

**PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN
*GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



oleh:
ADITYA NAFIDZURRAMADHAN
F 100 160 152

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ADITYA NAFIDZURRAMADHAN

F 100 160 152

Telah disetujui untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:
Pembimbing



Lusi Nuryanti, Ph.D., Psikolog

**PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN
GAME ONLINE**

Yang diajukan oleh :

ADITYA NAFIDZURRAMADHAN

F 100 160 152

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

13 April 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua Sidang

Lusi Nuryanti, Ph.D, Psikolog

Penguji I

Setia Asyanti, S.Psi.,M.Si, Psikolog

Penguji II

MB. Sudinadji, S.Psi.,M.Psi



Dekan,

Susatyo Yunwono, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIK.NIDN: 838/0624067301

**PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN
*GAME ONLINE***

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Nafidzurramadhan

NIM : F100160152

Fakultas / Jurusan : Psikologi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain *Game*
Online

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dirulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya juga menyatakan bahwa hasil karya ini benar-benar karya saya pribadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila dilain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Yang Menyatakan

Surakarta, 5 April 2021



Aditya Nafidzurramadhan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu ‘alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Perilaku Konsumtif pada Remaja yang Bermain *Game Online*”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai tidak hanya dari doa dan usaha dari penulis, melainkan mendapat dukungan dari berbagai pihak yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini.

Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Susatyo Yuwono S.Psi, M.Si selaku dekan fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Ibu Lusi Nuryanti, Ph.D, Psikolog selaku pembimbing skripsi yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan pengarahan ditengah pada masa pandemi dan padatnya kegiatan beliau.
4. Ibu Setia Asyanti, S.Psi, M.Si, Psikolog selaku pembimbing akademik yang memberi motivasi, nasihat dan membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Dosen, karyawan dan staf Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan berbagai ilmu dan pengalaman selama menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi.
6. Staf Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan berbagai pelatihan, khususnya Pak Sapto.
7. Skripsi ini saya persembahkan untuk bapak dan ibu yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup

tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya.

8. Seluruh keluarga besar, terutama kakak saya yang bernama Herlin Ajeng Nurrahma yang dengan sabarnya membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
9. Keluarga bapak Siswanto yang selama proses pembuatan skripsi ini selalu mendoakan dan memberi motivasi peneliti.
10. Novela, Sigit, Ivani, Galang, Bayu, Pramodhana, dan seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu serta mendoakan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Informan penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
Abstrak	1
Abstract	2
PENDAHULUAN	3
METODE	6
HASIL.....	8
PEMBAHASAN	11
KESIMPULAN	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik partisipan	8
Tabel 1. Tabulasi Hasil	8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alasan Membeli Voucher Game	10
Gambar 2. Dampak Berperilaku Konsumtif	11

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Wawancara.....	20
Lampiran 2. Informed Consent	22
Lampiran 3. Surat ijin penelitian.....	27
Lampiran 4. Surat balasan penelitian	28
Lampiran 5. Bukti fisik	29
Lampiran 6. Bukti Turnitin	30
Lampiran 7. Verbatim	33

PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

Abstrak

Mahasiswa saat ini memiliki ketertarikan yang cukup besar untuk mengikuti trend bermain game online yang menyebabkan mahasiswa membeli/menggunakan uangnya untuk bermain game online atau dengan kata lain adanya kecenderungan berperilaku konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang perilaku konsumtif pada mahasiswa yang bermain *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara semi terstruktur secara daring dan menggunakan aplikasi telepon genggam *Whatsapp*. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana kriterianya adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) yang pernah bermain *game online* lebih dari 1 tahun, menghabiskan waktu bermain ±3 jam/hari, dan pernah menggunakan uang jajannya untuk bermain *game online*. Analisis data menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan beberapa faktor yang menunjukkan timbulnya perilaku konsumtif yaitu faktor internal dan eksternal. *Game online* juga memberikan berbagai dampak, yaitu dampak positif dan negatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi dasar pemberian intervensi pada perilaku pemain *game online*.

Kata kunci: perilaku konsumtif, *game online*, mahasiswa

Abstract

Students currently have a large enough interest in following the trend of playing online games which causes students to buy/use their money to play online games or in other words, there is a tendency to behave consumptively. This study aims to understand more deeply the consumptive behavior of students who play online games. The research method used is descriptive qualitative research with data collection techniques through online semi-structured interviews and using the Whatsapp mobile phone application. The selection of participants used a purposive sampling technique where the criteria were students of the Muhammadiyah University of Surakarta (UMS) who had played online games for more than 1 year, spent ± 3 hours/day playing, and had used their allowance to play online games. Data analysis using thematic analysis techniques. The results showed several factors that indicate consumptive behavior, namely internal and external factors. Online games also have various impacts, namely positive and negative impacts. The results of this study are expected to provide a basis for providing interventions on the behavior of online game players.

Keywords: consumptive behavior, online game, students