

ABSTRACT

This study aims to reveal the consumption pattern in Nest-Clan Fortnite Community. The investigation of the consumption pattern concerned about the meaning toward the virtual items in Fortnite game. Fortnite is becoming popular because their unique virtual items. With the biggest of amount players online every day, it encourages the players to build up the community. In Indonesia, one of the biggest communities of Fortnite video games is Nest-Clan Community. This community was established in 11 July 2017 with more than 100 active members. To achieve this goal, the researcher used a qualitative method. The data were collected by purposive sampling with depth interview to the members of the community. Furthermore, the data are analyzed by using Featherstone consumption pattern theory. This study found that the consumption pattern of the members for buying the virtual items is not based on what they need and do not think about the values just to show their prestige and Wealth. The result of this study is expected to be beneficial for online game studies in terms of consumption pattern of virtual items.

Keywords: Consumption, Fortnite, freemium game, virtual items, consumption pattern

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengungkap pola konsumsi yang ada di komunitas game Fortnite, Nest-Clan. penelitian tentang pola konsumsi berfokus pada item virtual di dalam game Fortnite. Fortnite menjadi salah satu game yang populer karena item virtual yang unik. dengan jumlah player online terbesar setiap hari, hal itu membuat para pemain membuat komunitas berdasarkan apa yang mereka mainkan. di Indonesia, salah satu komunitas Fortnite terbesar adalah Komunitas Nest-Clan. Komunitas ini pertama kali dibentuk pada tanggal 11 July 2017 dengan kurang lebih 100 member aktif. Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Data didapat dengan cara interview secara mendalam kepada member di komunitas Nest-Clan. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan akan di analisa menggunakan teori pola konsumsi milik Featherstone. Penelitian ini menemukan bahwa pola konsumsi dari member komunitas untuk membeli item virtual tidak berdasar pada kebutuhan, melainkan menunjukkan gengsi dan kekayaan semata. Hasil dari studi ini diharapkan dapat membantu penelitian tentang game online dalam hal pola konsumsi item virtual.

Kata Kunci: Konsumsi, Fortnite, game freemium, item virtual, pola konsumsi