

Motivasi Generasi Z di Indonesia dalam Menghabiskan Waktu dan Uang pada Free-to-Play Video Game: Studi Kualitatif

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen



RAIHAN RIZALDI SYAIFFUDIN

1211001074

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2025**

Motivasi Generasi Z di Indonesia dalam Menghabiskan Waktu dan Uang pada Free-to-Play Video Game: Studi Kualitatif

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen



FANNY AULIA PUTRI

1211001073

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Raihan Rizaldi Syaiffudin

NIM 1211001074

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihan', is written over a light blue rectangular stamp. The signature is fluid and cursive.

Tanggal : 01 September 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fanny Aulia Putri

NIM 1211001073

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Motivasi Generasi Z di Indonesia dalam Menghabiskan Waktu dan Uang pada Free-to-Play Video Game: Studi Kualitatif

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada program studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Holila Hatta, S.Pd., MM ()

Penguji 1 : Ir. Aurino Rilman A. Djamaris, MM ()

Penguji 2 : Dominica A. Widyastuti, SE.MM ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 05 Maret 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Motivasi Generasi Z di Indonesia dalam Menghabiskan Waktu dan Uang pada Free-to-Play Video Game: Studi Kualitatif” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Manajemen di Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Prof. Dr. Dudi Rudianto, SE., MSi. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.
3. Prof. M. Taufiq Amir, SE., MM., Ph.D selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Bakrie.
4. Bapak Raden Aryo Febrian Moedanto, SM., MM. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dominica A. Widyastuti, SE.MM selaku dosen penguji 1 atas masukan dan bimbingan yang telah diberikan.
6. Bapak Arief Bimantoro Suharko., BSEE, M.Sc.Eng, Ph.D. selaku dosen penguji 2 atas masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Ichwan Syaiffudin, Ibu Nina Indah dan seorang kaka Zhafira Ulfa (anggotam keluarga) yang selalu memberikan dukungan, cinta, semangat, modal dan doa kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

8. Teman seperjuangan penulisan skripsi saya Eliyana Agustin, Medissa, Fanny Aulia, Alvin Halhason, yang selalu menemani, memberikan semangat, dukungan kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.

9. Teman-teman Kerang Waring (Adinda, Eliyana, Eliza, dan Fanny) makasih banyak sudah bersedia menemani awal-awal masa perkuliahan hingga saat ini. Senang bertemu kalian.

10. Playlist Official Dish, The Green Apple dan Rossee yang selalu menemani penulis saat menyusun skripsi.

11. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang turut membantu dan memberikan dukungan moral selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, Penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang sama. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan lebih.

Jakarta, 23 Juli 2025



Raihan Rizaldi Syaiffudin

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihan Rizaldi Syaiffudin
NIM : 1211001074
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Motivasi Generasi Z di Indonesia dalam Menghabiskan Waktu dan Uang pada Free-to-Play Video Game: Studi Kualitatif” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 01 September 2025

Yang menyatakan



(Raihan Rizaldi Syaiffudin)

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi motivasi generasi Z di Indonesia dalam menghabiskan waktu dan uang pada video game yang berbasis sistem Free-to-Play (F2P), terutama yang menerapkan sistem microtransaction dan loot boxes. Dengan pendekatan kualitatif etnografi, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap pemain F2P berusia 15–30 tahun dan observasi partisipatif di komunitas daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari faktor internal seperti self-efficacy, hedonic reward, dan impulsive buying, serta faktor eksternal seperti desain game, model bisnis freemium, dan fenomena sosial seperti fear of missing out (FOMO). Sistem loot boxes dalam game F2P terbukti memanfaatkan mekanisme psikologis seperti operant conditioning, loss aversion, dan sunk cost fallacy yang mendorong perilaku pembelian berulang. Fenomena ini berpotensi menimbulkan perilaku adiktif dan praktik eksploitatif, terutama pada kelompok usia muda yang rentan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman interaksi antara desain sistem game dan psikologi konsumen, serta memberikan rekomendasi untuk praktik monetisasi yang lebih etis budaya di Indonesia.

Kata Kunci: *Generasi Z, Free-to-Play, Microtransaction, Psikologi Konsumen, Loot Boxes, Motivasi Pemain, Perilaku Adiktif, Game Desain, Eksploitasi Digital.*

ABSTRACT

This study explores the motivations of Generation Z in Indonesia in spending time and money on Free-to-Play (F2P) video games, particularly those utilizing microtransaction and loot box systems. Employing a qualitative ethnographic approach, the research conducted in-depth interviews with F2P players aged 15–30 and engaged in participant observation within online communities. Findings indicate a significant influence from internal factors such as self-efficacy, hedonic reward, and impulsive buying, as well as external factors like game design, freemium business models, and social phenomena such as fear of missing out (FOMO). The loot box system in F2P games exploits psychological mechanisms such as operant conditioning, loss aversion, and sunk cost fallacy, driving repetitive purchasing behavior. These dynamics can lead to addictive tendencies and exploitative practices, especially among vulnerable young players. This study contributes to understanding the interaction between game design systems and consumer psychology, offering recommendations for more ethical monetization practices in Indonesia.

Keywords : Generation Z, Free-to-Play, Microtransactions, Consumer Psychology, Loot Boxes, Player Motivation, Addictive Behavior, Game Design, Digital Exploitation.

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktisi.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Free to Play Game Bisnis	5
2.1.1 Microtransaction pada system Video Game.....	5
2.1.2 System Loot Box.....	6
2.1.3 Penghasilan & Kapasitas Market dari Free to Play	7
2.2 Psikologi dalam sistem F2P Microtransaction	8
2.2.1 Operant Conditioning & Loss Aversion dalam system Loot Boxes	9
2.2.2 Sunk Cost Fallacy & Cognitive Dissonance dalam video game	10
2.2.3 Endowment Effect pada item Loot Boxes	11
2.2.4 Fear Of Missing Out & Social Identity Theory.....	11
2.2.5 Motivasi Pembelian Microtransaction	12
2.3 Faktor Eksternal yang mempengaruhi Psikologi	13
2.4 Dampak Perilaku dari transaksi berulang.....	14
2.5 Penelitian Terdahulu.....	15
2.6 Kerangka	18
2.7 Hipotesis	20
BAB 3 METODE PENELITIAN	21
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.2.1 Wawancara Mendalam Semi-Terstruktur.....	22
3.2.2 Observasi Partisipan Online	22
3.3 Teknik Analisis Data.....	22
3.3.1 Transaksi dan Familiarisasi.....	22
3.3.2 Generasi Kode Awal (Open Coding):	23
3.3.3 Pencarian Tema (Axial Coding):	23
3.3.4 Penyusunan Tema Inti (Selective Coding)	23
3.3.5 Validasi Temuan.....	23
3.4 Pertanyaan Penelitian/Hipotesis	25
3.4.1. Faktor Eksternal	25
3.4.2 Faktor Internal.....	26
3.4.2 Dampak Perilaku Terhadap Budaya & Lingkungan	27
3.5 Etika Penelitian	28
3.7 Keterbatasan Penelitian	28
BAB 4 ANALISIS DATA dan PEMBAHASAN	29
4.1 Profiling Narasumber	29
4.2 Motivasi Gen Z dalam Mengeluarkan Uang di Game F2P	31
4.3 Mekanisme Desain Game dan Pengaruh ke Motivasi Pemain	33
4.4 Strategi Monetisasi Sukses dan Risiko di Indonesia	36
4.5 Pembahasan Temuan	38
4.5.1 Faktor Psikologis yang Mendorong Pembelian Item dalam Game F2P	38

4.5.2 Pengaruh Mekanisme Desain Game terhadap Motivasi Pemain	39
4.5.3 Strategi Monetisasi di Indonesia.....	40
BAB 5 KESIMPULAN dan SARAN	41
5.1 Diskusi Kritis dan Interpretasi	41
5.1.1 Lingkungan Sosial vs. Motivasi Diri.....	41
5.1.2 Kerentanan Gen Z Indonesia.....	41
5.1.3 Apakah Microtransaction Praktik Eksploitatif?	41
5.2 SARAN	42
5.2.1 Saran Teoritis	42
5.2.2 Saran Praktis	43
5.3 Keterbatasan dan Rekomendasi	44
5.3.1 Keterbatasan	44
5.3.2 Rekomendasi Penelitian Lanjutan.....	44
5.3.3 Strategi Monetisasi Sukses dan Risiko di Indonesia	44
5.4 Kesimpulan.....	45
Daftar Pusaka	46
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR & TABLE

Bab 2 1Microtransaction dan Freemium	13
Bab 2 2.1.3Statista F2P Revenue	15
Bab 2 32.1.3Global Market.....	16
Bab 2 4 2.6Framework.....	26
Bab 2 5 2.6 Table Variable & Indikator	26
 Bab 3 1 1 Table Subjek & Variable	 29
 Bab 4 1 Table Profiling.....	 29
Bab 4 2Table Coding Motivasi Gen Z dalam mengeluarkan Uang di video game F2P	32
Bab 4 3Table Coding Mekanisme Desain Game dan Pengaruh ke Motivasi Pemain	34
Bab 4 4Table Coding Strategi Monetisasi Sukses dan Risiko di Indonesia	36