

Fenomena Perilaku Konsumtif Pada Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Dikalangan Mahasiswa Uniska Banjarmasin

Rifai Naufal¹, Sanusi², Lieta Dwi Novianti³

¹Ilmu Komunikasi, 70201, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 18.11.0126

²Ilmu Komunikasi, 70201, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 19056202

³Ilmu Komunikasi, 70201, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 1126117402

E-mail: rifainaufal37@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah memahami dan menggambarkan perilaku konsumtif pada pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dalam berbelanja dan menghabiskan waktu di *Game* tersebut, memahami dan menggambarkan faktor pendorong pada pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dalam berbelanja dan menghabiskan waktu pada *Game* tersebut, menggambarkan dampak dari perilaku konsumtif pada pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan fenomenologi dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara wawancara kepada 5 Mahasiswa UNISKA. Analisis data menggunakan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* berperilaku konsumtif dengan cara menghabiskan uang dan waktu untuk *Game Online* tersebut. Adapun faktor pendorong pemain berperilaku konsumtif ada 2 yaitu faktor eksternal yang dipengaruhi oleh lingkungan dan faktor internal yaitu motivasi dalam diri, terpengaruhi oleh marketing, harga diri, dan kepuasan pribadi. Selain itu ada dampak dari perilaku konsumtif oleh pemain dampak positif nya adalah kepuasan pribadi, sebagai investasi, dan kesenangan dan dampak negatif nya adalah kesulitan menabung, boros, tidur larut malam, dan kelelahan.

Kata Kunci: Perilaku Konsumtif, *Game Online, Mobile Legends: Bang Bang*, Mahasiswa UNISKA

ABSTRACT

The purpose of this study is to understand and describe the consumptive behavior in Mobile Legends: Bang Bang online Game players in shopping and spending time in the Game, understand and describe the driving factors in Mobile Legends: Bang Bang online Game players in shopping and spending time on the Game, describing the impact of consumptive behavior on players of the online Game Mobile Legends: Bang Bang. The research method uses qualitative research methods and phenomenological approaches with a qualitative descriptive type of research. Data were collected by way of interviews with 5 UNISKA Students. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that players of the online Game Mobile Legends: Bang Bang behaved consumptively by spending money and time on the online Game. There are 2 factors that encourage players to behave consumptively, namely external factors that are influenced by the environment and internal factors, namely motivation in oneself, influenced by marketing, self-esteem, and personal satisfaction. In addition there is the impact of consumptive behavior by the player his positive impact is personal satisfaction, as an investment, and his pleasure and negative impacts are difficulty saving, wastefulness, sleeping late, and fatigue.

Keywords: *Consumptive Behavior, online Games, Mobile Legends: Bang Bang, UNISKA Students*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu pasar industri *Game* yang terbesar yang ada di dunia. Terutama *Game* mobile atau permainan video yang dapat dimainkan melalui telepon genggam, tablet, dan juga konsol. Terbukti berdasarkan hasil laporan dari We Are Socials, Indonesia menjadi salah satu negara yang jumlah pengguna *Games Online* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut menulis ada 95% pengguna internet yang berusia 15-64 tahun di Indonesia memainkan video *Games* per Januari 2022.

Adapun hakikat dari memainkan Permainan Daring agar dapat melepaskan penat dari seseorang yang bermain *Game* dan dapat bersenang senang bersama teman. Menjadi seorang *Gamer* sangatlah mudah. *Gamers* adalah panggilan dari seorang individu yang menyebut ia sendiri menyukai bermain Permainan Daring ataupun offline.

Seorang *Gamers* saat sudah mulai menggemari salah satu *Game* yang ia mainkan, Seorang pemain tersebut akan rela merogoh kocek hanya untuk

memperbagus akun dengan membeli barang yang ada di dalam *Game* tersebut. Apabila suatu barang terbaru yang menarik, *Gamers* rela mengeluarkan uangnya untuk membeli barang dari *Game* tersebut. Terdapat fenomena yang terjadi di media berita, Seorang ibu asal Kediri yang bernama Ririn Ike Wulandari yang menyadari tagihan di rekening banknya yang membesar karena anak ibu tersebut yang memainkan Permainan Daring di smartphone ibunya tersebut. Yang dikarenakan anak dari Ririn membeli *diamonds* dari *Games Mobile Legends: Bang Bangs*, Pada awalnya Ririn mengira bahwa tagihan tersebut disebabkan penggunaan kuota internet yang berlebihan, namun saat melakukan pengecekan melewati aplikasi provider telepon tersebut barulah tertulis ada transaksi pembelian voucher *Game* hingga belasan juta rupiah. Perilaku konsumtif sebuah kultur yang bisa dikatakan sembrono akan penggunaan uang tanpa memikirkan kebutuhan dan keperluannya. Bermain *Game* merupakan

pemain *Game Online* ini mendapatkan istirahat yang cukup karena dapat memudahkan aktivitas sehari – harinya supaya tidak lalai dengan tanggung jawab.

- 2) Untuk para pemain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* juga agar tidak mudah terpengaruh dari lingkungan sekitar dan juga marketing dari *Game Online* tersebut. Karena tanpa memikirkan dengan matang untuk mengeluarkan uang tidak baik untuk diri pemain tersebut dan bahkan untuk mereka kedepannya karena bisa menjadi salah satu kebiasaan yang tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R. (2021). **Memahami desain metode penelitian kualitatif. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum.**
- Fithri, F. N. (2018). **Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Di Sma Negeri 1 Jetis Bantul Yogyakarta** (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Hamid, F.(2012). **Pendekatan fenomenologi.** Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidika Islam, 6, 17-33.
- Indrawan, Rully & Yaniawati, Poppy. 2017. **METODOLOGI PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi).** Bandung. PT Refika Aditama. 136-137
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). **Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja.** JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia),2(2).Mahasiswa Universitas Sumatera Utara.
- Mujahidah, A. N. (2020) **Analisis Perilaku Konsumtif Dan Penanganannya.** Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development, 1(1), 1-10.s
- Nafidzurramadhan, A., Nuryanti, L., & Psi, S. (2021). **Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online** (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rorong, Michael Jibrael. 2020. **Fenomenologi.** Yogyakarta: CV BUDI UTAMA. 42
- Sari, C. A. (2015). **Perilaku berbelanja online di kalangan mahasiswi antropologi** Universitas Airlangga (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Sugiyono. 2019. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.** Bandung: Alfabeta
- Suryono, R. R. (2016). **Perilaku Pemain Game Online terhadap Pembelian Virtual Item** (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Syaifudin, A. B. (2018). **Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa** (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Wandi, S. (2013). **Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang.** ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation.
- Wardani, L. M. I., & Anggadita, R. (2021). **KONSEP DIRI DAN KONFORMITAS PADA PERILAKU KONSUMTIF REMAJA.** Penerbit NEM.