

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Videogame* merupakan industri hiburan yang cukup diperhitungkan, perkembangan dunia *game* di Indonesia terus mengalami kemajuan yang cukup pesat. *Videogame* pada hakikatnya menjual pengalaman bermain yang disajikan dalam bentuk konsep bermain (*gameplay*) dan konten naratif (kisah, plot, scenario dll), terutama pada *videogame* bergenre role *PlayingGame* (Kristanto, 2018).

Menurut Purnomo dkk, (2013) *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual . *Game online* sekarang ini begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah.

Marwoko (2019) Mengatakan masa remaja adalah usia dimana individu bernitegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam memecahkan masalah. Menurut Diananda (2019) remaja ialah fase peralihan dari fase anak-anak menuju masa dewasa. Karakteristik yang bisa dilihat adalah adanya banyak perubahan yang terjadi baik itu perubahan fisik maupun psikis. Perubahan fisik yang dapat dilihat adalah perubahan pada karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan suara yang semakin dalam. Perubahan mentalpun mengalami perkembangan.

Menurut Anggraini dan Santhoso (2018) pada masa remaja, individu akan cenderung menyukai berbagai hal baru yang cukup menantang bagi dirinya, hal tersebut dikarenakan remaja berupaya untuk mencapai kemandirian dan menemukan identitas dirinya. beberapa perubahan yang kemungkinan dialami oleh remaja baik perubahan fisik, sikap, perilaku, dan emosi. Salah satunya adalah perubahan perilaku yang cenderung konsumtif.

*Games online* merupakan bagian dari aplikasi internet yang dapat menyebabkan kecanduan Kusumawati, dkk (2017). Remaja ialah kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*, kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu Novrialdy (2019).

Maharani, dkk (2022) mengatakan Bermain *game online* bisa membuat kecanduan dan berpotensi memiliki perilaku konsumtif, remaja merasa tergiur untuk membeli item di favoritnya seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*, lantaran keinginan meniru teman, uang saku yang lebih dan mendapatkan karakter baru bisa membuat remaja memenangkan melalui membeli item dari iklan suatu tersebut. Kemenangan itulah membuat remaja ketagihan membeli *item online*.

Sejalan dengan itu dalam permainan *game online* terdapat adanya pembelian dalam *game*, atau biasa disebut dengan *top up* sehingga menyebabkan adanya perilaku konsumtif di dalam bermain *game*, Perilaku konsumtif adalah perilaku mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan

khususnya yang berkaitan dengan respon terhadap konsumsi barang-barang sekunder, yaitu barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan, Perilaku konsumtif terjadi karena masyarakat mempunyai kecenderungan materialistic, hasrat yang besar untuk memiliki benda-benda tanpa memperhatikan kebutuhannya dan sebagian besar pembelian yang dilakukan didorong keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata (Pulungan dan Febriaty, 2018).

Menurut Hariyono (2014) Perilaku konsumtif adalah perilaku yang tidak lagi berdasarkan pada pertimbangan yang rasional, melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi Philip (2019) menyebutkan bahwa perilaku konsumtif tersebut apabila tidak dapat dikontrol akan berdampak buruk bagi dirinya. Dampak yang ditimbulkan antara lain memiliki sifat boros, tidak produktif, berbohong, pola bekerja yang berlebihan dan sampai menggunakan cara instant seperti melakukan hal yang negatif, perilaku konsumtif bukan saja memiliki dampak ekonomi, tetapi juga dampak psikologis, sosial dan etika

Pemberitaan yang diberitakan Kompasiana.com pada rabu, 12 Mei 2021 lalu memberitakan adanya seorang bapak marah-marah dengan emosi tinggi pada seorang kasir minimarket Indomaret. Peristiwa itu direkam dalam *video* dengan handphone. Dari suara dan celetukan penyerta kemarahan, diduga yang merekam adalah istri si Bapak yang marah tersebut. Si bapak marah besar kepada Kasir Indomaret karena telah menerima/memproses pembayaran anaknya yang masih SD untuk *game online* yang dilakukan anak tersebut. Jumlahnya 800 ribuan. Dalam pembicaraan kemarahan si Bapak dikatakannya si Anak telah mencuri uangnya

untuk membayar *game online* yang dimainkannya. Juga dikatakan (tuduhan) si Kasir hanya mementingkan keuntungan, tanpa mau tahu siap yang bertransaksi. Si Kasir membela diri. Dengan muka pucat, dia katakan hanya melaksanakan tugas profesional menerima dan memproses pembayaran terhadap semua customer sesuai yang tertera di komputer. Dia tak perlu tahu darimana uang itu didapatkan, untuk apa saja barang yang dibeli, dan berapa usia si Pembayar. Si Bapak makin "ngegas" dengan emosi tinggi mempersalahkan si Kasir. Katanya, harusnya si Kasir melihat, bila anak kecil yang membayar *game online* dengan harga yang besar, perlu mempertanyakan uang tersebut, atau tidak usah memprosesnya.

Peristiwa ini jadi viral dan trending di media sosial *Twitter*. Beragam tanggapan netizen muncul di postingan itu. Mereka mempersalahkan si Bapak atau Ibu yang marah-marah itu, khususnya tanggungjawab pendidikan anak bukan diserahkan pada "jobdesk" kasir Indomaret yang bekerja secara profesional. Ada juga komen netizen yang "pro" pada si Bapak. Dikatakannya, harusnya si Kasir tidak memproses pembayaran anak kecil itu karena tidak mungkin si Anak punya uang sebesar itu (800 ribu). Peristiwa itu jadi pembelajaran semua pihak. Bagi orang tua untuk melakukan pengawasan pada anak - anaknya dalam menggunakan handphone atau aktivitas *online* via laptop.

Subjek wawancara pertama tanggal 4 Juni 2022 berinisial MFMS subjek adalah siswa kelas VIII MTS, menyatakan ia adalah salah satu pemain *game online*. ia juga melakukan top up diamon atau melakukan pembelian didalam *game* dengan uang miliknya sendiri dari uang tabungan karena keinginan untuk top up pada saat even tertentu. MFMS mengaku dia selama melakukan top up tidak selalu

melakukan pembelian, tetapi ketika ada even yang diinginkan MFMS tidak dapat menahan dirinya dan rela menghabiskan tabungannya untuk melakukan top up.

Dan juga subjek wawancara yang kedua tanggal 10 Juli 2022 MAM merupakan siswa kelas IX SMPN menyatakan dia adalah salah satu pemain *game online*. dia bermain *game online* dalam sehari bisa menghabiskan waktu selama 3 sampai 4 jam. dalam bermain *game online* MAM juga melakukan pembelian didalam *game*. pembelian didalam *game* ini menurut pengakuan MAM dia melakukannya dikarenakan teman sepermainannya melakukan pembelian didalam *game* atau top up dan kemudian dia juga ikut untuk melakukan pembelian didalam *game*. ia merasa jika tidak melakukan pembelian didalam *game* dia akan di jahui temannya

Subjek wawancara ketiga tanggal 17 September 2022 berinisial MW Subjek merupakan murid kelas IX SMPN menyatakan ia adalah seorang yang bermain *game online* dalam sehari ia mampu memainkan *game* 3 sampai 4 jam dan sering melakukan pembelian didalam *game*. MW mengaku iya sering melakukan pembelian didalam *game* ketika ada beberapa even berlangsung didalam *game* yang mengharuskan melakukan pembelian didalam *game*. MW melakukan banyak hal agar bisa melakukan pembelian didalam *game*.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu kontrol diri chita (dalam Arum & Khoirunnisa, 2021). Kontrol diri bisa membantu individu untuk mengendalikan perilaku agar bisa mengambil keputusan pembelian dengan adanya pertimbangan terhadap barang yang akan di beli. Individu yang mempunyai kontrol diri yang rendah kerap kali mengalami kesulitan untuk menentukan

konsekuensi dari tindakan yang mereka lakukan, sedangkan individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan lebih memperhatikan tingkah laku yang tepat untuk digunakan dalam berbagai macam situasi/kondisi (Arum & Khoirunnisa, 2021). Kontrol diri merupakan kemampuan untuk mengontrol dan mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi untuk mengendalikan perilaku, menarik perhatian, mengubah perilaku sesuai dengan lingkungan sosial, menyenangkan orang lain dan menutupi perasaannya (Tripambudi & Indrawati, 2018).

Menurut Dewi dkk (2021) Kontrol diri atau self control ialah kemampuan dan kecakapan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menekan, mengatur, atau mengarahkan suatu keinginan dengan berbagai pertimbangan. Hal ini dilakukan agar menghindari suatu keputusan yang salah atau bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Semakin baik kontrol diri yang dimiliki seseorang, maka semakin kuat pengendalian tingkah laku yang membawa seseorang ke dalam perilaku yang positif

Penelitian ini relevan juga dengan penelitian sebelumnya Hayati dkk (2020) mengatakan ada pengaruh antara pengendalian diri dan perilaku konsumtif terdapat sekitar 51% pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif.

Lubis dkk (2020) mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan pengendalian diri dengan perilaku konsumtif, hubungan antara perilaku konsumtif tergantung pada tingkat pengendalian diri yang dimiliki.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Pemain *Game online*”.

### **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris hubungan kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada remaja pemain *game online*.

### **C. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan referensi atau rujukan dalam bidang psikologi, khususnya psikologi Konsumen.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi peneliti**

Menambah wawasan mengenai perilaku konsumtif remaja pemain *game online*. Menambah keterampilan dan pengalaman dalam penelitian mengenai perilaku konsumtif remaja pemain *game online*.

##### **b. Bagi pemain *game***

Diharapkan menambah wawasan mengenai hubungan antarakontrol diri dengan perilaku konsumtif. Selain itu, sebagai bahan pertimbangan untuk mengubah perilaku konsumtif dalam melakukan pembelian didalam *game*.

##### **c. Bagi orang tua**

Diharapkan menambah wawasan mengenai Kontrol diri dan perilaku konsumtif. Orang tua lebih meningkatkan pengawasan dan pembinaan

terhadap anak yang melakukan pembelian didalam *game* agar tidak terjadinya perilaku boros yang berlebihan pada anak.

