingga *Kelima* orang dewasa membeli item menggunakan uang hasil dari gaji mereka menyisihkan sebagian kecil untuk membeli item.

Variasi Pemain dalam Pembelian Item

Di era modern seperti sekarang banyak teknologi yang berkembang cukup pesat seperti smartphone, laptop dan lain sebagainya. Perangkat ini juga dapat digunakan untuk bermain game online selain Smartphone, laptop, tablet, dan

perangkat media streaming juga digunakan. Game online yang paling populer yaitu free fire, mobile legend hingga PUBG tetapi ada satu permainan yang cukup menarik karena cara bermain yang unik yaitu Supersus. Supersus yang di kelola oleh PIProductions ini meliputi permainan dengan teknik bekerjasama, berkomunikasi dan bermusyawarah melalui fitur voting. Di dalam satu ruangan yang biasa di sebut dengan pesawat luar angkasa, dimana setiap pemain harus menggunakan strategi untuk mengeluarkan impostor (penyusup) di dalam ruangan tersebut dan peran yang paling banyak ialah yang akan menjadi pemenang. Mungkin banyak orang tidak tau tentang game ini.

Tentu game online tidak bisa dikatakan memberikan dampak positif bagi remaja ataupun pemain lainnya tetapi tidak juga dikatakan selalu berdampak negatif tergantung dengan apa yang kita lakukan. Begitupun dengan Supersus karena di dalamnya terdapat tantangan dan untuk meningkatkan kemampuan hero atau mempercantik tampilan harus membeli skin atau item-item lainnya. Biasanya item yang dibeli yaitu Goldstar, Kostum, Skin Peran dan Pet. Goldstar digunakannya untuk membeli item yang tersedia di Supersus, kostum adalah pakaian yang digunakan karakter yang membuatnya terlihat jauh lebih menarik, skin peran ini biasanya merubah tampilan dari peran yang semula biasa saja menjadi lebih menarik, Pet adalah hewan peliharaan dalam game ini biasanya agar terlihat mewah saja karena ada beberapa pet yang bisa digunakan untuk ditanggung oleh karakter seperti Pet Elang.

Gambar 1. Skin yang ditukarkan

Tabel 2. Data Pembelian Item

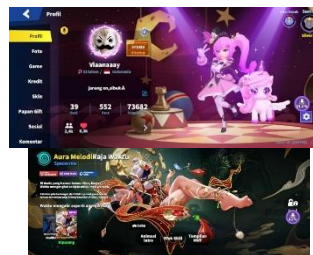


Nama	Item dibeli
SH	Kostum
SA	Skin Peran dan pet
KS	Kostum
JY	Kostum
KP	Pet

Game online pasti memiliki dampak yang cukup banyak apalagi dampak negatif, banyak studi terdahulu yang membahas tentang dampak negatif seperti (Wawan et al., 2023; Sarjana et al., 2021). Tentu jika bermain game dilakukan secara terus menerus akan menyebabkan dampak yang buruk salah satunya adalah perilaku paying players. Karena itu, remaja ataupun dewasa yang memiliki perilaku seperti ini perlu diperhatikan lebih dalam, penting untuk mengubahnya dengan cara perlahan.

Perilaku paying players pada pembelian item juga perlu peran orang tua apalagi masih banyak remaja di zaman sekarang melakukan hal seperti itu. Orang tua perlu memperhatikan anak dalam menggunakan teknologi maupun pengeluaran biaya. Anak perlu dipantau sudah sejauh mana mereka melakukan hal tersebut. Dengan demikian sebagai orang tua harus bisa menghadapi tantangan seperti ini dan memberikan solusi terhadap masalah tersebut. *Pertama*, Orang tua harus berperan aktif dalam proses perkembangan anak di era teknologi seperti sekarang, bisa dengan memantau cara anak menggunakan smartphone atau alat teknologi lainnya. *Kedua*, orang tua perlu mengajarkan anak untuk menabung atau menyisihkan uang untuk keperluan pribadi selain membeli item di game online. *Ketiga*, Orang tua harus memberi tahu kepada anak bahwa

harus ditanamkan kemandiriannya dengan cara mengembangkan perilaku yang positif seperti melakukan kegiatan sesuai minat dan



bakatnya, anak dituntut untuk berkreasi agar anak lebih produktif dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, Orang tua perlu mengajak anak untuk melakukan hal-hal positif, seperti berkegiatan di masyarakat, kegiatan yang mengasah kemampuan dan perkembangan anak serta membangun hubungan yang baik terhadap anak.

Beberapa orang yang mempunyai perilaku paying players mengakui bahwa melakukan pembelian item membuat mereka kecanduan dan merugikan bagi dirinya. Sehingga mereka melakukan pencegahan dalam menghadapi kecanduan itu sendiri biasanya dengan melakukan hal hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Maka, mereka mengurangi waktu dalam bermain game dengan mengisi waktu bersama lingkungan sekitar atau melakukan hal yang disukainya.

Melakukan transaksi untuk pembelian item game online sudah menjadi kebutuhan bagi para remaja maupun dewasa yang bermain. Pembelian dalam game juga dilakukan dengan pembayaran menggunakan uang asli. Banyak online shop yang menyediakan layanan untuk kebutuhan para remaja hingga orang dewasa untuk melakukan top up Supersus atau game online lainnya. Biasanya tempat yang digunakan untuk membeli item seperti Website, SupersusShop, hingga Shopee. Website sendiri biasanya berupa link yang bertujuan untuk membuka suatu situs dan di Supersus sendiri biasanya menggunakan website Coda Shop, Bang Jeff, dan Smile One. Biasanya transaksi yang digunakan melalui e-wallet yang tersedia di pembayaran. Selain website di dalam game Supersus sendiri pun juga disediakan namun, pemain lebih sering membeli item melalui website karena harga yang lebih terjangkau.

Tabel 3. Tempat Pembelian Item

Nama	Tempat Membeli	Pembelian Item
SH	<i>Coda Shop</i>	3-4 Kali

SA	<i>Bang Jeff</i>	7 Kali
KS	Indomaret	3 Kali
JY	<i>Supersus Shop</i>	3 Kali
KP	<i>Smile One</i>	5-6 Kali

Cara mengurangi perilaku paying players

Paying Player adalah perilaku pemain untuk melakukan pembelian dalam game biasanya hal ini merujuk pada orang yang suka mengeluarkan uang secara nyata untuk pembelian dalam game. Selain contoh standar versi demo gratis tetapi permainan penuh terkunci di balik paywall, beberapa penerbit dan pengembang video game juga merilis permainan dasar penuh mereka dengan tawaran gratis tetapi saat pemain memainkan permainan, mereka menemui semakin banyak rintangan dalam permainan atau mekanisme lain yang membuat sulit untuk melanjutkan permainan tanpa membeli tawaran dalam permainan. Ini bahkan bisa sampai pada titik di mana pemain 'dipaksa' untuk membayar untuk terus bermain tanpa harus menghadapi pembatasan besar. (Boric & Strauss, 2022). Berdasarkan data yang diperoleh dari DFC Intelligence, perusahaan konsultan yang mengkaji pasaran strategis, pemain game online di seluruh dunia mencapai 124 juta pada tahun 2005 dan berkembang hampir tiga kali lipat menjadi 376 juta pada tahun 2009. DFC Intelligence memperkirakan pendapatan yang diperoleh dari game online di seluruh dunia senilai \$1,9 milyar pada tahun 2003 dan meningkat menjadi \$15,7 milyar pada tahun 2010 dan akan terus berkembang menjadi \$29 milyar pada tahun 2016 (Yulius et al., 2017). Alasan seorang melakukan pembelian dalam game adalah untuk kesenangan dirinya atau mereka ingin merasa mewah di dalam game tersebut tetapi ada orang yang membeli hanya untuk mempercantik tampilan game tersebut. Namun, perlu diperhatikan lebih mendalam bahwa pembelian dalam game merupakan salah satu contoh kecanduan terhadap game online karena selain

membuat seseorang merasa senang justru orang tersebut akan terus menerus melakukan pembelian dalam game tersebut, apalagi banyak event yang memberikan harga murah untuk pembelian sebuah diamond atau goldstar. Dengan demikian, paying player adalah tindakan seorang pemain terhadap game online untuk melakukan pembelian menggunakan uang secara nyata.

Paying Players bukan sekedar perilaku seorang pemain untuk melakukan pembelian terhadap game online ternyata paying players juga banyak jenisnya seperti yang dikemukakan oleh (Costes, 2022) Free to Play merupakan strategi dalam game online dimana permainan dapat dimainkan secara gratis namun di dalamnya menyediakan opsi pembelian bagi pemain, (Tham & Perreault, 2021) ini mengemukakan hubungan antara perilaku pembelian di dalam game (spending) dengan gaming disorder (gangguan bermain game) seperti iklan dalam game, Customer Lifetime Value (CLV) merupakan konsep dalam pemasaran digital yang merujuk pada perkiraan total pendapatan yang dihasilkan oleh seorang pemain atau pelanggan dalam game di seluruh periode mereka dengan suatu layanan, dalam konteks game Customer Lifetime Value ini digunakan untuk mengetahui kontribusi seorang pemain dari sejak dia mulai bermain hingga menyelesaikan permainannya (Chen et al., n.d.). Dengan demikian, paying players tidak selalu dikatakan dua kata saja ternyata banyak juga jenisnya.

Game online pasti memiliki dampak yang cukup banyak apalagi dampak negatif, banyak studi terdahulu yang membahas tentang dampak negatif seperti (Wawan et al., 2023; Sarjana et al., 2021). Tentu jika bermain game dilakukan secara terus menerus akan menyebabkan dampak yang buruk salah satunya adalah perilaku paying players. Karena itu, remaja ataupun dewasa yang memiliki perilaku seperti ini perlu diperhatikan lebih dalam, penting untuk mengubahnya dengan cara perlahan.

Perilaku paying players pada pembelian item juga perlu peran orang tua apalagi masih banyak remaja di zaman sekarang melakukan hal seperti itu. Orang tua perlu memperhatikan anak dalam menggunakan teknologi maupun pengeluaran biaya. Anak perlu dipantau sudah sejauh mana mereka melakukan hal tersebut. Dengan demikian sebagai orang tua harus bisa menghadapi tantangan seperti ini dan memberikan solusi terhadap masalah tersebut. *Pertama*, Orang tua harus berperan aktif dalam proses perkembangan anak di era teknologi seperti sekarang, bisa dengan memantau cara anak menggunakan smartphone atau alat teknologi lainnya. *Kedua*, orang tua perlu mengajarkan anak untuk menabung atau menyisihkan uang untuk keperluan pribadi selain membeli item di game online. *Ketiga*, Orang tua harus memberi tahu kepada anak bahwa harus ditanamkan kemandiriannya dengan cara mengembangkan perilaku yang positif seperti melakukan kegiatan sesuai minat dan bakatnya, anak dituntut untuk berkreasi agar anak lebih produktif dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, Orang tua perlu mengajak anak untuk melakukan hal-hal positif, seperti berkegiatan di masyarakat, kegiatan yang mengasah kemampuan dan perkembangan anak serta membangun hubungan yang baik terhadap anak.

Beberapa orang yang mempunyai perilaku paying players mengakui bahwa melakukan pembelian item membuat mereka kecanduan dan merugikan bagi dirinya. Sehingga mereka melakukan pencegahan dalam menghadapi kecanduan itu sendiri biasanya dengan melakukan hal hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Maka, mereka mengurangi waktu dalam bermain game dengan mengisi waktu bersama lingkungan sekitar atau melakukan hal yang disukainya.

Tabel 4. Cara pemain mengurangi pembelian item

Nama	Menanggulangi
SH	Menonton anime
SA	Bermain dengan kucing
KS	Bermain <i>game offline</i>
JY	Berkumpul dengan teman
KP	Bekerja

Kesimpulan

Temuan dalam studi ini berbeda dengan temuan-temuan sebelumnya yang memperlihatkan bahwa game online memiliki dampak. *Pertama*, Dampak negatif yang terjadi karena memainkannya tidak sesuai dengan jam atau durasi bermain terlalu panjang (Santi et al., 2021; Budiman & Heru, 2022). *Kedua*, Dampak positif yang terjadi adalah game digunakan untuk hal-hal positif contohnya digunakan untuk berinteraksi sosial, menjalin komunikasi dan lain sebagainya. Namun, studi-studi tersebut kurang mengetahui bagaimana pemain melakukan perilaku paying players justru inilah yang memicu adanya konflik antara pemain dengan lingkungan sekitarnya, tetapi masih ada yang membahas tentang perilaku tersebut (misalnya Martini et al., n.d.; Syafira et al., 2022; Antropologi, 2022; Muhammad & Hadi, 2024). Hal inilah yang menjadi pembeda dari studi-studi sebelumnya, studi ini membahas tentang perilaku paying players terhadap game online Supersus, sehingga dapat ditemukan pencegahan dalam pengaruh pemain terhadap perilaku paying players tersebut.

Studi ini menunjukkan bahwa perilaku paying players tidak hanya disebabkan oleh dorongan dari lingkungan sekitar saja, tetapi memang dari keinginan tersendiri, tetapi trend juga mengalihkan hal tersebut karena remaja ataupun orang dewasa tidak ingin tertinggal zaman. Aktivitas-aktivitas seperti ini yang memicu adanya konflik maka dari studi ini diadakan untuk pencegahan dari kasus-kasus terdahulu.

Temuan studi ini terletak pada kajian perilaku paying players di game Supersus, studi ini kasih jarang dibahas dalam studi-

studi sebelumnya. Penelitian seperti ini tidak hanya melihat dari dampak negatif maupun positif dari game onlinenya saja, tetapi penelitian ini mengkaji pola pembelian item, variasi dalam pembelian item dan upaya pengurangan perilaku paying players dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dilakukan dengan observasi dan wawancara mendalam.

Dalam perkembangan yang cukup pesat teknologi digital di zaman sekarang menimbulkan terjadinya konflik antar lingkungan sudah banya pemberitaan terkait adanya game online menjadi tempat untuk judi online (Kholifah et al., 2024). Bukan hanya di lingkungan sekitar saja terjadi konflik, lingkungan keluarga juga banyak. Hal ini menimbulkan masyarakat ataupun keluarga terkena dampak dari perbuatan pemain game online, tetapi perlu digaris bawahi game online tidak semua bisa dikatakan perbuatan yang berkaitan dengan judi online. Justru dengan adanya studi ini, menjadikan game online sebagai kegiatan yang positif dan mencegah adanya perilaku paying players.

Keterbatasan dalam penelitian ini juga perlu diperhatikan. *Pertama*, karena keterbatasan pengetahuan informan (sample), sehingga temuan penelitian ini belum sepenuhnya bisa dikatakan realitis. *Kedua*, hanya melibatkan pemain dari usia tertentu dan tidak bisa mempertimbangkan latar belakang ekonomi yang lebih beragam. *Ketiga*, pengguna metode penelitian kualitatif juga belum bisa mengatakan atau mengukur secara keseluruhan tingkat kecanduan atau pengaruh perilaku paying players dalam game, belum dapat mengetahui berapa besar atau berapa persen dari masalah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian secara langsung untuk mengetahui seberapa banyak atau seberapa besar pengaruh perilaku paying players di lingkungan sekitar.

References

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). *Dampak Game Online Bagi Pelajar Impact of online game for students*. 3(2), 402–406.
- Aida, W., Rohmah, R. A., & Prayogi, R. (2020). *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*. 2(1), 76–84.
- Antropologi, J. P. (2022). *Jurnal Pendidikan Antropologi*. 4(1), 29–39.
- Arif, R., Cahyadi, N., Sufa, S. A., & Brumadyadisty, G. (2023). *Trash Talking pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya*. VIII(2).
- Boric, S., & Strauss, C. (2022). *No Title*. 3(2), 201–217.
- Budiman & Heru. (2022). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS*. 16(2), 99–103. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Chen, P. P., Guitart, A., & Fern, A. (n.d.). *Customer Lifetime Value in Video Games Using Deep Learning and Parametric Models*.
- Costes, J. (2022). *Spending Money in Free-to-Play Games : Sociodemographic Characteristics , Motives , Impulsivity and Internet Gaming Disorder Specificities*.
- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., & Velza, J. F. P. (2023). *Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students*. 10(4), 423–434. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007>
- Kebiasaan, P., Akademik, D., & Edukatif, D. A. N. P. (2025). 1 , 2 12. 10(September).
- Kholifah, N., Astrella, N. B., & Jamaludin, M. (2024). *Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Pengguna Higgs Domino*. 11, 176–192.
- Konseling, J., Vol, G., Issn, P., & Issn, O. (2017). *No Title*. 3(1).
- Li, F., Zhang, D., Wu, S., & Zhou, R. (2023). *Positive effects of online games on the growth of college students : A qualitative study from*. February, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>
- Martini, R., Sriwijaya, P. N., Sueb, M., Padjajaran, U., Hidayat, N., Indonesia, U. P., Fuadah, L., Sriwijaya, U., Widarsono, A., Indonesia, U. P., Tadulako, U., Winarno, W. W., Akuntansi, J., Negeri, P., Akuntansi, J., & Negeri, P. (n.d.). *J r t a*.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE*. XI(1), 22–32.
- Muhammad, A., & Hadi, N. (2024). *Perilaku Konsumtif : Non-professional Player pada Game Online Mobile Legends di Kota Malang*. 11, 50–60.
- Natasyah, P. A., Ngiu, Z., Wantu, A. W., & Belajar, H. (2024). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1*. 7, 6404–6412.
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., & Batrisyia, A. (2024). *Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL*. 2(1).
- Raihan, M., Khairi, M. R., Pebrilia, N., Putri, Y., Dila, N., Lubis, S., Rizka, R. F., Harahap, N., Studi, P., Komunikasi, I., Sosial, F. I., Jl, A., Iskandar, W., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak (Studi Kasus SDN 104188 Medan Krio)*. 3(3).

- Saniah, N. K., Hapiyansyah, M., & Danny, M. (2023). *Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja The negative impact of online gaming on adolescents*. 2(1).
- Santi, R. J., Setiawa, D., & Ari, I. (2021). *Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online*. 5(3), 385–390.
- Sarjana, P., Bimbingan, F., Surabaya, U. N., Sarjana, P., Bimbingan, F., Surabaya, U. N., Sarjana, P., Bimbingan, F., & Surabaya, U. N. (2021). *DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME TERHADAP REMAJA Nanang Masrur Habibi Retno Tri Hariastuti Rusijono Abstrak*. 6, 1–6.
- STOP KECANDUAN GAME ONLINE*. (n.d.).
- Surbakti, K. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA*. 01(01), 28–38.
- Syafira, I., Fauzi, N., & Sulistyowati, A. (2022). *Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Player Call Of Duty : Mobile*. 22(2), 129–142.
- Tahqiq, J. (2021). *Dampak Game Online dalam Rumah Tangga*. 15(2).
- Tham, S. M., & Perreault, G. P. (2021). *A Whale of a Tale : Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming*. 47.
- Tri, A. (2016). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR*. 1(1), 45–50.
- Wawan, P., Rondli, S., & Ermawati, D. (2023). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Wright, T. B., & Weible, J. L. (n.d.). *Current attitudes on digital interactive fiction and text adventure games within learning contexts : A systematic literature review*.
- Yulius, R., Studi, P., Komputer, T., Tinggi, S., & Payakumbuh, T. (2017). *Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online Pendahuluan*. 3(1), 1–14.
- Rona. (2016). *Fenomena Perilaku Konsumtif, Baik atau Buruk?* Medcom.Id.
<https://www.medcom.id/rona/keluar/gNlnErBk-fenomena-perilaku-konsumtif-baik-atau-buruk>
- Kementerian Kesehatan RI,
<https://pusatkrisis.kemkes.go.id/social-distancing-yukdirumahsaja-demi-kesehatan-dan-kebaikan-bersama>