

**PERILAKU KONSUMSI *FANBASE* TIM *ESPORTS* REX
REGUM QEON (RRQ) CABANG SURABAYA DALAM
PERSPEKTIF MASYARAKAT KONSUMSI JEAN
BAUDRILLARD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

dalam bidang Sosiologi



Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan Uno

NIM 10020320053

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Maret 2024

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan Uno

NIM : 10020320053

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perilaku Konsumsi *Fanbase* Tim *Esports* Rex Regum Qeon (RRQ) Cabang Surabaya Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun,
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain,
3. Apabila Skripsi ini di kemudian hari terbukti sebagai karya plagiat, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berlaku.

Surabaya, 21 Februari 2024

Yang Menyatakan



Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan Uno

NIM 10020320053

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan terhadap Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan Uno

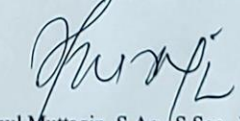
NIM : 10020320053

Program Studi : Sosiologi

Berjudul *Perilaku Konsumsi Fanbase Tim Esports Rex Regum Qeon (RRQ) Cabang Surabaya Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard*, saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut dapat diujikan sebagai salah satu persyaratan bagi yang bersangkutan untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 21 Februari 2024

Dosen Pembimbing


Husnul Muttaqin, S.Ag., S.Sos., M.S.I
NIP 197801202006041003

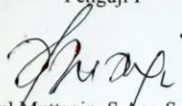
PENGESAHAN

PENGESAHAN

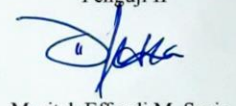
Skripsi oleh Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan Uno *Perilaku Konsumsi Fanbase Tim Esports Rex Regum Qeon (RRQ) Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard* telah dipertahankan dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 04 Maret 2024.

Tim Penguji Skripsi

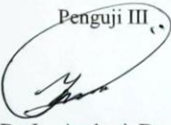
Penguji I


Husnul Muttaqin, S.Ag., S.Sos., M.S.I
197801202006041003

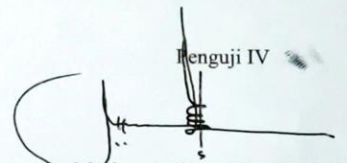
Penguji II


Masitah Effendi M. Sosio.
199105172020122027

Penguji III


Prof. Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si
196705061993031002

Penguji IV


Muchammad Ismail S.Sos., MA
198005032009121003

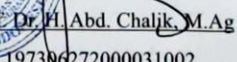
Surabaya, 04 Maret 2024

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan




Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag
197306272000031002

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MUHAMAD ADHITYA BINTANG RAMADHAN UNO
NIM : 10020320053
Fakultas/Jurusan : FISIP / SOSIOLOGI
E-mail address : Adhityaadit507@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERILAKU KONSUMSI FANBASE TIM ESPORTS REX REGUM
QEON (R2Q) CABANG SURABAYA DALAM PERSPEKTIF
MASYARAKAT KONSUMSI JEAN BAUDRILLARD

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Maret 2024

Penulis

(M. Adhitya Bintang R.U)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Uno, Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan. “Perilaku Konsumsi *Fanbase* Tim *Esports* Rex Regum Qeon (RRQ) Cabang Surabaya Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menguraikan bentuk perilaku konsumsi penggemar dari tim *esports* Rex Regum Qeon serta motif yang menyertainya terkait pembelian *merchandise* tim RRQ. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teori yang digunakan yakni teori Masyarakat Konsumsi milik Jean Baudrillard. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, bentuk perilaku konsumsi yang dilakukan oleh Kingdom Surabaya yakni mereka mengonsumsi pembelian barang berupa *merchandise* tim RRQ seperti jersey, kaos/*t-shirts*, dan poster sebagai dukungan kepada tim RRQ. Motif yang mendasari Kingdom Surabaya melakukan sejumlah pembelian *merchandise* yakni mempunyai kualitas desain dan bahan yang bagus, adanya pengalaman-pengalaman pribadi pada momen tertentu seperti membeli karena ajakan teman maupun dorongan dari lingkungan komunitas, sebagai penegas identitas agar masyarakat atau kawan sesamanya dapat melihat bahwa ia merupakan penggemar atau Kingdom sejati.

Kata Kunci: Perilaku Konsumsi; *Fanbase*; *Esport*; Rex Regum Qeon (RRQ); Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard

ABSTRACT

Uno, Muhamad Adhitya Bintang Ramadhan. “Perilaku Konsumsi *Fanbase* Tim *Esports* Rex Regum Qeon (RRQ) Cabang Surabaya Dalam Perspektif Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024.

This research aims to explain and describe the forms of consumption behavior exhibited by fans of the esports team Rex Regum Qeon and the associated motives related to various purchases of RRQ team merchandise. The research method used is qualitative with a phenomenological approach, and the data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The theory used is Jean Baudrillard's theory of Consumer Society. Based on the research findings, the consumption behavior exhibited by Kingdom Surabaya involves the purchase of RRQ team merchandise such as jerseys, t-shirts, and posters as a form of support for the Rex Regum Qeon team. The motives underlying Kingdom Surabaya's various merchandise purchases include the quality of design and materials, personal experiences during specific moments such as buying due to friends' invitations or encouragement from the community, and as a reaffirmation of identity to show that they are genuine fans or true members of the Kingdom community.

Keywords: *Compsumtion Behavior*; *Fanbase*; *Esports*; Rex Regum Qeon (RRQ); *Consumer Society* Jean Baudrillard

DAFTAR ISI

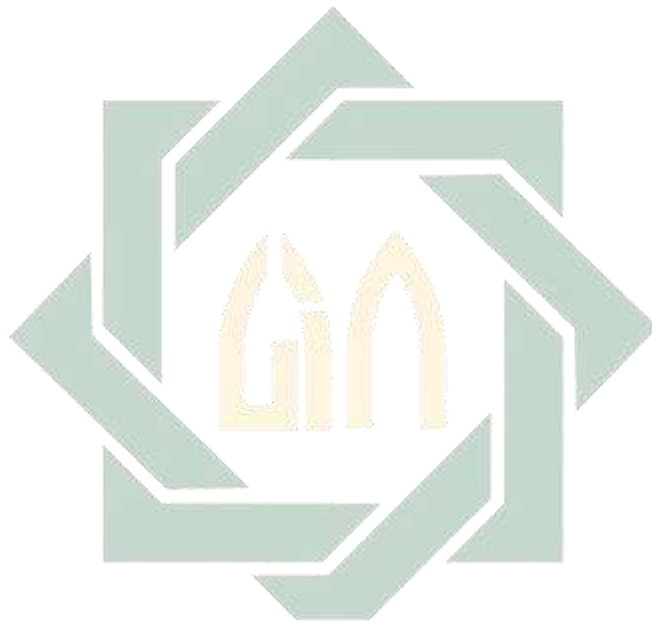
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Konseptual.....	9
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II MASYARAKAT KONSUMSI JEAN BAUDRILLARD.....	14
A. Kajian Pustaka	14
B. Perilaku Konsumsi Masyarakat <i>Modern</i>.....	29
C. Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Situasi Sosial dan Subjek Penelitian.....	44
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
D. Teknik Analisis Data	47
E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	48
BAB IV PERILAKU KONSUMSI FANBASE TIM ESPORTS REX REGUM QEON (RRQ) CABANG SURABAYA DALAM PERSPEKTIF MASYARAKAT KONSUMSI JEAN BAUDRILLARD	50

A. Profil Komunitas RRQ Kingdom (<i>Fanbase</i> tim <i>Esports</i> Rex Regum Qeon)	50
B. Awal mula mengenal tim RRQ hingga menjadi Kingdom.....	54
C. Perilaku Konsumsi Kingdom cabang Surabaya	63
1. Bentuk Perilaku Konsumsi yang dilakukan Kingdom Surabaya....	63
2. Motif Kingdom Surabaya melakukan pembelian <i>merchandise</i> atau barang yang berkaitan dengan tim Rex Regum Qeon.....	75
D. Perilaku Konsumsi <i>Fanbase</i> tim Rex Regum Qeon Surabaya dalam tinjauan Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard	85
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103
A. Jadwal Penelitian	103
B. Pedoman Wawancara	103
C. Biodata Peneliti	104


 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Informan	44
---------------------------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Kerja Analisis	42
Gambar 4.1 Akun Instagram Tim <i>Esports</i> Rex Regum Qeon.....	51
Gambar 4.2 Akun Instagram Komunitas RRQ Kingdom Pusat.....	52
Gambar 4.3 Tampilan Forum <i>Public Chat</i> tim Rex Regum Qeon pada aplikasi Discord	53
Gambar 4.4 Akun Instagram Komunitas RRQ Kingdom regional Jawa Timur	53
Gambar 4.5 Foto Muhammad Ikhsan alias “RRQ Lemon”	57
Gambar 4.6 Suasana turnamen MPL Indonesia <i>Season 1</i> , di Mall Taman Anggrek, Jakarta.....	58
Gambar 4.7 Foto Jersey Pro Axxel	65
Gambar 4.8 Foto Jaket Altumn V1 dan <i>T-Shirts</i> RRQ x ThreeSecond.....	66
Gambar 4.9 Foto Jersey RRQ yer. 2020.....	68
Gambar 4.10 Foto salah satu Stiker yang dijual dan Poster <i>official</i> RRQ	70
Gambar 4.11 Foto salah satu <i>merch</i> milik informan yakni <i>T-Shirt</i> Rex Regum Qeon.....	72
Gambar 4.12 Logo turnamen M3 MLBB World Championship	78
Gambar 4.13 Poster <i>event</i> RRQ Keliling Kota Vo. 2.....	82

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, Siti Nur. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemar K-POP Dikalangan Remaja Islam (Studi Pada Fanbase Boygroup Seventeen)". UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Amalia, Ellavie Ichlasa. "Mengulik Tim Esports yang Menyediakan Merchandise untuk Para Fans". HYBRID.CO.ID. Diakses 09 Februari 2024. <https://hybrid.co.id/post/mengulik-tim-esports-yang-menyediakan-merchandise-untuk-para-fans>.
- Ananda, Hadi, dan Meiji. "Di Balik Perilaku Konsumtif NCTZEN dalam Pembelian Merchandise NCT (Studi Kasus Komunitas NCTZen Malang)". *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 9 (2021): 1011-1026. <https://doi.org/10.17977/um063v1i9p1011-1026>.
- Anshori, Isa. "Melacak State Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial". *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (5 Desember 2018): 165-181. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1814>.
- Anwar, Andi Faisal, Idris Parakkasi, dan Bahrul Ulum Rusyidi. "Tinjauan Sosiologi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumsi Masyarakat Kota Makassar Pada Pasar Virtual". *AL-FALAH: Journal of Islamic Economics* 3, no. 1 (17 Juli 2018): 93-110. <http://dx.doi.org/10.29240/jie.v3i1.346>.
- Angelia, Cynthia, Fauzi Akbar Maulana Hutabarat, Ngajudin Nugroho, Arwin dan Ivone. "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha". *Journal of Business and Economics Research (JBE)* 2, no. 3 (Oktober 2021): 61-65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.
- Astuti, Rika Pristian Fitri. "Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi Dan Life Style Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro". *Jurnal Pendidikan Edutama* 3, no. 2 (2016): 49-58. <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v3i2.36>.
- Bachri, Bactiar S. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif", *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 1, (2010): 46-62. http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/5006.
- Bakti, Indra Setia, Nirzalin, dan Alwi. "Konsumerisme dalam Perspektif Jean Baudrillard", *Jurnal Sosiologi USK* 13, no. 2. (Desember 2019): 146-165. <https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.24815/jsu.v13i2.15925?domain=https://jurnal.usk.ac.id>.
- Baudrillard, Jean. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2018.
- Djalal, Taufiq, Arlin Adam, dan Syamsu A. Kamaruddin. "Masyarakat Konsumen dalam Perspektif Teori Kritis Jean Baudrillard". *Indonesian Journal of Social and Educational Studies* 3, no. 2, (2022): 255-260. <https://doi.org/10.26858/ijses.v3i2.43263>.

- Dwi Saputra, Anggriawan. "Masyarakat Konsumsi (Studi Deskriptif Gejala Konsumerisme Jasa Tato Pada Masyarakat Kota Surabaya)". *Paradigma* 5, no. 3 (August 3, 2017). Accessed October 19, 2023. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/21229>.
- Irna Gayatri. "RRQ Kingdom, Fanbase Esports yang Gencar Sebarkan Semangat Positif", DETIKNET. Diakses 16 Oktober 2023. <https://inet.detik.com/games-news/d-5231906/rrq-kingdom-fanbase-esports-yang-gencar-sebarkan-semangat-positif#:~:text=RRQ%20Kingdom%20dibentuk%20pada%202022,dengan%20identitas%20Team%20RRQ%20sebagai>.
- Ismaniar. "Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard: perilaku konsumsi penggemar K-Pop NCTzen 112 Surabaya". UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Indonesia, Maxipro. "9 Alasan Kenapa Merchandise Penting Bagi Bisnismu". MAXIPRO.CO.ID. Diakses 11 Februari 2024. <https://maxipro.co.id/9-alasan-kenapa-merchandise-penting-bagi-bisnismu/>.
- J.R. Raco. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2010.
- Kumparan. "Pengertian Fanbase dan Perbedaannya dengan Fandom dan Fanclub". KUMPARAN.COM. Diakses 16 Oktober 2023. <https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-fanbase-dan-perbedaannya-dengan-fandom-dan-fansclub-20enK91qMVG>.
- Lisma, Niati, dan Agung Nugroho. "Analisis Perilaku Konsumsi Mahasiswa Ditinjau Dari Motif Bertransaksi (Studi Kasus pada Mahasiswi S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan Tahun 2012)". *JPE* 9, no. 1 (2016): 10.
- Liquidpedia. "Lemon – Lquipedia Mobile Legends: Bang-Bang Wiki". LIQUIPEDIA.NET. Diakses 10 Februari 2024. <https://liquidpedia.net/mobilelegends/Lemon>
- Martono, Nanang. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- Muazzinur, dan Yoskar Kadarisman. "Perilaku Konsumsi Trend Pakaian Di Kalangan Mahasiswi (Studi Pada Mahasiswi Sosiologi Fisip UNRI)". *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 1, no. 2 (23 Juli 2014): 1-14.
- Nadine. "Team RRQ: Sejarah, Daftar Anggota, dan Prestasinya". BLOGBLIBLIFRIEND. Diakses 16 Oktober 2023. <https://www.blibli.com/friends/blog/team-rrq-15/>.

- Nafidzurrahmadhan, Aditya. "Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain *Game Online*". Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Naufal, Rifai. "Fenomena Perilaku Konsumtif Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dikalangan Mahasiswa Uniska Banjarmasin". Univeristas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 2022.
- Nelson Mandela Quotes. Diakses 21 Februari 2024. https://www.goodreads.com/author/quotes/367338.Nelson_Mandela
- Nilamsari, Natalina. "Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif". *Wacana* XIII, no. 2 (2014): 177-181. <https://doi.org/10.32509/wacana.v13i2.143>.
- Nugraha, Angga Satria. "Perilaku Konsumtif Remaja Terhadap *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* (Studi Kasus: Remaja di Komplek Griya Bandung Indah, Desa Buah Batu, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung)". UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2021.
- Nurlaela, Asti. "Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografis dala Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Keruangan Peserta Didik", *Jurnal Gea* 14, no. 1, (April 2014): 40-48. <https://doi.org/10.17509/gea.v14i1.3361.g2356>
- Novri. "RRQ Membuka Store Offline yang Bisa Dijadikan Tempat Kumpul Para Penggemar". OVERCLOCKINGID.COM. Diakses 16 Oktober 2023. <https://www.overclockingid.com/rrq-membuka-store-offline-yang-bisa-dijadikan-tempat-kumpul-para-penggemar/>.
- Prasetyo, Audi Eka. "Sejarah RRQ: Bagaimana Hobi dan Passion Bisa Melahirkan The King". GGWP.ID. Diakses 16 Oktober 2023. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/sejarah-rrq>.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. "Menakar Potensi *esport* di Indonesia". KOMPAS.COM. Diiakses 05 Oktober 2023. <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-esport-di-indonesia>.
- Popular Quotes. Diakses 21 Februari 2024. https://www.goodreads.com/quotes?ref=nav_comm_quotes.
- Praing, Rizky, Ritna Sandri, and Aryudho Widyatno. "Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Genshin Impact Ditinjau Dari Kecenderungan Kecanduan Game Online". *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) 7*, no. 1 (September 7, 2023): 4035 - 4048. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/494>.
- Qur'an Kemenag. Diakses 21 Februari 2024. <https://lajnah.kemenag.go.id/unduh/quran-kemenag.html>.

- Ramadhani, Rizka Aulia. "Perilaku Konsumsi dan Produksi Budaya Penggemar pada Komunitas Army BTS Yogyakarta". Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2019.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif". *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (January 2, 2019): 81–95. Accessed October 19, 2023. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>.
- Riyanto, Muhamad. "Perkembangan *Esport* di Indonesia". Kompasiana. Diakses 05 Oktober 2023. <https://www.kompasiana.com/muhamadryan/63bd8b8897125e78f74c6bc2/perkembangan-esport-di-indonesia>.
- Rosaliza, Mita. "Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif", *Jurnal Ilmu Budaya* 11, no. 2, (03 Februari 2015): 71-79. <https://doi.org/10.31849/jib.v11i2.1099>.
- Saputri, Amanda Della. "Fenomena Fear of Missing Out Tren Fashion Masa Kini Menjadi Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya". UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Schiffman, Leon G. *Consumer Behavior*. New Jersey: Prentice Hall, 2001.
- Seanry, Yuda. "Terbukti! Penonton *Esport* Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional!". GGWP.ID. Diakses 05 Oktober 2023. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/penonton-esport-di-atas-olahraga>.
- Solikatun, Drajat Tri Kartono dan Argyo Demartot. "Perilaku Konsumsi Kopi Sebagai Budaya Masyarakat Konsumsi: Studi Fenomenologi Pada Peminum Kopi Di Kedai Kopi Kota Semarang". *Jurnal Analisa Sosiologi* 4, no. 1 (2015): 60-74. <https://doi.org/10.20961/jas.v4i1.17410>.
- Sophia, Elsha, dan Muhammad Nafik HR. "Perilaku Konsumsi Komunitas Pengajian Al-Ikhlas Rungkut Surabaya". *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan* 1, no. 10 (4 Desember 2015): 691. <https://doi.org/10.20473/vol1iss201410pp691-703>.
- Suryabrata, Sumardi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo, 1998.
- Studocu. "Makalah Masyarakat Konsumsi", STUDOCU.COM. Diakses 19 Oktober 2023. <https://www.studocu.com/id/document/universitas-riau/teori-sosiologi-modern/makalah-masyarakat-konsumsi/38456273>.
- Sudarsono. *Kamus Hukum*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Susanti, Essy, and Imam Qalyubi. "Analisis Perilaku Konsumsi Pangan Mahasiswa PGSD UMPR Selama Pandemi Covid-19: Analysis of Food Consumption Behavior of UMPR PGSD Students During The Covid-19 Pandemic". *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1

(December 30, 2020): 52–57. Accessed October 19, 2023.
<https://journal.umpr.ac.id/index.php/tunas/article/view/2074>.

Suwendra, Wayan. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bandung: Nilacakra, 2018.

Teamrrq. “Kingdom RRQ | Professional E-Sports Organization”. TEAMRRQ.COM. Diakses 16 Oktober 2023.
<https://teamrrq.com/index.php/kingdom>.

Teamrrq. “RRQ MASUK 10 BESAR TIM *ESPORTS* PALING BANYAK DITONTON PADA 2021”. TEAMRRQ.COM. Diakses 16 Oktober 2023.
<https://teamrrq.com/news/rrq-masuk-10-besar-tim-esports-paling-banyak-ditonton-pada-2021>.

Teamrrq. “Website Official Team RRQ”. TEAMRRQ.COM. Diakses 16 Oktober 2023. <https://teamrrq.com/about>.

Yuniarti, Vinna Sri. *Ekonomi Mikro Syariah*. Bandung: Pustaka Setia, 2016.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A