

**PERILAKU KONSUMTIF REMAJA
(Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran Lamongan)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial
(S.Sos) dalam Bidang Ilmu Sosiologi**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

AHMAD MUWAFFIQL A'ROF

NIM.I73219036

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
JUNI 2023**

PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENLULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama: Ahmad Muwaffiqul A'rof

NIM : 173219036

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi: Perilaku Konsumtif Remaja (Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik manapun
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti atau dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukuman yang terjadi.

Surabaya, 16 Mei 2023

Yang menyatakan


Ahmad Muwaffiqul A'rof
173219036

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Ahmad Muwaffiqul A'rof
NIM : 173219036
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (Studi Kasus game Online di Desa Sekaran lamongan)”**, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 24 Mei 2023

Pembimbing



Dr. H. Muhammad Shodiq, S. Ag, M. Si.

NIP. 19750423200501100

PENGESAHAN

Skripsi oleh Ahmad Muwaffiqul A'rof dengan judul: **“PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (Studi Kasus game Online di Desa Sekaran Lamongan)”** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus didepan tim penguji skripsi pada tanggal 12 Juli 2023.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag, M.Si
NIP. 197504232005011002

Penguji II



Dr. Warsito, M. Si
NIP. 195902091991031001

Penguji III



Dr. Amal Taufiq, M. Si
NIP. 197008021997021001

Penguji IV



Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, M. Si
NIP. 197607182008012022

Surabaya, 12 Juli 2023

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

Dekan



Dr. Abdul Chalik, M. Ag.
NIP. 197306272000031002



**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 : Ahmad Muwaffiqul A'rof
NIM : I73219036
Fakultas/Jurusan : Ilmu Sosial dan ilmu Politik / Sosiologi
E-mail address : ahmadmuwaffiqularof@gmail.com

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

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

yang berjudul :

PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran

Lamongan)

beserta 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, 21 Juli 2023

Penulis

(Ahmad Muwaffiqul A'rof)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ahmad Muwaffiqul A'rof, 2023, PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran Lamongan), "Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya".

Kata kunci: Konsumtif, Remaja, Game Online

Topik kajian permasalahan penelitian ini adalah tentang perilaku konsumtif remaja yang sering melakukan top up game online dan bermain game online, karena banyaknya remaja yang kecanduan akibat bermain game online dan seringnya melakukan top up untuk game online, dalam salah satu rumusan masalah tersebut terdapat pembahasan mengenai faktor dan dampak yang ditimbulkan dari bermain game online dan top up game online tersebut.

Tujuan penelitian ini agar dapat menemukan hasil data dari perilaku konsumtif tersebut, serta menganalisis dampak yang terjadi akibat bermain game online dan top up game online.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, teori yang digunakan dalam melihat fenomena perilaku konsumtif dan bermain game online ini adalah teori Herbert Marcuse mengenai: cara hidup yang tidak hemat, sering menghambur-hamburkan uang, dan lebih mengutamakan gaya hidup daripada kebutuhan.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa: 1. Hal-hal yang menyebabkan remaja sering melakukan top up game online dan bermain game online dikarenakan karena faktor lingkungan, keinginan kuat remaja itu sendiri, bosan karena aktivitas sekolah dan kuliah, memiliki kontrol diri yang kurang, keinginan top up untuk membeli item dalam game online, dan terdapat banyak event yang mengharuskan top up game online, 2. Dampak yang terjadi akibat seringnya melakukan top up game online dan bermain game online antara lain adalah: dampak positif: membantu bersosialisasi, kerja sama, dampak negatif: kecanduan, malas, berbicara kotor, dan dampak negatif dari perilaku konsumtif dari top up game online adalah: menjadi boros, berlebihan dalam top up, dan hanya menghambur-hamburkan uang.

ABSTRACT

Ahmad Muwaffiqul A'rof, 2023, CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF YOUTH (Case Study of Online Games in Sekaran Lamongan Village), "Thesis for the Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, UIN Sunan Ampel Surabaya."

Keywords: Consumptive, Teenagers, Online Games

The topic of study of this research problem is about the consumptive behavior of teenagers who often top up online games and play online games, because many teenagers are addicted to playing online games and often top up for online games, in one of the formulations of the problem there is a discussion of factors and the impact caused by playing online games and top up these online games.

The purpose of this study is to be able to find data results from this consumptive behavior, as well as analyze the impact that occurs as a result of playing online games and online game top ups.

The method used is a qualitative descriptive research method with data collection techniques of observation, interviews, and documentation. The theory used to look at the phenomenon of consumptive behavior and playing online games is Herbert Marcuse's theory regarding: a way of life that is not thrifty, often wastes money, and prioritize lifestyle over needs.

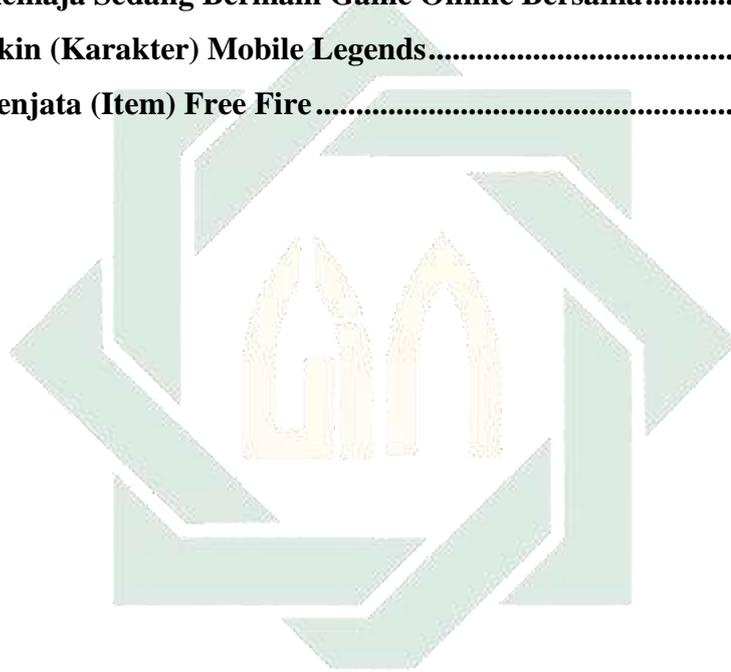
From the results of this study it was found that: 1. The things that cause teenagers to often top up online games and play online games are due to environmental factors, the strong desire of the teenagers themselves, bored because of school and college activities, having less self-control, desire top up to buy items in online games, and there are many events that require online game top ups, 2. The impacts that occur as a result of frequent top ups of online games and playing online games include: positive impact: helps socialize, cooperation, impact negative: addiction, laziness, dirty talk, and the negative impacts of consumptive behavior from online game top ups are: being wasteful, overdoing top ups, and just wasting money.

DAFTAR ISI

COVER	
PERNYATAAN PERTRANGGUNGJAWABAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Konseptual	7
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II : KAJIAN TEORITIK	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Pustaka	19
C. Kerangka Teori	32
BAB III : METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Pemilihan Subyek Penelitian.....	37
D. Tahap-Tahap Penelitian	39

DAFTAR GAMBAR

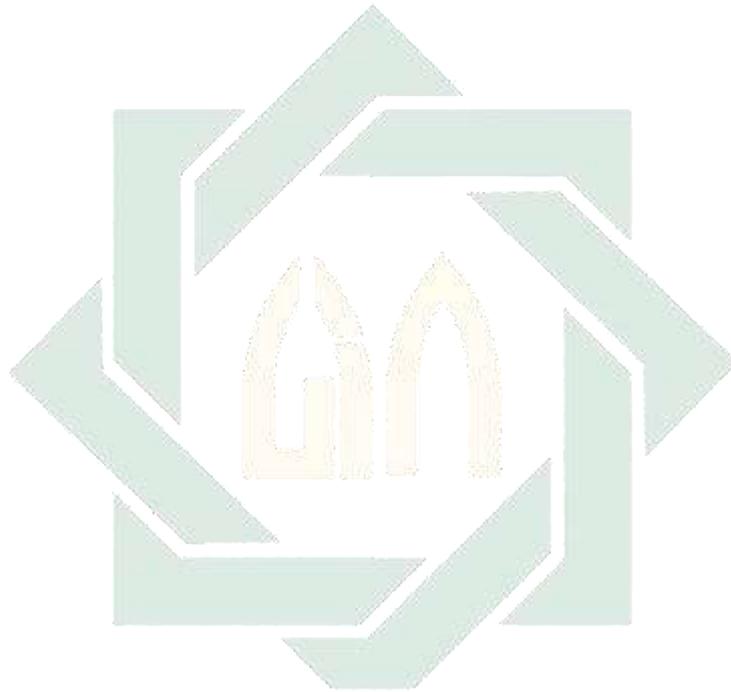
Gambar 4.1 Website Top Up Game	69
Gambar 4.2 Akun instagram yang menyediakan jasa top up game online.....	71
Gambar 4.3 Remaja Sedang Bermain Game Online Bersama.....	78
Gambar 4.4 Skin (Karakter) Mobile Legends.....	85
Gambar 4.5 Senjata (Item) Free Fire	85



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Informan	39
Tabel 3.2 Tahap Penelitian Lapangan	39



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di kondisi zaman sekarang, banyak remaja yang gila akan teknologi terutama teknologi modern, mereka bisa memanfaatkan teknologi tersebut mulai dari belajar berkarya maupun bermain game, Remaja yang tumbuh serta berkembang di era milenium sekarang menggunakan banyak kecanggihan teknologi yang memudahkan buat memperoleh banyak sekali informasi yang dibutuhkannya.

Era globalisasi merupakan bagian dari zaman. Perkembangan zaman ini mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia. Salah satu yang paling terlihat adalah tergantinya permainan tradisional dengan permainan modern. Saat ini banyak anak terutama remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Itu karena permainan modern jauh lebih seru dan menyenangkan.²

Salah satu permainan modern adalah game online. Game online adalah permainan yang dikendalikan melalui koneksi internet. Dalam konteks tersebut, Burhan dan Tshahir berpendapat bahwa game online adalah komputer atau permainan pintar yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, game online berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat baik di kota besar maupun kota kecil. Pada dasarnya tujuan game online

² Drajat Edy Kurniawan, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta', *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3.1 (2017), 97–103
<<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>>.

adalah untuk menghilangkan penat atau sekedar menyegarkan otak setelah beraktivitas sehari-hari. Tapi sebenarnya game itu adiktif.

Keseruan para remaja dalam bermain game online sangat membuat remaja menjadi kecanduan dalam game tersebut, tidak bisa dipungkiri dalam bermain game online juga bisa menyebabkan dampak terhadap suatu perilaku, remaja juga bisa bertindak semakin malas dan lebih cenderung bermain game, mereka juga menjadi jarang berkomunikasi sesama orang dan bertindak menjadi non sosial.

Beberapa tahun belakangan ini, karena pesatnya perkembangan zaman globalisasi dan kecanggihan perkembangan teknologi, game online telah menyebar dari kalangan remaja hingga dewasa, dan banyak anak muda yang menggemari game online. Fenomena game online ini juga cukup membuat remaja hampir setiap hari memainkan game online tersebut. Peneliti melihat banyaknya remaja yang bermain game online di warung kopi terdekat maupun di rumah, bahkan mereka juga melakukan top up hanya untuk sekedar bermain game online,

Remaja yang gemar mengakses internet ini juga sering mengakses game untuk kesenangan sendiri, sekarang game online banyak dilakukan oleh remaja di desa sekaran karena game tersebut sedang marak dimainkan, bahkan banyak juga komunitas dari berbagai kalangan mendukung game tersebut, contohnya dari game Mobile Legends (ML) sering juga masuk berita di TV karena penggemar game tersebut sangat luas dan juga sudah banyak peminat yang memainkan game tersebut.³

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan

³ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)

oleh banyak orang melalui jaringan internet. Sejak awal, game online telah menjadi sangat populer dan mudah digunakan. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game), dan handphone. Namun kebanyakan remaja saat ini memainkan game online memakai smartphone sebab dinilai sederhana dalam mengaksesnya dan hampir seluruh remaja saat ini memiliki smartphone.

Sekarang, game online semisal *Mobile Legends* (ML), *Arena of Valor* (AoV), *Clash of Clans* (CoC), *Fortnite*, *Dota2* serta *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) artinya salah satu kegiatan memainkan game online paling terkenal saat ini, game online bisa berdampak baik apabila dimanfaatkan buat kesenangan sementara, dimana segala rasa capek serta stress bisa dikurangi dengan bermain game. tetapi terdapat juga yang berdampak negatif, banyak dari remaja memainkan game ini hingga kecanduan serta lupa waktu yang berakibat remaja lebih fokus pada Game daripada belajar.⁴

Sekarang game online menjadi bahan konsumsi bagi para remaja khususnya laki laki, karena kebanyakan dari laki laki adalah bermain game online, contohnya sekarang disekitar tempat tinggal saya yaitu di desa Sekaran banyak sekali terdapat warung warung yang menyediakan wifi gratis sehingga banyak orang orang yang gemar mampir ke warung hanya untuk sekedar bermain game online atau nongkrong bersama teman-temanya, tetapi seperti yang kita ketahui fenomena saat ini menunjukkan bahwa remaja pada saat nongkrong di warung kopi ataupun di cafe yang terdapat wifi gratis kebanyakan bermain hp daripada

⁴ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 148 <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>>.

mengobrol dengan teman temanya yang berada di tempat itu, seperti istilah kata yang sering didengar bahwa “yang jauh menjadi dekat, yang dekat menjadi jauh” istilah ini menunjukkan bahwa fenomena saat ini menggambarkan bahwa banyak dari kalangan remaja sibuk dengan Hpnya saat mereka nongkrong hanya sekedar bermain game online.

Keunikan dari pemilihan penelitian tersebut adalah karena peneliti tertarik membawakan fenomena banyaknya remaja yang kecanduan akibat bermain game online dan top up game yang sering terjadi di sekitar tempat tinggal, peneliti akan melakukan penelitian dengan remaja yang ada di desa Sekaran yang berumur 11 sampai dengan 21 tahun, remaja yang ada di desa Sekaran tersebut sering bermain game online baik di rumah maupun di luar seperti warkop terdekat, mereka memainkannya biasanya tidak sendirian saja ada juga yang bermain bersama teman, membentuk sebuah tongkrongan yang memainkan sebuah game online untuk menuju kemenangan, remaja-remaja tersebut juga kadang membeli sebuah *item-item* yang terdapat di game tersebut, adapun untuk mendapatkan sebuah item, remaja tersebut harus mengeluarkan uang untuk melakukan *Top Up* di minimarket terdekat atau bisa melalui *website/webstore* yang ada di media sosial, mereka menukarkan uang dan membeli beberapa diamond untuk bisa dibelikan sebuah item yang ada di game tersebut, dari beberapa fenomena tersebut, peneliti juga tertarik membawakan pembahasan yang terkait dengan fenomena tersebut yaitu game online, peneliti juga tidak membahas game online saja melainkan bagaimana remaja remaja tersebut bisa melakukan Top up agar mendapat beberapa diamond untuk bisa membeli sebuah item di game online tersebut.

Adapun peneliti memilih remaja dibandingkan dengan anak - anak karena peneliti menganggap bahwa anak anak hanya sekedar bermain game online, dan jarang melakukan top up untuk game online, peneliti mengambil data dengan remaja karena peneliti melihat banyaknya remaja yang sering melakukan top up dibandingkan dengan anak – anak, remaja juga banyak yang kecanduan bermain game online, dan rata rata yang bermain game online yang peneliti temui baik di warung kopi maupun di sekitar rumah, adalah remaja.

Maka dari itu peneliti memilih untuk menentukan suatu penelitian yang berkaitan dengan perilaku konsumtif tersebut yang bertempat di desa Sekaran Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan, Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Perilaku Konsumtif Remaja (Studi Kasus Game Online di Desa Sekaran Lamongan)”**

B. Rumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian, peneliti juga harus menyiapkan sebuah rumusan masalah untuk mengetahui permasalahan apa yang ada dalam sebuah penelitian tersebut, rumusan masalah tersebut tercantum sebagaimana berikut ini:

1. Apa yang menyebabkan remaja sering bermain game online dan melakukan top up untuk game online?
2. Apa dampak yang ditimbulkan dari sering bermain game online dan top up game online tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian juga ada tujuan dari adanya rumusan masalah, untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh peneliti dari permasalahan yang akan diteliti, tujuan penelitian tersebut tercantum sebagaimana berikut:

1. Mengetahui apa yang menyebabkan remaja bermain game online dan melakukan top up diamond untuk game online tersebut
2. Mengetahui apa saja dampak yang ditimbulkan dari game online dan top up diamond.

D. Manfaat Penelitian

Dalam Penelitian perlu adanya manfaat penelitian guna untuk mengetahui manfaat secara teoritis dan praktis baik dari segi ilmu sosial maupun bagi peneliti itu sendiri:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi bagi kemajuan dan pertumbuhan bidang ilmu sosial, khususnya sosiologi. Pengetahuan yang diteliti akan bermanfaat bagi para sarjana dan pembaca. Karena dalam penelitian ini juga sebagai bahan pembelajaran dan mengetahui apa saja yang ada didalamnya.

2. Secara Praktis

Penelitian ini tentunya memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti selanjutnya dalam proses penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas informasi mengenai game online dan perilaku konsumtif

remaja bagi pembaca atau pelajar lainnya. di desa Sekaran Lamongan dan Kaitannya terhadap Lingkungan sehingga bermanfaat bagi masyarakat sekitar

E. Definisi Konseptual

Dalam penelitian sangat penting untuk menawarkan pemahaman tentang berbagai terminologi yang terkait dengan topik yang diteliti dalam penelitian ini. Dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan memahami makna dari sebuah arti.

1. Perilaku konsumtif

Perilaku konsumtif mengacu pada kecenderungan seseorang untuk membeli sesuatu tanpa mementingkan faktor kebutuhan dan lebih mementingkan keinginan seseorang dalam membeli suatu barang dan sifatnya berlebihan. Perilaku konsumtif yang dimaksud oleh peneliti adalah pola para remaja dalam melakukan top up diamond untuk ditukarkan dengan sebuah item yang terdapat dalam game online tersebut, dan hal ini kebanyakan para remaja menghabiskan uang hanya untuk sekedar main game dan bersifat pemborosan karena harga untuk top up diamond game online juga dinilai mahal, para remaja hanya sekedar ingin membeli fitur fitur yang terdapat dalam game yang sebenarnya hanya sebatas keinginan saja dan tidak menjadi suatu kebutuhan dalam sehari-hari.

2. Game Online

Game online adalah game yang dimainkan di komputer maupun gadget atau melalui perangkat yang terhubung ke jaringan internet

tambahan., jaringan internet yang biasa digunakan adalah jaringan seperti modem, koneksi kabel, Wifi maupun jaringan data pada *Smartphone*, Game online biasanya disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan yang menghadirkan game tersebut, game online dapat dimainkan secara bersamaan menggunakan komputer atau gadget yang terhubung ke jaringan tertentu. Kebanyakan game online yang dimainkan oleh para remaja di desa sekarang ini adalah menggunakan gadget karena dinilai mudah dibawa kemanapun, karena tempat mereka nongkrong juga ada di warkop yang menggunakan jaringan wifi, tetapi game online yang menggunakan komputer juga masih ada tetapi di desa sekaran ini sudah tidak ada yang menyediakan jasa warnet (warung internet), dan mungkin ada beberapa orang yang dirumahnya masih menggunakan komputer untuk memainkan game online, tetapi pada zaman sekarang game online menggunakan gadget sangat banyak peminatnya.

3. Top Up Diamond Game Online

Top Up Diamond Game online aktivitas penukaran uang dengan sejumlah diamond game online menggunakan transaksi dan memasukkan saldo ke dalam game mereka untuk membeli fitur fitur yang terdapat dalam sebuah game online.

Dalam game tersebut para pemain dapat membeli sebuah item yang ada di dalam game guna untuk memperkuat atau mempercantik kemampuan aktor yang digunakan dalam game tersebut, tentunya hal ini dapat menjadi sebuah ketertarikan konsumen untuk membeli item-item tersebut.

Banyak jasa jasa yang menyediakan layanan top up untuk game online mulai dari Indomaret/Alfamart, *Website*, Media Sosial dan lain lain, biasanya jasa jasa yang menyediakan layanan top up mempromosikan jualan mereka dengan diskon diskon agar menarik konsumen yang akan melakukan top up tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Peneliti akan melaporkan pembahasan sistematika dalam penelitian ini, yang dapat diringkas sebagai berikut:

1. **BAB I Pendahuluan:** dalam bab I ini peneliti menjelaskan tentang bagaimana latar belakang remaja dalam bermain game online di desa Sekaran Lamongan ini, menjelaskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, metode penelitian (pendekatan dan jenis penelitian, subjek penelitian, jenis dan sumber data, tahap – tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data) dan sistematika pembahasan, serta jadwal penelitian.
2. **BAB II Kajian Teoritik:** dalam bab II ini peneliti membahas kajian pustaka yang meliputi beberapa referensi tentang perilaku konsumtif remaja di Desa Sekaran, kajian teoritis (teori konsumerisme oleh Herbert Marcuse yang digunakan untuk menganalisis penelitian), dan penelitian terdahulu yang menjadi sumber referensi relevan yang digunakan peneliti. akan dibahas dalam penelitian ini (mengambil referensi yang mirip dengan studi penelitian)

3. **BAB III Metode Penelitian:** dalam bab III peneliti menjelaskan prosedur yang digunakan dalam penelitian. Peneliti akan menguraikan metode yang akan dia terapkan dalam penelitian ini di bab ini. Hal ini meliputi lokasi penelitian, waktu dan tempat penelitian, pemilihan subjek, tahapan penelitian, prosedur pengumpulan data, strategi pengolahan data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data. Dipercayai bahwa berbagai strategi yang digunakan oleh para peneliti akan menghasilkan hasil yang lebih baik.
4. **BAB IV Hasil Analisis Data:** dalam bab IV peneliti menguraikan tentang kondisi para remaja yang bermain game online hingga melakukan top up game online, Peneliti menyajikan gambaran umum dari data yang telah dikumpulkan Penyajian data ini dapat ditulis atau diilustrasikan, dan analisis data dapat menjelaskan berbagai jenis data, yang kemudian disajikan dalam analisis deskriptif. Analisis data peneliti ini berfokus pada batasan adiksi game online di kalangan remaja. Analisis didasarkan pada fakta-fakta terkini dan dilakukan sejalan dengan apa yang telah dilakukan melalui berbagai tahapan mulai dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Setelah pengumpulan data, analisis dilakukan, yang memadukannya dengan teori saat ini.ada.
5. **BAB V Penutup:** dalam bab V peneliti akan mempresentasikan temuan berdasarkan pembahasan tantangan penelitian, dan dapat diberikan komentar dan ide.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Penelitian Terdahulu

Dalam pembahasan ini, peneliti akan membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menghindari plagiarisme dan untuk mengidentifikasi perbedaan penelitian yang dilakukan. Ada banyak judul yang berhubungan dengan judul peneliti “Perilaku Konsumtif Remaja (Studi Kasus game Online di desa Sekaran lamongan)” yang sebelumnya sudah diteliti oleh peneliti lain, judul itu peneliti rangkum berikut ini:

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh saudari Lucia Cindi Situmorang dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan program studi Ners, dengan judul “*Gambaran Kecanduan Game Online pada Mahasiswa STikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021*” dengan penelitian yang dilakukan oleh saudari Lucia Cindi Situmorang, Game online tersebut ternyata dapat mengakibatkan kecanduan, banyak dari mahasiswa STikes Santa Elisabeth menghabiskan waktu luang dengan main game, disamping mengisi waktu luang mereka juga sambil refreshing dalam bermain game online. Dalam penelitian tersebut mahasiswa juga ada yang sampai kecanduan berat dan kecanduan ringan, sampai para dosen juga memberikan arahan agar mahasiswa dapat mengurangi tingkat kecanduan dalam bermain game online. Menurut temuan penelitian ini, ada berbagai elemen yang memengaruhi kecanduan game online mahasiswa:

- a. Peneliti menemukan bahwa motif yang mendorong mahasiswa untuk bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan stress, namun dampak dari kecanduan game online adalah mahasiswa sering bermain game online sehingga lupa waktu.waktu.
- b. Peneliti juga menemukan alasan mereka bisa kecanduan game online tersebut karena mahasiswa suka dengan game tersebut, mereka memainkan game tersebut ketika tidak melakukan apa apa.

Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif, menggunakan teori perilaku manusia dari Ajzen dan Fishbein, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan tahun 2021, dari hasil peneltiian tersebut diketahui bahwa responden merasa bermain game online, hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stress, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus diprioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri.

Adanya beberapa kesamaan antara penelitian saudari Lucia Cindi Situmorang dengan penelitian yang dibuat oleh peneliti karena penelitian tersebut memfokuskan pada game online dan perilaku konsumtif remaja dalam melakukan top up diamond, pada penelitian saudari Lucia Cindi Situmorang lebih memfokuskan terhadap kecanduan game online yang dilakukan di STIKes Santa Elisabeth Medan, Sedangkan penelitian yang

akan saya buat lebih memfokuskan motif remaja dalam bermain game dan melakukan top up diamond di game tersebut, dan penelitian tersebut juga dilakukan di desa Sekaran Lamongan.⁵

Serta yang membedakannya adalah peneliti tersebut menggunakan teori perilaku manusia, sedangkan teori yang peneliti masukkan adalah teori konsumerisme oleh Herbert Marcuse.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh saudara Adam Reza Valencia dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) dengan judul ***“Tinjauan Hukum Islam tentang Top Up diamond Game Mobile Legends melalui Sosial Media”*** dengan hasil penelitian tersebut bahwa top up diamond ini dapat diakses dengan menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Facebook dan WhatsApp. Dan lain lain. Tidak ada sistem cicilan atau kredit dalam Top Up diamond mobile legend melalui media sosial, namun transaksi dilakukan dengan menukar barang dengan harga yang telah disepakati bersama pada waktu dan tempat tersebut. Faktor yang mendorong orang melakukan top up diamond tersebut adalah karena mereka ingin membeli sebuah item yang terdapat dalam game online tersebut, sehingga bisa memperkuat atau mempercantik karakter dari game online tersebut.

Memang dalam melakukan Top Up ini tidak diragukan lagi karena melakukan Top Up membuat konsumen memiliki kepuasan tersendiri

⁵ Lucia Cindi Situmorang, Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021, (Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, 2021)

karena bisa membeli item-item yang terdapat dalam game online tersebut, tetapi dampak dari dilakukannya Top Up tersebut membuat para konsumen membuang uangnya hanya sekedar bermain game, dan kesenangan saja dan tergolong menjadi pemborosan.⁶

Dalam penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif, tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui hukum islam tentang top up diamond game mobile legends

Ada beberapa persamaan antara penelitian ini dengan penelitian ini, yaitu keduanya sama-sama fokus pada Top Up, namun perbedaannya penelitian ini berfokus pada seberapa banyak individu yang menggunakan media sosial untuk merefleksikan syariat Islam pada fenomena top up diamond game. Sedangkan penelitian ini akan menekankan pada Game Online dan Perilaku Konsumtif Remaja di desa Sekaran Lamongan.

3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh saudara Rifqi Hendri dari Universitas Muhammadiyah Jakarta, Fakultas Agama Islam dengan judul “ *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*”⁷ dengan hasil penelitian saudara Agus tersebut diketahui bahwa Siswa SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat masih banyak yang bermain game online disela sela waktu belajar, bahkan

⁶ Adam Reza Valencia, Tinjauan Hukum Islam tentang Top Up diamond Game Mobile Legends melalui Sosial Media, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020)

⁷ Rifqi Hendri, Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al – Hamidiyah Jakarta Barat), (Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020)

mereka juga terkadang lebih mementingkan game online daripada belajar, mereka juga sering menghabiskan uang untuk melakukan *Top Up* dan membelikannya di game online tersebut, dampak negatif tersebut timbul karena mahasiswa yang sering kecanduan dalam bermain game tersebut.

Faktor yang mendorong para siswa tersebut bermain game adalah karena para siswa bosan karena belajar dan memilih untuk bermain game, disamping itu para siswa juga ingin menghilangkan stress akibat seharian belajar di ruang kelas, mereka berfikir bermain game online dapat meningkatkan konsentrasi dalam mencapai suatu kemenangan dalam tim.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dalam bentuk survey, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online di kalangan siswa kelas 1 AK SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat, bermain game online pada siswa kelas 1 AK bermain game online dibawah dari 1 jam, adapun macam game online yang sering mereka mainkan yaitu Pes 2020, dampak positif bagi siswa bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress, sedang dampak negatif bagi mereka tidak dapat mengontrol waktu dengan baik. Disamping itu factor dari penyalahgunaan game online terpengaruh dengan teman yang sering bermain game online, sedang peran guru dan orangtua dalam mengontrol penggunaan game online juga sangat intens dan berpengaruh pada hasil

belajar mereka.

Adanya beberapa kesamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh saudara Rifqi Hendi dengan penelitian yang dibuat peneliti adalah sama sama meneliti tentang efek yang ditimbulkan dari bermain game online tersebut, namun untuk perbedaanya adalah saudara Rifqi Hendri lebih condong ke arah dampak baik dan buruk dalam bermain game online, dan penelitian ini lebih kearah efek yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif Top Up dan bermain game online tersebut.

4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh saudari Nadia Tattakuna dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, dengan judul “ ***Game Online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online)***⁸. Dengan penelitian yang dilakukan oleh saudari Nadia Tattakuna diketahui bahwa, Mahasiswa yang ada disana merupakan mahasiswa yang mampu dalam memainkan game online, mereka juga sering menghabiskan waktu dengan bermain game online bahkan bisa memainkan game dalam waktu yang cukup lama sekitar 7 jam lebih.

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Adapun hasil penelitian ditemukan, profil mahasiswa dalam melakukan aktivitas game online adalah berstatus sosial menengah keatas, Mereka menghabiskan waktu dalam bermain

⁸ Nadia Tattakuna, *Game Online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online)*, (Skripsi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2016)

game online yaitu hampir tiap hari bermain dan perharinya 5 sampai 15 jam, Game online juga memberikan dampak positif maupun negatif

Penelitian yang dilakukan oleh saudari Nadia Tattakunna sebanding dengan penelitian ini yang membahas tentang game online dan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian saudari Nadia Tattakuna lebih meneliti tentang respon mahasiswa dalam bermain game online, sedangkan penelitian ini lebih condong ke arah bagaimana perilaku konsumtif yang dilakukan remaja dalam mengakses game online..

5. Penelitian Kelima yang dilakukan oleh saudara Kukuh Azhari Ismail, dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, dengan judul “ *Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*.”⁹ Dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh saudara Kukuh Azhari Ismail diketahui bahwa permainan yang sering dimainkan oleh mahasiswa tersebut sangat seru bahkan bisa mengasah otak sekaligus jadi bahan strategi untuk mencapai kemenangan, tetapi dampak yang ditimbulkan menjadikan mahasiswa tersebut menjadi kurang dalam belajar dan menjadikannya nilai menurun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif,

⁹ Kukuh Azhari Ismail, *Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016)

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang. (2) Menjelaskan bagaimana fenomena permainan game online Dota 2 terhadap prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang.

Persamaan penelitian Kukuh Azhari Ismail dengan penelitian ini adalah sama-sama menyelidiki fenomena game online dan akibatnya. Perbedaan penelitian Kukuh Azhari Ismail dengan penelitian ini adalah penelitian ini lebih fokus pada permainan Dota 2. terhadap prestasi akademik, sedangkan penelitian ini lebih ke arah bagaimana perilaku konsumtif remaja dalam melakukan Top Up diamond untuk membeli sesuatu dalam game online tersebut.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

B. Kajian Pustaka

1. Konsumtif

Menurut Setiaji dalam Fauzia dan Riyaldi, mengkonsumsi sering dimaknai sebagai konsumerisme. Pergerakan budaya menuju konsumerisme dimulai di Inggris abad ke-13 dan sejak itu menyebar ke hampir seluruh penjuru dunia. Hal yang sama berlaku di Amerika Serikat, Prancis, dan negara-negara lain ketika budaya konsumen berkembang, seperti Asia, Amerika Selatan, Afrika, dan Eropa Timur. Peradaban modern dapat dianggap sebagai masyarakat konsumtif, di mana mengkonsumsi tidak lagi dilihat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan dasar dan fungsional manusia. Masyarakat modern tidak bisa hidup hanya dari makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Bahkan ketika kebutuhan dasar kita akan makanan dan pakaian terpenuhi, orang-orang kontemporer harus mengkonsumsi lebih dari kebutuhan biologisnya untuk berhubungan secara sosial dengan manusia lainnya., Dapat dikatakan bahwa masyarakat modern adalah budaya konsumeris. Konsumsi sebagai budaya mungkin memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan sehari-hari. dan struktur perilaku sehari-hari dalam masyarakat. Nilai makna dan harga diri membuatnya lebih penting dari sebelumnya untuk mengkonsumsi sesuatu dalam pengalaman pribadi dan dalam kehidupan sosial suatu komunitas.¹⁰

Ancok mendefinisikan konsumerisme sebagai keinginan seseorang untuk membeli tanpa batasan, berdasarkan alasan emosional daripada alasan rasional, atau keinginan daripada kebutuhan. Perilaku konsumen ini terjadi ketika

¹⁰ Setiaji, B. *Konsumerisme*, Akademika No. 1. (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 1995)

seseorang hanya mencoba produk dan jasa yang sebenarnya tidak mereka butuhkan, daripada membeli apa yang benar-benar mereka butuhkan. Terkadang orang membeli barang yang tidak cocok untuk mereka. Berbelanja adalah salah satu cara untuk memenuhi keinginan seseorang., dan terkadang tren dan mode saat ini mempengaruhi pembelian barang-barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan.¹¹

Pendapat lain dikemukakan oleh Grinder menyampaikan Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai kajian tentang pola kehidupan manusia yang diarahkan dan dimotivasi oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan akan kesenangan semata.

Menurut pandangan berbagai ahli yang telah dikemukakan sebelumnya, yang diindikasikan dengan sikap konsumtif dalam penelitian ini adalah menyatakan bahwa sikap konsumtif adalah sikap membeli suatu barang bukan untuk memenuhi kebutuhannya melainkan untuk menikmatinya secara singkat., sehingga mengakibatkan pengeluaran uang yang berlebihan.¹²

Perilaku konsumtif berkembang akibat konsumsi menjadi bagian dari proses gaya hidup, kita membeli barang bukan hanya untuk kebutuhan saja melainkan hanya sekedar kesenangan saja. Kebiasaan konsumsi ini dihasilkan dari industrialisasi, di mana barang-barang diproduksi secara massal untuk memuaskan banyak konsumen. Media maupun elektronik disini menjadi jembatan industri dalam melakukan promosi barang sehingga dapat menarik konsumen untuk membeli barang tersebut..

¹¹ Ancok, D. *Nuansa Psikologi Pembangunan*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1995)

¹² Lina and Haryanto F. Rosyid, 'Perilaku Konsumtif Berdasar Locus O F Control Pada Remaja Putri Lina', *Psikologika*, 2.4 (1997), 5-13 <journal.uui.ac.id>.

Menurut Dahlan¹³, pola pikir konsumtif ditentukan oleh gaya hidup mewah dan mahal. Menggunakan segala sesuatu yang dikatakan paling mahal dan memberikan kebahagiaan dan kenyamanan fisik yang paling besar, serta hadirnya pola hidup manusia yang diatur dan didorong oleh semua keinginan untuk memenuhi harapan kesenangan yang sederhana. Hal kembali ditegaskan oleh Anggasari¹⁴, yang menyatakan bahwa perilaku konsumtif diartikan sebagai tindakan membeli barang-barang yang kurang atau tidak diperhitungkan sehingga sifatnya menjadi berlebihan.

Manusia memiliki keinginan yang tidak pernah terpuaskan tetapi sumber dayanya terbatas. Nafsu yang tidak terkendali ini dapat menyebabkan individu menjadi tidak puas dengan apa yang mereka miliki, sehingga mereka mencari sumber pemenuhan tambahan atau menambah nilai pada barang yang sebelumnya mereka anggap terpenuhi. Ini adalah masalah yang khas dan nyata saat berbelanja. Barang yang dibeli tidak selalu dirancang untuk memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga untuk memberikan kesenangan. Membeli produk yang tidak memenuhi kebutuhan dianggap sebagai kegiatan boros dan konsumtif. Menurut Sembiring, perilaku pembelian saat ini lebih berorientasi pada gengsi daripada kegunaan atau fungsi. Tujuan pembelian mempengaruhi terjadi atau tidaknya suatu aktivitas konsumen.¹⁵

Aktivitas belanja adalah aktivitas rekreasi yang dihitung sebagai aktivitas

¹³ Ibid

¹⁴ SL Triyaningsih, 'Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat', SL. Triyaningsih Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta', *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 11.2 (2011), 172–77.

¹⁵ S, Mann. *Boredom at the checkout causes, coping strategies and outcomes of workplace boredom in a supermarket setting*. *Journal of Business and Retail Management Research*, (2012)

konsumen. Dengan aktivitas ini, orang menemukan kepuasannya sendiri dengan menempuh jalan yang berbeda untuk mencapai keinginannya, Anda membeli barang untuk menarik perhatian orang, Anda membeli produk untuk mengikuti tren, dan Anda memprioritaskan dan membeli produk yang sebenarnya tidak Anda butuhkan. mudah terombang-ambing Tujuan menabung, membeli, atau mengumpulkan, tidak menggunakan barang yang didapat, membeli barang untuk mengatasi gaya kebutuhan, tidak rajin dalam proses pertimbangan saat membeli produk, dan mudah terpicat rayuan penjual.¹⁶

Dengan bertumbuhnya zaman semakin moderen, Konsumen mulai memperoleh kebiasaan belanja dan konsumsi untuk membeli barang-barang dengan nilai utilitas tinggi dan bentuk yang terdefinisi dengan baik, seperti makanan, pakaian, perumahan, mobil, dan peralatan listrik. Merchandise seperti software, game dan objek yang tidak terlihat secara fisik (virtual). Pembelian game online dan item terkait game dapat dikategorikan sebagai bentuk konsumerisme karena didasarkan pada pengejaran kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas bermain game, bukan pada kebutuhan yang mendesak.¹⁷

Secara umum, lebih banyak biaya yang dikeluarkan untuk item yang menyertai game agar lebih menarik, daripada game itu sendiri. Item yang menyertai game yang dibeli disebut sebagai barang virtual. Artinya, berbagai

¹⁶ Mutiah Nurafandi, 'Budaya Konsumerisme Masyarakat Urban Di Era Globalisasi', *Jurnal Ekonomi Syariah*, 2012, 1–14 <<https://osf.io/y4ktu/download/?format=pdf>>.

¹⁷ Ambarwati, S.. *Pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online (Studi terhadap siswa SMA Negeri 23 Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia, (2014)

aksesoris tambahan virtual seperti skin dan item yang dibutuhkan agar bermain game lebih seru.¹⁸

Dalam pembahasan perilaku konsumtif pada penelitian skripsi ini, konsumtif disini diartikan sebagai pemborosan terhadap top up diamond yang dilakukan oleh sebagian remaja dalam membeli berbagai macam fitur fitur yang ada dalam game seperti *Skin* (Untuk mempercantik hero yang akan digunakan dalam game) dan masih banyak lagi, adanya fitur fitur didalam game membuat remaja tertarik untuk melakukan top up sehingga menjadikan remaja tersebut secara tidak langsung menjadi konsumtif terhadap suatu barang.¹⁹

2. Remaja

Banyak individu mendefinisikan masa muda sebagai tahap transisi dari bayi ke dewasa, atau sebagai seseorang berusia dua puluhan, atau sebagai seseorang yang mendefinisikan kebiasaan tertentu, seperti sulit dikendalikan atau orang yang mudah dirangsang oleh emosinya.

Masa remaja adalah waktu untuk pertumbuhan dan perkembangan saat kita beralih dari ketidakdewasaan masa kanak-kanak menuju kedewasaan dewasa. Masa remaja adalah masa transformasi biologis, psikologis, sosial dan ekonomi bagi individu. Ini menunjukkan periode yang mengasyikkan dalam hidup seseorang. Remaja tumbuh kurang cerdas dan lebih mampu membuat

¹⁸ Bianda Ludwianto dan Muhammad Fikrie, 'Gamer Indonesia Habiskan Rp 900 Juta Untuk Beli Item Di Game Ragnarok', *KumparanTech*, 2019 <<https://kumparan.com/kumparantech/gamer-indonesia-habiskan-rp-900-juta-untuk-beli-item-di-game-ragnarok-1546743382947716056/full>>.

¹⁹ Kurniawati Meike, *Perilaku Konsumtif*, (Yogyakarta: ANDI, 2018)

penilaian sendiri dibandingkan usia sebelumnya, yaitu masa kanak-kanak.²⁰

Menurut Golinko, istilah "remaja" berasal dari kata Latin "remaja", yang berarti "menjadi dewasa" atau "tumbuh". Debrun menggambarkan masa muda sebagai periode perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa.²¹

Masa remaja, menurut Papalia and Olds, adalah periode perkembangan yang terjadi antara masa kanak-kanak dan dewasa, seringkali dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada akhir remaja atau awal dua puluhan. Menurut Papalia and Olds, masa remaja merupakan tahap transisi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan.²²

Hurlock membagi masa remaja menjadi dua tahap yaitu masa remaja awal (tahun 13-17) dan masa remaja akhir (usia 17-18). Menurut Hurlock, masa remaja awal dan akhir memiliki ciri yang berbeda karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai pergeseran perkembangan yang mendekati kedewasaan. Masa kanak-kanak antara lain terdiri dari proses pertumbuhan biologis, yaitu bagaimana ukuran fisik bertambah. Proses pematangan seluruh organ tubuh, termasuk fungsi reproduksi dan perkembangan kognitif, merupakan bagian dari kematangan tersebut dan ditentukan oleh kemampuan berpikir abstrak.²³

Jadi dari beberapa pendapat beberapa tokoh di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa Remaja adalah waktu manusia yang berumur belasan tahun,

²⁰ Diananda Amita, *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*, STIT Islamic Village Tangerang, Vol.1, No.1, 2018,

²¹ Yudrik, Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011)

²² Ibid,

²³ E, B, Hurlock., *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1993)

Selama waktu ini, Anda tidak dapat mengidentifikasi sebagai orang dewasa atau anak-anak. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang berlangsung dari usia 11 hingga 21 tahun..²⁴

Pubertas identik dengan masa remaja. Pubertas adalah masa pematangan kerangka dan seksual yang cepat, terutama pada masa remaja awal. percepatan pertumbuhan laki-laki terjadi sekitar 2 tahun lebih lambat daripada anak perempuan, yaitu rata-rata usia mulai 12 setengah tahun pada laki-laki, 10 setengah tahun dari usia awal rata-rata pada anak laki-laki anak perempuan.

Pematangan individu sangat luas selama masa pubertas. Masa remaja ditandai dengan pertumbuhan fisik yang agak pesat pada umumnya. Organ fisik matang sampai pada titik di mana sistem reproduksi dapat beroperasi dengan baik. Akibatnya, jika mereka melakukan hubungan seksual, maka akan mengakibatkan kehamilan, orang tua mulai khawatir terhadap kelangsungan hidup anaknya yang sudah memasuki usia remaja. Sedangkan remaja mulai merasa tidak ingin dikurung atau dibatasi oleh norma-norma keluarga. Mereka berkeinginan untuk dapat mengembangkan diri guna menemukan jati diri (self-identification). Hanya saja cara berpikir mereka egosentris sehingga sulit menghargai sudut pandang orang lain. Itulah sebabnya terjadi perbedaan sudut pandang dan konflik antara orang tua dan remaja. Jika tidak dilakukan dengan benar, ini dapat menyebabkan masalah keluarga. Remaja didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara 11 dan 21 tahun..²⁵

²⁴ JaniceJ. Beaty, *Observasi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013)

²⁵ Achmad Chusairi dan Juda Damanik, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Jakarta: Erlangga, 2002)

3. Game Online

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, game online adalah permainan visual, game itu sendiri memiliki sifat yang asik dan seru untuk dimainkan bersama. Game online menurut Kim dalam Azis sebagaimana yang dirujuk oleh Kustiawan & Utomo adalah game yang dimainkan oleh banyak manusia yang aksesnya seluruh dunia dalam waktu yang bersamaan, dan terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, dibandingkan dengan aliran game, game online adalah teknologi yang menghubungkan orang-orang, bukan pola tertentu dalam sebuah game.

Game online hadir dalam berbagai versi, mulai dari game berbasis teks sederhana hingga game yang menggunakan visual rumit dan menciptakan dunia virtual yang dapat dihuni oleh beberapa pemain sekaligus. Ada dua komponen dasar dalam game online: server dan klien. Server mengontrol game dan menghubungkan klien, sedangkan klien adalah pengguna game yang memanfaatkan kemampuan server.²⁶

Game online, menurut Firdaus, merupakan salah satu jenis permainan elektronik yang terhubung dengan internet dan dimainkan oleh komputer, ponsel, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta cocok untuk banyak pemain atau banyak pengguna, dapat dimainkan secara bersamaan.

Pendapat lain oleh Akbar dalam Adiningtiyas mengungkapkan istilah permainan online, suatu jenis game yang dijalankan di komputer melalui

²⁶ Andrew Rollings, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, (United States of America: New Riders Publishing: 2003)

Internet sebagai mediana. Game online dapat ditawarkan sebagai fitur tambahan oleh Penyedia Layanan Internet dan berlangganan melalui Layanan. Atau, dapat menggunakan game online langsung pada sistem yang disediakan oleh pengembang game.

Dari pendapat beberapa tokoh diatas peneliti menyimpulkan bahwa Game online merupakan permainan baik di komputer maupun menggunakan Gadget yang dalam mengaksesnya menggunakan tambahan jaringan internet, jaringan internet yang biasa digunakan adalah jaringan seperti modem, koneksi kabel, Wifi maupun jaringan data pada *Smartphone*, Game online biasanya disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan yang menyediakan game tersebut; game online dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau gadget yang terhubung dengan jaringan tertentu.

Definisi game mencakup hampir semua game, tetapi tidak sepenuhnya cocok untuk game seperti game perang atau olahraga, di mana game sering dibuat untuk pengembangan keterampilan daripada hiburan. Game online biasanya dimainkan oleh dua pemain atau lebih.²⁷ Game online adalah salah satu bentuk media elektronik yang menyediakan permainan dalam bentuk gerak, warna, dan ekspresi suara, dengan aturan dan level permainan yang menyenangkan dan membuat ketagihan. Game online beraksi adalah mesin game dengan konsep permainan yang menarik, visual tiga dimensi, dan efek spektakuler..²⁸

Game online sudah menjadi sebuah gaya hidup yang baru di era zaman

²⁷ Lex Suprema et al., "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan," *Jurnal Lex Suprema* 2, no. 2 (2020)

²⁸ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017)

sekarang, banyak para remaja baik dewasa maupun yang kecil memainkan game online ini, sekarang banyak kita jumpai warung internet baik dikota maupun didesa, ada juga warung kopi atau cafe yang menyediakan akses wifi gratis bagi para pelanggan hanya untuk sekedar memainkan game online tersebut, mereka memfasilitasi jaringan internet untuk menarik konsumen agar datang ke tempatnya, biasanya kita menjumpai berbagai jenis game online yang dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari game dengan aturan perang, balapan, olahraga, dan lainnya. Game online dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah., biasanya orang yang memainkan game online tersebut dalam konteks serius memainkannya ada juga yang hanya sekedar refreshing.²⁹

4. Top Up Game Online

Pada game online juga ada fitur yang menyediakan saldo game agar pemain bisa melakukan top up di beberapa minimarket maupun melewati website yang menyediakan jasa top up untuk game online, banyak remaja yang menginginkan gamenya memiliki banyak fitur dan item yang dapat dipergunakan dalam game online tersebut, maka dari itu banyak remaja yang rela merogoh sakunya untuk ditkarkan dengan voucher game, agar para pemain tersebut bisa membeli sebuah item atau fitur-fitur dan bisa menikmatinya.

Menurut Zulfi Ramadhani, Top Up mengacu pada perilaku pemain yang membeli atau mengisi kembali uang dalam game untuk transaksi dalam game.

²⁹ Risca Pramudia Trisnani, “*Stop Kecanduan Game Online*”, (Universitas PGRI Madiun: UNIPMA PRESS, 2018),

Pemain yang melakukannya kemudian dapat menggunakan berlian mereka untuk membeli barang-barang khusus seperti kulit senjata, pakaian luar biasa, dan sebagainya. Jadi, mengisi ulang uang ini dalam permainan mungkin tidak berlaku untuk beberapa pemain. Ini adalah salah satu hal terpenting untuk menikmati fitur yang tidak tersedia untuk manusia.

Namun, ini tidak berarti bahwa itu adalah tugas semua pemain dan Anda dapat terus bermain game secara normal. ini karena game seperti ini gratis untuk dimainkan daripada membayar. Namun, ada barang tertentu yang akan membuat Anda ingin membelinya, jadi Anda juga akan menyimpannya.³⁰

Menurut Wildan Lailah, dalam dunia perbankan yang dimaksud dengan Top Up adalah metode yang menambah saldo digital di toko maupun website. Mengisi saldo dalam game dengan kesempatan untuk mengatur level dan membeli alat di game online adalah isi ulang. Biaya meningkat dengan tingkat..³¹

Pendapat lain Menurut Hamzah, *Top-up* adalah aktivitas yang dilakukan pemain untuk melakukan top-up atau menambah jumlah tertentu untuk menyelesaikan transaksi dalam game. *Top Up* sendiri merupakan fitur berbayar yang memungkinkan pemain untuk membuat karakter mereka lebih kuat atau lebih keren dalam game yang mereka mainkan. Pemain dapat menikmati fitur premium seperti pilihan pakaian dan senjata khusus yang lebih beragam di

³⁰ Zulfi Ramdhani, 'Apa Itu Top Up Dalam Game? Begini Penjelasan LengkapnyaTitle', *VCgamers*, 2022 <<https://www.vcgamers.com/news/apa-itu-top-up-game/>>.

³¹ Wildan Lailah, 'Pengaruh Top Up Game Online Di Masyarakat Dan Pandangan Dalam Islam', *14 Kompasiana*, 2021 <<https://www.kompasiana.com/wildanlaila/60c899d58ede48328a7ad602/pengaruh-top-up-game-online-di-masyarakat-dan-pandangan-dalam-islam,>>.

game tertentu, sulit menemukan item edisi terbatas atau skin legendaris, pasti ada yang lebih baik. Sebagai seorang gamer yang menyukai game, ini adalah item yang harus dimiliki. Dengan demikian, pemain harus membayar untuk mendapatkan barang-barang ini.³²

Dari berbagai pendapat yang ada di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa *Top Up Game* adalah aktivitas penukaran uang dengan sejumlah diamond menggunakan transaksi dan memasukkan saldo ke dalam game mereka untuk membeli fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah game online.

Pada Permainan Game online ini para pemain dapat membeli sebuah item yang ada di dalam game guna untuk memperkuat atau mempercantik kemampuan aktor yang digunakan dalam game tersebut, tentunya hal ini dapat menjadi sebuah ketertarikan konsumen untuk membeli item-item itu.

Pembelian produk di game online menggunakan situs pihak ketiga yang rentan terhadap penipuan, dan pembelian barang mengharuskan pemain untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi akun mereka, sehingga banyak insiden kehilangan akun telah terjadi. Ada risiko pemain membeli item secara ilegal, yang menyebabkan akun game diblokir oleh situs game selama berbulan-bulan, mencegah item tersebut masuk ke akun yang dimaksud. Banyak pemilik akun yang mengeluhkan harga item yang terlalu tinggi saat membeli langsung dari situs game aslinya.

Masalah ini dapat diatasi dengan mengubah metode isi ulang akun pemilik

³²Hamzah, *Arti Top Up dan Cara Melakukannya Untuk memenuhi Berbagai Kebutuhan*, <https://plus.kapanlagi.com/arti-top-up-dan-cara-melakukannya-untuk-memenuhi-berbagai-kebutuhan-1d1ee7.html>, Diakses pada tanggal 05 November 2022

game online. Top Up adalah sistem informasi penjualan voucher game online berbasis desktop (barang dan saldo). Pelanggan yang mendaftar melalui operator dan situs web untuk memasukkan data pribadi dan data game, misalnya, digunakan dalam algoritme, yang mencoba meningkatkan stok saldo game.³³

Dalam melakukan *Top up* game dapat dilakukan dengan cara mengakses *Website* yang menyediakan jasa *Top Up* game online dapat juga melalui minimarket terdekat untuk menukar voucher yang akan diisikan kedalam pemilik akun game online tersebut, salah satu platform top up Voucher Game buat gamer online di Indonesia ialah Codashop. Layanan ini memudahkan persoalan para gamer ketika membeli barang untuk di game-nya. Platform ini ialah bagian dari Codapay yang telah lebih dulu diketahui pada Asia Tenggara. Codashop kini menerima diskon pulsa (direct carrier billing/DCB) serta pembayaran offline (agen Alfamart, Indomaret, dan TrueMoney). Namun, dompet digital adalah pilihan konsumen yang tumbuh paling cepat saat ini. Akibatnya, bisnis secara aktif berinteraksi dengan kosumen saat ini hari ini.,

Codashop selalu memberikan yang terbaik untuk konsumennya, dan masalah terbesarnya adalah bagaimana Codashop secara konsisten menghasilkan layanan yang meningkat dari hari ke hari dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Ada banyak pendekatan untuk mengekspos Codashop kepada pengguna Indonesia, termasuk aktivasi media sosial, interaksi dengan influencer/streamer game, dan iklan digital.³⁴

³³ Robby Nugroho Setiawan, *Pembuatan Sistem Top Up Gaming Berbasis Website*, (2021)

³⁴ Muhammad Lukman, Deris Firdaus, and Dinda Amanda Zuliestiana, "Analisis Minat Pengguna

Bukan hanya top up lewat codashop ataupun melalui minimarket, banyak juga para penjual jasa *Top Up* game online yang menggunakan website, para penjual tersebut biasanya mempromosikan jualannya tersebut melalui media elektronik seperti *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, dll. Dengan banyaknya para penjual *Top Up* game online tersebut banyak para konsumen yang mencari website terbaik untuk melakukan *Top Up*, dan rata rata yang dicari para konsumen adalah *Top Up* yang tergolong dengan harga murah.

C. Kerangka Teori

Konsumerisme menurut Herbert Marcuse adalah pemahaman yang digunakan sebagai cara konsumsi yang memandang barang mahal sebagai bentuk rasa senang, kegembiraan, dan kepuasan seseorang. Budaya konsumerisme ini dapat dilihat sebagai gaya hidup yang tidak hemat, yang terpenting untuk memenuhi kebutuhan hidup tentu saja untuk memenuhi kesenangan saja, bukan kebutuhan sehari hari. Bagi Herbert Marcuse, banyak orang tidak semua golongan di zaman modern ini belum bisa memprioritaskan barang untuk dimiliki atas dasar kebutuhan dan preferensi barang yang dibeli, hanya sekedar keinginan belaka. Herbert Marcuse mengutuk keras kehidupan sosial masyarakat modern yang dipengaruhi oleh prinsip-prinsip yang tercantum dalam buku-bukunya.

Marcuse percaya bahwa peradaban modern adalah satu dimensi. Istilah “satu dimensi” mengacu pada kenyataan bahwa masyarakat pada masa industri ini hanya berorientasi pada satu dimensi, yaitu kapitalisme. Dimensi yang satu ini

Layanan Top Up Voucher Game Codashop Di Indonesia Menggunakan Perubahan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2) Interest Analysis Of Codashop Service Users Top Up Voucher Game In Indonesia Using Model ” 9, no. 4 (2022): 1759–67.

banyak mendapat kendali baru dengan menggunakan pendekatan yang lembut, bebas dan menyenangkan yang telah dikembangkan secara logis sehingga individu yang hidup pada periode ini tidak dapat melepaskan diri dari sistem yang disuplai oleh dimensi ini. Masyarakat modern cukup mudah dikenali. Karena gadget teknis adalah ciri utama masyarakat saat ini, maka dapat dikatakan bahwa identitas yang berasal dari masyarakat modern dapat dilihat melalui peralatan teknologi.³⁵

Kehidupan dimulai dalam peradaban kontemporer, dekat dengan teknologi dan bisnis. Marcuse percaya bahwa teknologi yang berkembang pesat adalah jenis kontrol asli dari sistem kapitalis. Warga akan mengalami empat dampak akibat sistem ini. Yang pertama adalah penggunaan banyak bentuk kontrol baru yang muncul, yang kedua adalah masyarakat dengan perilaku represif tanpa ampun, yang ketiga adalah penutupan wacana dan kritik terhadap sistem politik sehingga orang mendapatkan apapun yang ditawarkan, dan yang keempat adalah kerugian. pemikiran kritis dari warga tentang sistem yang tidak sinkron. Hal mirip inilah yang lalu disebut menjadi warga yang memiliki satu dimensi menurut Herbert Marcuse.

Budaya konsumerisme ini merupakan senjata untuk mengontrol keberadaan manusia itu sendiri. Konsumsi merupakan representasi lahirnya budaya materialistis ini. menggunakan sistem konsumsi yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membentuk persepsi orang tentang berbagai jenis keinginan yang sebenarnya tidak mereka miliki. Dalam situasi ini, mengkonsumsi

³⁵ Rina Octaviana, "Konsep Konsumerisme Masyarakat Modern Dalam Kajian Herbert Marcuse," *Jaafi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam* 5, no. 1 (2020)

bersifat aktif dan kolaboratif, tetapi bisa juga merupakan paksaan yang tidak disadari. Tujuan konsumsi telah bergeser pada titik ini dahulu, konsumsi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia saat ini, konsumsi adalah sesuatu yang harus dilakukan untuk memenuhi aspirasi dan menemukan identitas manusia melalui konsumsi. Ini adalah konsekuensi dari kehadiran sistem kapitalis yang berkembang ini.³⁶

Konsumerisme juga dapat diartikan sebagai perilaku belanja yang melemahkan kesadaran kritis manusia tanpa disadari oleh konsumen, akibat hegemoni media seperti metode pemasaran yang marak, bonus, dan sebagainya. Hal ini ditandai dengan pola pikir belanja mahal yang mengabaikan mana yang menjadi kebutuhan dan yang bukan kebutuhan.

Ini, juga, telah dengan sukarela mewakili perbudakan melalui logika publik. Manusia melakukan perilaku tidak masuk akal yang kemudian dibenarkan. Konsumsi telah digunakan baik sebagai alasan maupun landasan masyarakat populer. Ini dibangun melalui upaya manusia yang menghargai aspirasi di atas kebutuhan, oleh karena itu saat membeli, tidak ada skala prioritas.³⁷

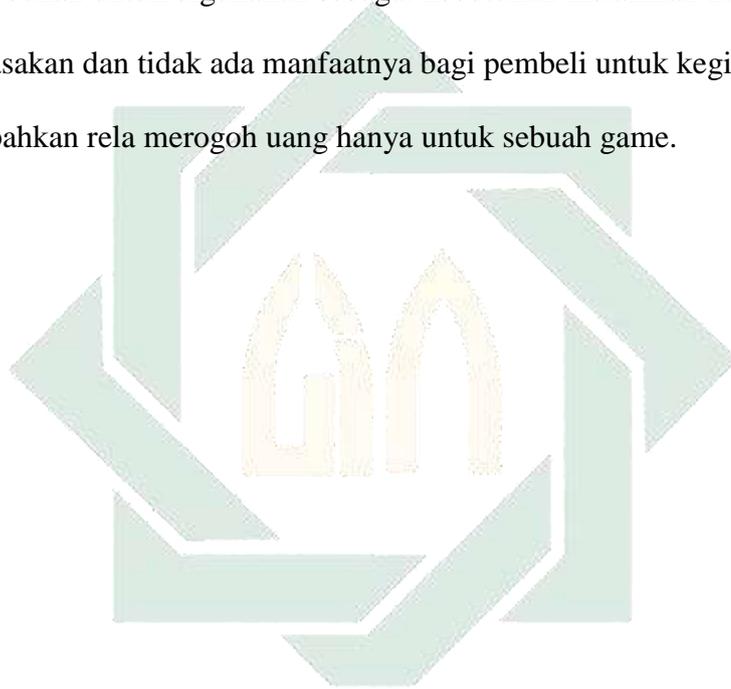
Dalam konsumerisme yang dikemukakan oleh Herbert Marcuse bahwasanya dalam penelitian ini juga menganalisis perilaku konsumtif *Top Up* Diamond untuk digunakan sebagai pembelian sebuah item-item yang terdapat pada sebuah game online, teori tersebut diambil oleh peneliti karena teori Konsumerisme Herbert Marcuse cocok dalam penelitian yang akan diteliti ini,

³⁶ Douglas Kelner, *One Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*, (Universalist Association of Congregations: Beacon Press)

³⁷ Reza Fauzi Nur Taufiq, 'Herbert Marcuse: Membongkar Konsumerisme Masyarakat', *LSF Discourse*, 2021 <<https://lsfdiscourse.org/herbert-marcuse-membongkar-konsumerisme-masyarakat/>>.

teori konsumerisme sangat menekankan pada suatu tindakan seseorang untuk merasakan kesenangan saja bukan kebutuhan.

Aktivitas tersebut dinilai sebagai pemborosan dalam membeli sebuah barang, karena bukan untuk digunakan sebagai kebutuhan melainkan hanya hasrat yang ingin dirasakan dan tidak ada manfaatnya bagi pembeli untuk kegiatan sehari-hari. Pembeli bahkan rela merogoh uang hanya untuk sebuah game.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode deskriptif kualitatif akan digunakan dalam penelitian ini. Menurut Bogdan dan Taylor, teknik penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari individu berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang dapat diamati. Metode ini ditujukan pada latar belakang dan individu secara keseluruhan (whole). Individu atau organisasi tidak dapat diisolasi ke dalam variabel atau hipotesis dalam skenario ini, mereka harus dilihat sebagai suatu totalitas.

Menurut Sugiyono Metode penelitian kualitatif yang berlandaskan postpositivisme dikatakan digunakan untuk meneliti keadaan objek yang alamiah (eksperimen kebalikannya), dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (campuran), dan data analisis bersifat induktif. Temuan penelitian kualitatif juga menekankan pentingnya generalisasi.³⁸

Menurut Suharsimi Arikunto, teknik penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, mendapatkan data yang benar dan dapat dipercaya, serta dapat digunakan sebagai bahan pembahasan skripsi.³⁹

Pendekatan penelitian kualitatif dipilih karena sesuai dengan masalah kajian yang terutama terfokus pada keadaan lapangan dan dilakukan dengan

³⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (CV. Alfabeta, Bandung 2005).

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendidikan Praktik*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2011)

cara mendeskripsikan suatu fenomena sosial. Strategi pengumpulan data antara lain dengan mewawancarai informan dan melakukan observasi mendalam terhadap peristiwa yang terjadi. Tujuan dari penggunaan strategi penelitian ini adalah untuk menyelidiki informasi secara menyeluruh sehingga pengetahuan yang dikumpulkan menjadi dapat diandalkan..⁴⁰

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Desa Sekaran Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, waktu penelitian 3 bulan dimulai dari bulan Desember, Januari, Februari

C. Pemilihan Subyek Penelitian

Pada sebuah penelitian perlu adanya subjek penelitian yang akan diteliti seperti Narasumber, dan tempat yang akan diteliti

Menurut Arikunto Subjek Penelitian adalah membatasi topik pencarian pada objek, benda atau orang yang dilampirkan dan dituju oleh data untuk memperoleh sample penelitian..⁴¹

Sugiyono mendefinisikan topik penelitian sebagai sifat, ciri, atau nilai seseorang, objek, atau kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang harus diperiksa dan dirangkum kesimpulanya..⁴²

Muhammad Idrus, subjek penelitian ialah elemen benda, individu juga organisme sebagai sumber informasi yang dibutuhkan peneliti untuk menerima

⁴⁰Peter L. Berger & Thomas Luckmann, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*, (Jakarta:LP3ES, 1990)

⁴¹ Suharsimi Arikunto, op. cit.

⁴² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Al-fabeta, 2008)

data penelitian.

Kesimpulannya, subjek penelitian berperan sebagai informan dalam mencari data secara mendalam agar data yang dihasilkan merupakan data asli. Sumber data berasal dari remaja yang ada di desa Sekaran tersebut. Dari informan tersebut diharapkan mendapatkan data yang kuat. Pengambilan *purposive sampling* adalah strategi pengambilan sampel yang populer dalam penelitian kualitatif. *Purposive sampling* adalah strategi pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu, seperti individu yang dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti antisipasi. Hasilnya kemudian digunakan oleh peneliti untuk menyelidiki topik yang sedang diselidiki.⁴³

Dalam penelitian tersebut peneliti mengambil subjek penelitian yaitu berupa beberapa informan yang bisa diteliti untuk penelitian ini, peneliti mengambil beberapa informan untuk dijadikan sebuah data penelitian karena peneliti menilai beberapa orang yang peneliti wawancarai merupakan orang yang sering melakukan top up dan bermain game online, adapun beberapa informan terkait penelitian, peneliti rangkum dibawa ini:

⁴³ Sugiyono, Ibid

1. Penelitian Pra Lapangan

Langkah pra-lapangan ini terdiri dari menyusun rencana studi, khususnya dengan meminta izin penelitian dari anak-anak untuk diwawancarai. Peneliti kemudian membuat sejumlah daftar pertanyaan untuk analisis data. Itu juga menyembunyikan etika penelitian dalam penelitian kualitatif dengan menerapkan aturan kesopanan kepada populasi umum sebagai informan.

2. Tahap Lapangan

Setelah semua persiapan pra lapangan selesai, mulailah turun ke lapangan untuk melakukan observasi terlebih dahulu, dilanjutkan dengan proses pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Pengamatan diperoleh melalui pemantauan masyarakat dan kehidupan sosialnya. Dan, karena Pandemi Covid-19 masih berlangsung, dengan penegakan aturan kesehatan, peneliti dan informan dapat merasa nyaman satu sama lain. Mengetahui segala kendala dalam melakukan prosedur pengumpulan data sehingga diperoleh informasi yang akurat..

3. Tahap Penulisan Laporan

Pada langkah terakhir ini, peneliti mulai menuangkan semua temuan dari tahap lapangan dan mengevaluasinya dengan menggunakan metode teori yang berkaitan dengan topik kajian. Sangat penting untuk ditekankan kepada peneliti pada tahap penulisan laporan bahwa laporan

studi harus sesuai dengan data yang diperoleh dari informan, tanpa mengurangi atau menambahkan data yang tidak diperlukan. Penulisan laporan penelitian juga harus berpegang pada prinsip kepenulisan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, data yang terkumpul dapat terjadi dalam berbagai konteks, dari berbagai sumber, dan berbagai metode. Data dapat dikumpulkan dalam berbagai situasi, antara lain setting alam, laboratorium yang menggunakan metode eksperimen, di rumah dengan jumlah responden yang banyak, di seminar, debat, di jalan, dan sebagainya.

Menurut Suharsimi Arikunto dan Prastowo, metode pengumpulan data primer dalam penelitian kualitatif meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁴⁴

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Riduwan adalah bahwa metode pengumpulan data adalah prosedur atau pendekatan yang mungkin peneliti terapkan dalam mengumpulkan data..⁴⁵

Peneliti menetapkan bahwa pengumpulan data merupakan strategi penelitian untuk mencari data yang akan dievaluasi, baik melalui observasi, wawancara, maupun wawancara. Peneliti menggunakan pendekatan pengumpulan data berikut untuk mendapatkan data yang valid dan terpercaya:

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, op. cit.

⁴⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta. 2010)

1. Observasi (pengamatan)

Sugiyono mendefinisikan observasi sebagai metodologi pengumpulan data yang memiliki sifat unik jika dibandingkan dengan metode lain. Pengamatan tidak hanya mencakup manusia, tetapi juga benda-benda alam lainnya.

Suharsimi Arikunto mendefinisikan observasi sebagai “kegiatan pemusatan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indera untuk memperoleh objek yang diamati”.

Pendapat lain Menurut Widoyoko Pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap unsur-unsur yang ada pada obyek kajian disebut sebagai observasi..⁴⁶

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa, observasi adalah strategi pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan langsung. tentang perilaku konsumtif remaja yang sering terjadi di sekitar bahwa banyak dari kalangan remaja melakukan top up game online. Peneliti harus terjun ke lapangan secara langsung.

Para remaja biasanya melakukan top up dengan mengakses website maupun top up melewati alfamart/indomart dan bisa melewati media sosial yang menyediakan jasa top up, pada awalnya mereka mengakses website/afamartt/media sosial tersebut, kemudian ada pilihan jumlah top up yang diinginkan, selanjutnya mereka bisa bayar

⁴⁶ Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)

melewati saldo rekening yang mereka punyai contohnya, dana, linkaja, dan lain lain. Setelah itu mereka mempunyai saldo dalam game yang bisa ditukarkan untuk membeli sebuah item yang terdapat dalam game online tersebut.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, serta jika peneliti ingin mengetahui lebih jauh asal-usul responden dan jumlah asal-usul responden kecil..⁴⁷

Wawancara, menurut Suharsimi Arikunto, adalah strategi yang digunakan untuk mengumpulkan jawaban dari narasumber dengan menggunakan pendekatan tanya jawab, dan dapat digunakan pada tema-tema tertentu..⁴⁸

Pendapat lain menurut Nasution Wawancara, adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada informan, dan jawaban dari informan dapat didokumentasikan atau direkam dengan menggunakan tape recorder..⁴⁹

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa Wawancara dapat dipahami sebagai suatu cara pengumpulan informasi data dengan cara menanyai informan secara langsung secara tatap muka tentang

⁴⁷ Sugiyono, op. cit

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, op cit

⁴⁹ S. Nasution. *Metode Research (penelitian Ilmiah)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)

kejadian perilaku konsumtif dalam sebuah game online top up. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan dan menyelidiki data yang dapat dipercaya dan yang kuat terkait dengan topik peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono adalah cara memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, makalah, angka tertulis, dan foto dalam bentuk laporan dan informasi yang dapat membantu kajian.

Suharsimi Arikunto mendefinisikan dokumentasi sebagai “fakta dokumen”, yang meliputi bahan tertulis seperti buku, terbitan berkala, dan dokumen.⁵⁰

Menurut Sulisty Basuki Dokumentasi adalah pekerjaan mengumpulkan, menyusun dan mengolah dokumen yang mencatat segala bentuk aktivitas seseorang dan dianggap berguna buat dijadikan sebagai bahan mengenai berbagai pemecahan soal.⁵¹

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa Tulisan, catatan, karya seni, dan foto semuanya dapat digunakan sebagai bentuk dokumentasi. Dokumentasi dapat digunakan untuk mendukung informasi yang dikumpulkan dari informan. Dokumentasi memvalidasi bukti data yang diperoleh, dan peneliti melakukan prosedur turun ke lapangan tanpa rekayasa.. Peneliti berusaha mengambil gambar berupa foto

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, op. cit

⁵¹ Sulisty Basuki. (1992). *Teknik dan Jasa Dokumentasi*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,(1992)

dokumentasi remaja ketika diwawancarai maupun sedang bermain game online⁵², dokumentasi yang peneliti dapat berupa transkrip wawancara dengan informan serta foto dengan informan.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan menggunakan metode mengkategorikan data, memecahnya menjadi satuan-satuan, mensintesis, menyusun menjadi pola, menentukan mana yang penting dan mana yang penting. akan dipelajari, dan membentuk kesimpulan yang mudah dipahami oleh dirinya sendiri dan orang lain.

Analisis data, menurut Patton, adalah tindakan mengontrol ukuran data dan menyusunnya menjadi pola, kategori, dan unit deskriptif dasar.⁵³

Suprayogo mendefinisikan analisis data sebagai “serangkaian kegiatan yang melibatkan kajian, pengelompokan, penemuan sistematis, dan verifikasi data sehingga suatu fenomena memiliki nilai sosial, akademik, dan ilmiah”..⁵⁴

Jadi peneliti mengambil kesimpulan bahwa Analisis data adalah kumpulan data yang dikumpulkan dari temuan lapangan dan digunakan dalam penelitian ilmiah. Setelah melakukan dan mengumpulkan data, selanjutnya

⁵² Burhan Ashshofa, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:PTRineka Cipta, 2004)

⁵³ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Teras, Yogyakarta, 2011)

⁵⁴ Ahmad Tanzeh, *Ibid*

dilakukan pengurutan data menjadi pola berdasarkan game online dan perilaku konsumtif remaja di Desa Peneliti Sekaran Lamongan. Peneliti lebih memfokuskan pada pendapat dan tanggapan informan terhadap fenomena tersebut. Ketika peneliti telah menyelesaikan seluruh proses penelitian, ada tiga prosedur yang dapat dilakukan dalam analisis data untuk menghadapi situasi ini, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data, menurut Sugiyono, merupakan mata kuliah esensial yang lebih fokus pada topik kajian, mencari tema dan pola, dan terakhir mendapatkan gambaran yang lebih jelas untuk tambahan pengumpulan data..⁵⁵

Miles dan Huberman menyatakan bahwa Reduksi data adalah jenis analisis di mana data yang tidak perlu dipelajari dipimpin, diklasifikasikan, dan disusun, dan data disusun sedemikian rupa sehingga kesimpulan dapat diturunkan dan dieksplorasi..⁵⁶

Menurut Mantja dalam Harsono, minimisasi data terus dilakukan tanpa henti selama penelitian tidak dihentikan. Reduksi data ini berupa ringkasan catatan lapangan dari awal, perluasan, dan penambahan..⁵⁷

Jadi peneliti mengambil kesimpulan bahwa Reduksi data merupakan proses pemilihan data dalam penelitian yang isinya tentang

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, (Alfabeta, Bandung, 2009)

⁵⁶ Miles, M.B. dan A.M. Huberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. (Jakarta: UI Press, 1992)

⁵⁷ Harsono. *Pengelolaan Perguruan Tinggi*. (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008.)

perilaku konsumtif remaja di desa sekaran terkait game online tersebut. Reduksi data lebih mementingkan penyederhanaan data yang berasal dari record proses lapangan. Tujuan reduksi data adalah untuk memudahkan peneliti menginterpretasikan data yang telah terkumpul. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah contoh data yang diperoleh selama prosedur lapangan.

2. Penyajian Data

Tahap selanjutnya yaitu penyajian data, Penyajian data menurut Rasyad Penyajian data dilakukan untuk menganalisis suatu masalah agar mudah untuk menemukan pemecahan masalahnya, penyajian data juga dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengambil gambaran dilapangan secara tertulis.⁵⁸

Menurut Sugiyono, penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berupa rangkuman singkat, bagan keterkaitan antar kategori, atau sejenisnya.⁵⁹

Pendapat lain dikemukakan oleh Nasution Data yang terkumpul dan laporan lapangan yang terlalu tebal akan sulit untuk dievaluasi, oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk membuat berbagai jenis deskripsi dan grafik singkat agar data dapat dilihat pada bagian-bagian tertentu dari penelitian.⁶⁰

⁵⁸ Rasyad Aminudin, Darhim, *Materi Pokok Media Pengajaran, Modul 1-6, Tt. Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka*, (1996)

⁵⁹ Sugiyono, op.cit

⁶⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara 2000),

Jadi peneliti mengambil kesimpulan bahwa Penyajian data adalah kumpulan fakta yang diurutkan selanjutnya untuk menarik kesimpulan. Teknik mendeskripsikan secara umum dari hasil observasi di lapangan, selanjutnya mendeskripsikan gambaran game online dan perilaku konsumtif remaja di Desa Sekaran Lamongan, dapat digunakan untuk memberikan data..

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data. Menurut Sugiyono kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dibuat sejak awal, namun tidak dapat dikatakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian lapangan.

Miles dan Huberman menyatakan bahwa Peneliti mengacu pada penarikan kesimpulan sebagai salah satu fase dalam menentukan signifikansi keseluruhan dari apa yang mereka pelajari saat melakukan penelitian lapangan.⁶¹

Peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan data remaja yang melakukan top up game online dan bermain game online yang berada di wilayah penelitian. Untuk mendukung langkah pengumpulan data, penilaian awal ini harus didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan

⁶¹ Miles, M.B. dan A.M. Huberman, op.cit

kredibel.⁶²

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif, menurut Lincoln dan Guba dalam bukunya Zainal Arifin, menggunakan kredibilitas, intinya adalah besarnya kepercayaan terhadap suatu metode dan hasil penelitian.⁶³

Peneliti memeriksa data dengan menggunakan metode yang dikenal sebagai triangulasi untuk memastikan kebenarannya. Triangulasi, menurut Moleong, adalah pendekatan verifikasi keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain. Di luar data itu, itu hanya untuk alasan verifikasi atau untuk perbandingan dengan data itu. Saat mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa dan hubungan dari berbagai perspektif, peneliti menggunakan pendekatan ini untuk meminimalkan perbedaan dalam konstruksi fenomena yang ada dalam latar penelitian. Dengan kata lain, peneliti dapat memvalidasi temuan mereka dengan membandingkannya dengan sumber, metodologi, atau hipotesis lain.

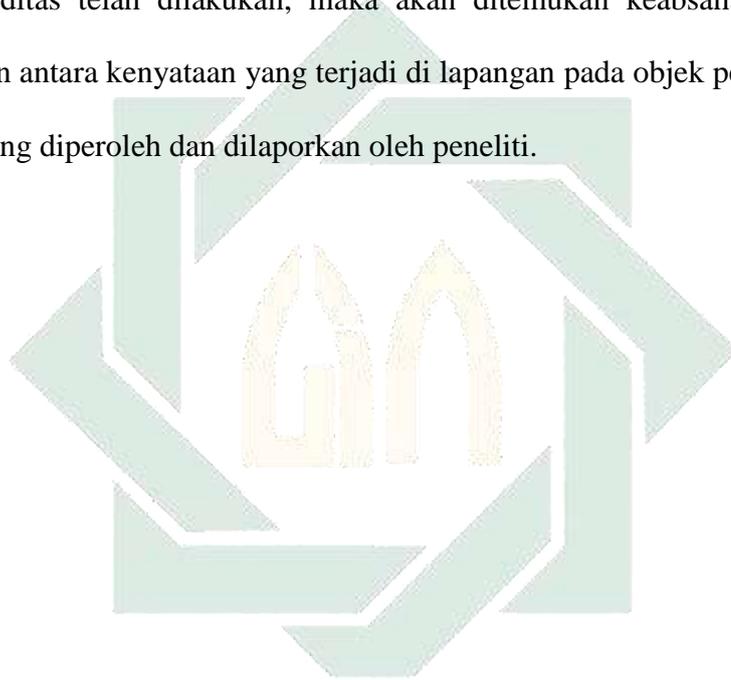
Sumber dan prosedur digunakan dalam strategi triangulasi data ini. Menurut Patton (pada Lexy J. Moleong), "triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan memverifikasi tingkat kepercayaan terhadap informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda." Dengan menggunakan

⁶² Nanang Martono, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2015)

⁶³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)

metode ini, peneliti dapat membandingkan data dari pengamatan dengan data dari wawancara, dan membandingkan apa yang dikatakan individu di depan umum dengan apa yang mereka katakan secara eksklusif.

Jika validitas telah dilakukan, maka akan ditemukan keabsahan data, yaitu kebenaran antara kenyataan yang terjadi di lapangan pada objek penelitian dengan data yang diperoleh dan dilaporkan oleh peneliti.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

PERILAKU KONSUMTIF REMAJA (STUDI KASUS GAME ONLINE DI DESA SEKARAN LAMONGAN)

A. Kondisi Sosial Masyarakat Desa Sekaran lamongan

Desa Sekaran merupakan salah satu desa yang berada di kota lamongan, desa Sekaran ini memiliki luas 4,960 kilometer persegi, desa Sekaran ini terletak pada bagian utara kota lamongan dan jarak dari kota lamongan sekitar satu jam perjalanan, bisa dibilang desa Sekaran ini sebagai jalan alternatif untuk arah ke jalan pantura bagian utara yang mengarah arah tuban dan gresik, desa Sekaran ini merupakan kecamatan dari beberapa dusun yang ada di kecamatan Sekaran, terdapat 21 Desa yang berada di ruang lingkup kecamatan Sekaran, dan penelitian ini berada pada desa Sekaran.

Kegiatan masyarakat di desa Sekaran ini umumnya merupakan petani dan pedagang karena di desa Sekaran terdapat banyak sawah dan juga pasar, keseharian dari masyarakat desa Sekaran juga pergi ke pasar dan juga ke sawah, kegiatan tersebut mempengaruhi kondisi sosialnya, rata rata mayoritas remaja di desa Sekaran ini masih berstatus sekolah dan mahasiswa, setiap hari mereka disibukkan dengan pergi belajar di sekolah maupun di universitas, maka sering juga para pelajar mengerjakan tugas – tugas atau PR setelah pulang dari tempat mereka belajar.

Hal tersebut yang memberikan tekanan terhadap para remaja dalam mengerjakan tugas yang lebih sehingga mereka terkadang merasa letih dan bosan, maka dari itu tak sedikit juga para remaja meluangkan waktu mereka

untuk pergi ke warung kopi terdekat dengan mencari wifi gratis untuk melakukan game online dengan teman temanya.

B. Deskripsi Umum Informan Tentang Penyebab Remaja Bermain Game Online dan Melakukan Top Up untuk Game Online

Dalam penelitian ini, yang menjadi informan utamanya adalah seorang remaja yang berada di desa Sekaran, peneliti menemukan beberapa informan yang ditemui di sekitar warung kopi bahkan di rumahnya, keseluruhan informan yaitu ada 7 orang yang peneliti mewawancarai, rata-rata usia dari informan adalah 18-21 tahun dan masih berstatus sekolah dan kuliah.

Informan ini berasal dari berbagai situasi sosial ekonomi, berdasarkan gaji orang tua dan jumlah uang saku yang mereka dapatkan setiap bulan. Variasi dari latar belakang ekonomi masing-masing informan diantisipasi untuk menunjukkan aspek-aspek yang berbeda dari interaksi dengan masing-masing rumah tangga yang terpisah., dikarenakan top up untuk diamond ini juga tidak murah, sehingga para remaja juga menyisihkan uang mereka untuk digunakan top up game online.

Untuk mengetahui penjelasan lebih jelas tentang berbagai informasi dari informan, peneliti mendeskripsikannya sebagai berikut:

1. Zidni

Zidni merupakan remaja desa Sekaran yang berumur 21 tahun, dia adalah mahasiswa dari Universitas Darul Ulum Lamongan, Zidni memulai aktif memainkan permainan online pada tahun 2018, saat itu

game online sedang booming-boomingnya karena zamannya warnet (Warung Internet) sudah mulai menurun peminatnya, Zidni awalnya tertarik bermain game online yaitu Mobile Legends (ML) karena ada beberapa teman sebayanya yang bermain game online, dia kemudian mencoba mendownload game online tersebut lewat *playstore*, pada awalnya Zidni hanya mencoba coba bermain game yang ada di *playstore* tetapi lama kelamaan Zidni mulai kecanduan dalam bermain game online tersebut, Zidni menjelaskan bahwa alasan lebih dalam bermain game online adalah untuk hiburan dan mengisi waktu luang.

“...Saya kalau gabut ya mending bermain game online mas, karena gamenya itu sangat seru, apalagi bisa dilakukan bersama teman, itu menambah keseruan dalam bermain game, biasanya juga saya bermain di warung kopi terdekat dan beberapa teman untuk sekedar nongkrong dan bermain game online...”⁶⁴

Zidni menjelaskan bahwa dia bisa bermain game online sehari kurang lebih 5-6 jam, Zidni juga mengaku bahwa ia tertarik untuk melakukan top up game online karena di game online tersebut ada fitur beli untuk meningkatkan kualitas dan performa karakter dalam game online tersebut, biasanya dia melakukan top Up tersebut di minimarket terdekat.

“...saya biasanya Top Up untuk game online di minimarket terdekat mas, saya Top Up ya untuk dibelikan Skin (aksesoris baju untuk mempercantik karakter game), biasanya saya Top up 75 ribu atau bisa lebih sesuai kebutuhan mas, kalau ada event event tertentu saya biasanya bisa Top Up lebih murah untuk event tersebut...”⁶⁵

⁶⁴ Zidni, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023.

⁶⁵ Ibid

2. Imam

Imam adalah seorang Remaja yang berusia 18 Tahun, dia masih berstatus pelajar SMA, Imam sangat menyukai game online, ada banyak game online yang dimainkan diantaranya *Mobile Legends (ML)*, *Clash of Clasns (COC)*, dan *Player Unkonw Battle Grounds (PUBG)*, Imam mengaku dia tertarik game online sewaktu ia masih kecil, dia dulu sering bermain *Playstation* dan juga Warnet, Maka samapai saat ini Imam masih terus kecanduan dalam bermain game tersebut.

Imam juga mengatakan bahwa dia bisa bermain game online dalam waktu 6-7 jam sehari, dia juga sering mengajak teman temannya untuk bermain bersama di warung kopi terdekat maupun di rumah.

“... saya biasanya kalau pengen main ya keluar ke warung kopi mas, karena di warung kopi juga ada Wifi gratis, saya sering mengajak teman teman saya nongkrong untuk mabar (Main Bersama) bareng, kalau ga pergi ke warung kopi ya saya kadang ngajak teman teman main lewat online saja kita janjian untuk mabar bareng gitu...”⁶⁶

Dari hobi dari kebiasaanya dalam bermain *game online*, menjadikan imam semakin kecanduan dalam bermain *game online*, terkadang imam juga sering melalaikan tugas sekolah dan memilih untuk bermain *game online*, kondisi tersebut dirasakan imam karena dia terkadang jenuh dalam mengerjakan tugas sekolah yang banyak. *Game* yang sering dimainkan Imam adalah *Mobile Legends (ML)* karena kebanyakan teman temanya bermain *Mobile Legends (ML)*, tetapi Imam juga masih memainkan *game online* seperti *Clash of Clasns (COC)*, dan

⁶⁶ Imam, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

juga *Player Unknown Battle Grounds* (PUBG). Dan kalau Top Up imam melakukan Top up di website online dan juga lewat media sosial.

“...saya kadang Top Up game itu lewat website mas, seperti codashop dan juga lewat instagram yang menyediakan jasa top up game...”⁶⁷

3. Dani

Dani adalah Remaja yang menginjak usia 21 Tahun, Dani mengaku tertarik dengan *Game* Sejak lulus SD, Dani menjelaskan bahwa dia dulu sering berkunjung ke warnet terdekat sekedar untuk meluangkan waktu bermain *game*, karena zaman dulu masih banyak peminat yang bermain di warnet dan jarang juga ada yang memiliki *smartphone*, Dani sering menghabiskan waktu sekitar 4-5 jam, saat *smartphone* mulai marak dan banyak orang yang mempunyai *smartphone*, dani mulai tertarik untuk bermain game online.

*“...saya dulu sering bermain warnet mas, tetapi sekarang berkat adanya *smartphone* saya lebih memilih untuk bermain game online, saya awalnya iseng iseng mencari game online hp saya, dan tiba tiba ketemu dengan game *Mobile Legends (ML)*, saya juga melihat banyak teman teman saya yang bermain game itu, dan saya pun mencoba bermain game online tersebut...”⁶⁸*

Dani mengaku bahwa game online juga menyediakan fitur untuk membeli sebuah item yang terdapat dalam *game* tersebut, maka dari itu dia juga tertarik untuk melakukan Top Up game untuk membeli fitur fitur yang terdapat dalam *game online*, kadang juga game tersebut mengadakan

⁶⁷ Ibid

⁶⁸ Dani, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

event event tertentu yang mengharuskan pemain untuk top up dan Dani juga terkadang tertarik dengan event tersebut

“...saya juga sering top up mas, ya kadang tertarik untuk beli item yang ada di game itu, dan kadang juga ada event event tertentu yang ada di gamenya, makanya saya top up untuk membeli itu, biasanya sih saya memilih untuk top up di teman saya saja yang menyediakan jasa top up game, selain untuk melariskan jasa top upnya juga mempererat tali silaturahmi mas, ehehe...”⁶⁹

4. Anam

Anam merupakan remaja yang menginjak usia 20 tahun, anam biasanya sering bermain game online di rumah bahkan di warkop terdekat, anam menyukai game online sejak kecil, Dia mengatakan sekarang sering bermain game online Mobile legends.

“...saya hanya bermain game mobile legends mas, saya Cuma senang bermain mobile legends, kalau game lain belum pernah saya coba..”⁷⁰

5. Deni

Deni sekarang menginjak usia 21 tahun dia sedang menempuh perkuliahan di salah satu universitas di lamongan, dia mengenal game online dari teman, awalnya dia hanya melihat temannya bermain dan pada akhirnya dia tertarik untuk mendownload game tersebut, dan sampai sekarang dia masih bermain game online tersebut.

6. Dimas

Dimas sekarang menginjak usia 21 tahun dan merupakan seorang mahasiswa di salah satu universitas lamongan, dia awal kenal game dari

⁶⁹ Ibid

⁷⁰ Anam, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

waktu dia MI, dia diajak oleh temanya bermain playstation di dekat rumahnya, sehingga dia sering bermain game pada saat itu, dan sekarang dia beralih bermain game online karena mengikuti trend di zaman modern ini.

7. Kafa

Kafa merupakan siswa sekolah smk yang ada di kecamatan sekaran, dia sekarang berusia 19 tahun, dia awal bermain game online pada saat sekolah smp, dia sering bermain di warnet terdekat untuk sekedar bermain game online, seperti point blank dan lain lain, kini kafa sering bermain game online bersama teman temanya, biasanya dia bermain game online di warung kopi terdekat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Seperti disebutkan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah agar mendapatkan tujuan penelitian. Untuk sebuah masalah dan tujuan penelitian diuraikan pada Bab 1. Oleh karena itu, peneliti merangkumnya dalam banyak bagian atau uraian hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hal yang menyebabkan remaja sering bermain game online dan melakukan top up untuk game online.

Remaja di era modern ini sangatlah berkebutuhan dengan teknologi, sering kali mereka juga menghabiskan waktu luang dengan menggunakan *Smartphone* mereka, mereka sering juga mengakses media media sosial ataupun semacamnya, bahkan mereka juga sering bermain game online, game online di era modern sangatlah melejit, banyak anak kecil remaja bahkan orang dewasa juga bermain game online, sejak game online mulai booming pada tahun 2016, banyak orang yang beralih game dari pc maupun konsol dengan menggunakan *Smartphone* saja, karena mengaksesnya juga cukup mendownload di *Playstore* maupun *Appstore*.

Game online sendiri juga mudah diakses pada *Smartphone* karena hampir semua orang mempunyai *Smartphone*, Remaja yang doyan game online tidak bisa melewatkan sehari pun tanpa bermain game online, oleh karena itu bermain game online merupakan hal yang penting bagi para gamers atau pemain game.

Ada beberapa jenis game online yang dapat diakses, dengan mayoritas dibuat oleh pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Gamer umumnya tidak memahami mekanisme gameplay spesifik dari game online tersebut. Dalam contoh lain, pemain game hanya memahami permainan game online sebagai sarana menghabiskan waktu dan menghindari gangguan dari acara dan aktivitas yang dijadwalkan. Dan mereka juga terkadang lupa waktu sehingga melebihi batas jam normal dalam bermain game online.

Dalam game online juga, developer game atau bisa disebut juga pembuat game menyediakan top up untuk game, top up game ini bisa dilakukan dengan cara mengakses website yang menyediakan jasa top up game, misalnya di codashop maupun dana.idgames, top up game juga biasanya ada di website maupun media sosial, biasanya para penjual mempromosikan jualan voucher gamenya di media sosial, bisa juga dilakukan di alfamart maupun indomaret.

Dalam kasus penelitian ini, banyak sekali remaja yang menghamburkan uang hanya untuk melakukan top up game online, para remaja ini tergiur dengan event-event atau item yang dapat dibeli yang terdapat dalam game online tersebut, mereka juga tak segan merogoh kantong untuk melakukan top up game online, harga top up game online juga terbilang tidak murah, harga yang didapat bisa puluhan ribu bahkan sampai ratusan ribu.

Dalam pembahasan ini selanjutnya peneliti akan menanyakan apa penyebab remaja sering bermain game online dan apa alasan remaja rela mengeluarkan uang untuk melakukan top up game online, melalui observasi dan wawancara dengan narasumber, peneliti menemukan faktor yang menyebabkan remaja bermain game online dan melakukan *top up* game online, peneliti meringkas poin poin sebagai berikut:

a. Faktor lingkungan

Peneliti menemukan data sewaktu melakukan penelitian dengan narasumber, mereka mengatakan Tipikal remaja yang doyan game online berkembang akibat variabel lingkungan yang banyak bermain game online, dan tentunya remaja yang sebelumnya tidak bermain game online menjadi penasaran dengan teman-teman lain yang bermain game online tersebut.

“...saya dulu tidak tahu kalau ada game online di hp mas, soalnya dulu juga banyak teman teman yang bermain game online seperti mobile legends, PUBG, dan yang lainnya, akhirnya saya mencoba mendownload game tersebut mas, karena juga banyak teman yang bermain game tersebut, saya pun tertarik memainkannya...”⁷¹

Dari pernyataan saudara dimas tersebut, peneliti mengetahui bahwa Banyak yang telah dilakukan oleh para remaja yang bermain game online di warung kopi warkop terdekat mereka menghabiskan waktu di warung

⁷¹ Dimas, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

kopi hanya untuk bermain game online.

- b. Keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai tinggi dalam game

Game ini dibangun sedemikian rupa sehingga para pemain menjadi tertarik karenanya., game itu sendiri memiliki daya tarik tersendiri agar pemainnya bermain terus, mereka sering memainkannya tanpa memikirkan waktu, para remaja ini juga ingin agar akun game tersebut mencapai nilai poin tinggi dalam gamenya.

Para remaja yang gemar bermain game online biasanya agar banyak mengulas tentang game tersebut, dia semakin penasaran dengan cara bermain dan tingkat yang akan ditunjanya, setiap game akan meningkat seiring pemain mencapai nilai tertentu dalam sebuah game, misalnya, pemain awal baru bermain game online, mereka akan terus bermain hingga akun game tersebut bisa menembus nilai tertinggi dalam sebuah game, bisa dikatakan akun game tersebut mencapai nilai yang tertinggi.

“...saya kadang suka menonton youtube tentang game mas, saya melihat para youtuber itu melakukan cara agar bisa memenangkan suatu game, jadi saya ikuti cara tersebut agar game saya bisa memenangkan sebuah

pertandingan... ”⁷²

Para remaja ini juga tingkat keinginan dalam bermain itu tinggi, mereka melakukan berbagai cara agar bisa memenangkan suatu pertandingan, ada yang bermain sendiri bahkan bisa bermain bersama, umumnya, game online itu lebih seru dimainkan secara bersama agar dapat sama sama memenangkan suatu pertandingan, alasanya agar komunikasi berjalan dengan baik, dapat mengerti satu sama lain, terkadang kalau game kalah pemain bisa saja stress karena kehilangan point dalam game, dan harus bermain lagi agar dapat menaikkan point tersebut.

“...saya kalau kalah dalam bermain game itu pusing mas, yah niatnya main game online kan pengen menang, ini kadang kalah terus jadinya pusing mas... ”⁷³

Para remaja ini juga terkadang sering menonton live turnamen yang ada di youtube, yang menampilkan pertandingan professional game, misalnya Mobile legends dan PUBG, mereka menonton karena tertarik dengan cara bermain player yang sudah profesional, jadi mereka secara tidak langsung mengetahui ilmu yang ada di dalam game tersebut, tetapi ada juga remaja yang hanya menonton pertandingan professional cuma sekedar menonton pertandingan saja, karena juga dia bermain

⁷² Dani, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

⁷³ Ibid

game online tersebut.

c. Bosan Karena Aktivitas Sekolah dan Kuliah

Jenuh atau bosan dengan kebiasaan yang berulang-ulang. Hal ini memungkinkan anak muda untuk berburu kegiatan alternatif untuk menghilangkan kebosanan. Siswa sering mengalami kejenuhan karena banyaknya topik dan pekerjaan rumah dari sekolah atau perguruan tinggi. Remaja mungkin mengalami kebosanan sebagai akibatnya.

Rasa bosan itu yang menjadi faktor remaja bermain game online, karena niatnya untuk mencari kesenangan dalam bermain game online. Remaja bisa meluangkan waktu untuk bermain game online sendiri maupun bersama teman temannya, terkadang mereka pergi ke warung kopi terdekat untuk mencari wifi gratis dan bermain game online.

Rasa bosan tersebut terjadi sebab kejenuhan dalam melakukan aktivitas belajar yang terus menerus setiap hari, ditambah juga terkadang ada tugas mengerjakan dirumah, remaja cenderung bosan dengan belajar yang full time, maka tak sedikit remaja yang memilih bermain game online dulu untuk sekedar menghilangkan stress

pada dirinya. Alasan dia memilih bermain game online karena yang biasa dimainkan adalah game online, menurut para remaja game online memiliki kesenangan tersendiri karena dalam setiap memenangkan sebuah game, mereka akan terpacu untuk memenangkan game selanjutnya. Tetapi resiko lain yang harus diterima adalah kekalahan dari game tersebut, remaja bisa jadi dua kali stress kalau terus mengalami kekalahan dalam sebuah game.

“...kalau bosan biasanya saya bermain game online mas, tetapi seru kalau bermain bersama, biasanya saya mengajak teman teman bermain bersama di warung kopi, dan bermain game online bersama....”⁷⁴

- d. Remaja memiliki kontrol diri yang kurang, sehingga mereka tidak mengantisipasi konsekuensi berbahaya dari permainan online yang sering.

Memang dalam bermain game online terkadang lupa waktu dalam bermain, ini dibuktikan dengan data yang peneliti dapat ketika mewawancarai remaja di sebuah warung kopi, para remaja cenderung susah mengatur waktu dan diri dalam bermain game online, saat remaja sudah memainkan game, mereka akan lebih fokus pada game online tersebut, sehingga terkadang remaja

⁷⁴ Anam, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

juga lupa waktu dalam bermain game online.

Para remaja ini cenderung lebih memilih game online, sehingga mereka cenderung sering mengabdikan waktunya untuk bermain game, maka tak banyak dari remaja ini jadi ketergantungan terhadap game online, mereka merasa kalau sehari tidak bermain game online ada yang kurang, remaja ini bisa menghabiskan waktu bermain game online 3-5 jam lamanya, hal ini juga mengakibatkan sikap yang menjadi malas terhadap suatu, menjadi pribadi yang kurang bersosial dengan teman temanya. Itu dibuktikan dengan wawancara dengan saudara Dimas sebagai berikut.

“saya terkadang kurang kalau sehari saja tidak bermain game online, saya terlalu bersemangat dalam bermain game online. Terkadang saya menghabiskan waktu dengan bermain game online, rasanya saya hanya ingin memenangkan suatu pertandingan agar point saya terus naik dan menjadikan point yang tinggi, saya sehari bisa saja menghabiskan waktu 5 jam dalam bermain game online, itu dilakukan pada saat pulang sekolah hingga sore, tapi kadang malam hari saya juga sempat memainkan game online tersebut.”⁷⁵

Sikap yang dilakukan remaja tersebut menjadi ketergantungan dalam bermain game, remaja menjadi sangat termotivasi untuk terus mengejar point yang diinginkan agar akun gamenya bisa mencapai nilai yang lebih tinggi, ini menjadikan remaja cenderung bersikap

⁷⁵ Dimas, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

anti sosial dan sering menghabiskan waktu dengan bermain game online.

e. Top up untuk membeli item dalam sebuah game

Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai perilaku yang menghasilkan kehidupan yang mewah dan berlebihan. Menggunakan produk mahal memberi orang kebahagiaan dan kenyamanan karena mereka ingin memuaskan keinginan mereka.

Perilaku konsumsi dicirikan oleh fakta bahwa tindakan tidak dianggap atau dianggap sedemikian rupa sehingga dibesar-besarkan. Perilaku konsumtif anak muda tidak berdasarkan kebutuhan, tetapi berdasarkan keinginan yang diakibatkan oleh faktor mudah dipengaruhi oleh godaan penjual, mudah terbuju oleh iklan, tidak berpikir hemat, kurang realistis, memberikan tampilan produk yang bagus dan menarik perhatian konsumen. yang lain. Perilaku ini tidak berdasarkan kebutuhan, hanya digunakan untuk meningkatkan harga diri dalam hubungan tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya. Setiap remaja mengalami konsumerisme karena faktor-faktor tertentu yang mendorongnya.

Pemain yang loyal dalam hal pengeluaran karena faktor lingkungan, status sosial ekonomi orang tua, dan faktor media. Remaja membelanjakan uangnya secara online untuk membeli barang, bukan karena produk tersebut bermanfaat digunakan, tetapi karena barang tersebut lebih berharga daripada tidak memiliki produk dalam game online tersebut. Lingkungan sosial, yaitu Lingkungan bermain, merupakan lingkungan kedua setelah keluarga, yang mengajarkan individu untuk membangkitkan emosi yang kuat. Individu belajar untuk hidup dan bekerja sama dengan individu lain. Beginilah norma dan nilai berkembang dalam diri individu. Kemudian kelompok tersebut mempengaruhi perilaku, minat, bahkan sikap dan pemikiran individu tersebut.

Ada banyak game online gratis, seperti Mobile Legends: Bang dan Free Fire. Legends of Mobile: Free Fire dan Bang-Bang adalah contoh produk gratis dan berbayar. Remaja harus melakukan top up game online ini untuk setiap karakter atau item yang relevan. Jika remaja tidak melakukan proses top up game online, maka remaja tersebut hanya memiliki item basic yang terdapat dalam game online itu saja. Melakukan top up game online sudah menjadi bagian dari pemain agar bisa

mempercantik karakternya atau bisa mendapatkan suatu item yang diinginkan. Pembelian barang dilakukan oleh semua pemain dari semua kalangan, namun yang mendominasi adalah para remaja, mereka bisa melakukan pembelian barang di web seperti skin, senjata dan proteksi yang harganya bisa mencapai ratusan ribu. Ketika item yang dipermasalahkan ditawarkan kepada individu, kemungkinan besar itu tidak akan banyak berguna. Karena tidak adanya skin yang dapat menyebabkan kekalahan, remaja akan lebih sulit berkomunikasi dengan topik sebelumnya.

Ada banyak Top up berbeda yang bisa digunakan untuk membeli item tersebut. Tentunya hal ini akan berdampak pada menjadi boros atau kecanduan pada perilaku konsumtif. Ini adalah risiko konsumen karena ada masalah dengan menggunakan uang sendiri untuk membeli suatu barang. Penting untuk diingat bahwa ada banyak orang di luar sana, oleh karena itu orang yang tertarik dengan aktivitas tertentu harus mencari karakter tersebut secara online untuk berbagai item. Mempercantik penampilan karakternya dengan membeli skin agar lebih menarik saat bermain dengan pemain lainnya yang menjadi faktor selanjutnya dalam perilaku konsumtif ini.

Dalam sebuah game terdapat juga fitur top up yang menjadikan pengguna atau pemain tersebut bisa membeli sebuah item untuk mempercantik karakter dari sebuah game tersebut, dalam top up ini biasanya remaja melakukannya dengan mengakses website yang menyediakan jasa top up game atau bisa menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, Whatsaap dan lain lain, para remaja ini tertarik untuk melakukan top up game online karena mereka ingin mendapatkan suatu item yang terdapat dalam game online, item yang terdapat dalam game online tersebut juga rata rata harus melakukan top up game online agar pemain dapat menukarkan barang yang dia ingin dapatkan.



Gambar 4.1 Website top up game

Sumber: Website Codashop

Membeli item melalui Top up sudah menjadi kebutuhan para remaja gaming. Top up dapat meningkatkan daya tahan karakter dengan membayar dengan menukar uang sungguhan. Banyak situs belanja online menawarkan remaja kesempatan untuk mengunduh berbagai jenis add-on seperti Mobile Legends dan Free Fire. Tempat-tempat di mana Anda dapat membeli barang biasanya adalah: Shopee, Alfamart/Indomaret, Anda bahkan bisa menggunakan layanan e-wallet seperti Gopay, Dana. Shopee adalah aplikasi yang memungkinkan para remaja untuk membeli barang tanpa harus repot pergi ke warnet. Anda dapat membeli barang secara online dari Shopee dan mudah digunakan dengan smartphne. Selain berbelanja, kamu bisa membeli barang berupa berlian di Alfamart dan Indomaret. Kaum muda biasanya melakukan pembelian ini dengan uang, yaitu. secara tunai langsung di kasir. Karena remaja melakukan pembayaran bersama tanpa rekening bank, kartu kredit atau kartu kredit. Sehingga bisa dilakukan oleh siapa saja dan sangat nyaman.



Gambar 4.2 Akun instagram yang menyediakan jasa top up game online

Sumber: Instagram

Dalam melakukan top up game tentunya remaja menukarkan uang untuk membeli voucher game online, biasanya remaja harus mengeluarkan uang 75 ribu -100 ribu untuk mendapatkan suatu item maupun mempercantik karakternya.

f. Terdapat event yang mengharuskan top up game online

Dalam game online juga terdapat event- event besar yang diselenggarakan oleh developer game tersebut, Kebutuhan suatu item online dapat dipenuhi karena bujukan dari iklan atau event diadakan dengan tawaran harga murah dan keuntungan besar bagi para pemain sebagai faktor berikutnya perilaku konsumtif. Kemunculan event dalam disesuaikan dengan sasaran pasar yaitu remaja senang bermain . Event ini untuk mendapatkan skin hero yang sering diadakan mingguan atau bulanan. Mereka yang terbiasa membeli item ini akan mengalami kerugian yang cukup besar hingga menyesal tidak memanfaatkan promo tersebut.. mereka membuat event agar pemain bisa mendapatkan sebuah item atau mempercantik karakter dengan lebih murah, biasanya event event ini tidak sering muncul, maka dari itu pemain lebih mudah tertarik untuk mendapatkan item yang tergolong lebih murah, hanya bermodal top up dan menyelesaikan misi yang terdapat dalam game tersebut, pemain bisa mendapatkan karakter maupun item tersebut dengan harga yang murah. Hal ini dikatakan oleh saudara kafa sebagai berikut:

”..Saya membeli item , saat ada kemunculan event dalam tersebut.Karena harga banyak promo harga

itemnya dan kadang juga bisa lebih murah dari harga item asli misal harga item setara 30 diamond yaitu 100 ribu. Bisa lebih murah kalau ada event jadi harga item yaitu 3 diamond atau harganya 5 ribu, Saya biasanya membeli item seminggu bisa sampai 3 kali biasanya mengikuti trend yang ada.”⁷⁶

2. Dampak Yang ditimbulkan Dari Sering Bermain Game Online dan Top Up Game

Tentu saja, ada beberapa konsekuensi negatif dan positif dari bermain game online. Remaja di desa Sekaran juga setuju bahwa bermain game internet memiliki konsekuensi positif dan berbahaya. peneliti merangkum sebagaimana berikut:

a. Membantu bersosialisasi

Dalam game online itu sendiri tentunya kita dihadapkan dengan orang orang random yang belum kita ketahui wujudnya, kita diharuskan melakukan interaksi secara tidak langsung dengan mereka, bersosialisasi itu juga merupakan sikap seorang individu dengan yang lainnya, sehingga menimbulkan hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain, tentunya sikap bersosialisasi ini tidak lepas terhadap lingkungan sekitarnya, seperti yang diungkapkan oleh Zidini sebagaimana berikut:

“...saya sering mengobrol dengan orang orang baru yang ada di game online mas, walaupun kita tidak bertemu secara langsung, tetapi saya merasakan adanya komunikasi satu sama lain, saya juga banyak bertemu orang orang baru di game online kita saling bertukar

⁷⁶ Kafa, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

komunikasi walaupun kita beda antar kota dan tempat tinggal... ”⁷⁷

Dalam game online, ada efek yang dirasakan pada pemain, seperti pemain A dan B. adanya interaksi sosial dan cara baru dalam memandang dunia. Game ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat interaksi sosial antar pemain, tetapi juga dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi di mana Anda dapat berbagi pandangan tentang dunia orang yang berbeda dan pandangan tentang game online yang Anda mainkan sendiri.

“...iya, memang dapat bersosialisasi dengan orang lain karena game online ini lebih dari sekedar tempat bermain game, kita juga dapat berkomunikasi dengan rekan satu tim utama kita saat melawan musuh, meskipun kita tidak saling mengenal karena kita bertemu di game online yang kita mainkan ”⁷⁸

Game online memungkinkan seseorang bisa berbuat banyak dalam game, ketikan remaja sudah bermain game, mereka juga sudah merasakan menjadi masyarakat virtual, sehingga yang mereka dapatkan di dalam dunia virtual akan jadi timbal balik bagi mereka sendiri.

“...kalau main dengan teman tentu lebih seru mas, kadang bisa juga sendiri, tetapi bersama sama akan lebih seru untuk mencapai sebuah kemenangan, dalam

⁷⁷ Zidni, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

⁷⁸ Dani, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

amenya kita juga bisa berbicara dengan orang lain meskipun kita tidak mengetahui orang tersebut..”⁷⁹

Dalam pengertian ini, sosialisasi mengacu pada kapasitas anak untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan permainan yang mereka mainkan. dan berhubungan baik dengan teman maupun orang yang lebih tua. Pada saat remaja bermain game online pun tidak dapat mempengaruhi interaksi sosialnya dengan lingkungan sekitar, Karena ketika remaja bermain game online, mereka menjelajahi dunia teman sebayanya, yang merupakan salah satu manfaat yang baik dari game online pada remaja. ketika mereka mengenal satu sama lain dan bermain.

Dari beberapa wawancara diatas peneliti bisa menyimpulkan bahwa dalam game online juga bisa bersosialisasi meskipun mereka tidak dapat bertemu langsung. Mereka dapat menjalin komunikasi berkat game yang dimainkan, karena game online juga memberikan fitur chat maupun suara agar pemain dapat mendengarkan komunikasi satu sama lain, secara tidak langsung menjadikan remaja ini untuk lebih bersosialisasi terhadap orang lain, meskipun dia belum kenal, ini

⁷⁹ Imam, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

menimbulkan bahwa kita tetap berkomunikasi baik terhadap orang lain.

b. Kerja Sama

Dalam sebuah game online. Perlu adanya kerja sama antara satu dengan yang lain, pemain membutuhkan kerja sama untuk memenangkan sebuah pertandingan, Kerjasama adalah kerja bersama orang-orang atau kelompok dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan tertentu, Hal yang sama berlaku untuk game online, tentu saja Tim berkolaborasi saat bertemu Musuh dapat mencapai tujuan bersama kemenangan dalam game pertarungan.

Setiap game juga membutuhkan kerja sama yang bagus, secara tidak langsung membentuk suatu kerja sama antara satu tim dalam memenangkan sebuah pertandingan.

“...saya sering mengajak teman saya untuk main bareng, tentunya agar kita sama sama dapat kemenangan bersama, kita kerja sama dalam mengalahkan musuh agar mendapat kemenangan mas..”⁸⁰

Kerja sama dalam permainan online bekerja sangat baik dalam sebuah tim karena saat kerja sama dikembangkan dalam sebuah kelompok, sangat mudah untuk mencapai tujuan akhir yang telah ditetapkan

⁸⁰ Imam, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

sebelumnya, seperti menjadi pemenang yang lebih cepat dalam pertarungan melawan musuh. Alhasil, anak-anak yang bermain game online menjadi terbiasa berkolaborasi dengan orang lain, yang mungkin menjadi kebiasaan anak di kehidupan nyata.

Dalam mencapai kemenangan juga harus dilakukan dengan kekompakan, maka dari itu remaja di desa Sekaran ini lebih sering nongkrong dengan teman – teman sebayanya agar bisa bermain bersama, hal ini diungkapkan oleh Dimas:

“...saya biasanya mengajak teman teman nongkrong di warung kopi untuk main bersama mas, kita sembari ngopi dan nongkrong, kita jua main bareng, tentunya kita mencari wifi gratis untuk bermain game online...”⁸¹

Game yang bisa dimainkan secara online memang lebih seru daripada offline karena semuanya lebih menyenangkan secara online karena fiturnya sangat berbeda dan anak-anak betah memainkan salah satu game tersebut seperti game online ini. Ini tentang anak muda yang bermain game internet. Mereka memainkan permainan ini setiap hari karena ingin terus bermain agar bisa maju dalam permainan. Hal ini bisa membuat ketagihan, membuat para pemainnya merasa kecanduan

⁸¹ Dimas, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

dalam memainkan game online ini walapun mereka menghabiskan waktu yang cukup lama.

Kecanduan game online dapat berdampak buruk pada perkembangan remaja. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami dampak buruk dan penanganan adiksi yang ditimbulkan oleh game online agar perkembangan kepribadian sosial anak tidak terganggu dan dapat berjalan normal.



Gambar 4.3 Remaja Sedang Bermain Game Online Bersama

Sumber: Dokumentasi di warkop desa Sekaran hari Kamis 20 Januari 2023

Tentunya terdapat akibat negatif dari bermain game online, yang peneliti jelaskan sebagai berikut:

a. Kecanduan

Saat bermain game online, gamer terkadang lupa waktu dan lebih memilih bermain game online daripada hal lainnya. Kecanduan merupakan salah satu akibat buruk yang dialami remaja di desa Sekaran saat bermain game online, karena remaja hanya memikirkan game tersebut bahkan membuang waktu dibandingkan dengan aktivitas lain, seperti tidak menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah atau kampus. dan akhirnya berpikir bahwa game online lebih asyik.

“... saya menjadi kecanduan karena setiap hari bermain game online, rasanya ada yang kurang kalau sehari saja tidak bermain game online, saya sangat menyukai game online karena dari dulu saya memang gemar bermain game, kalau sudah main game rasanya senang karena bisa memainkannya...”⁸²

Game online yang berlebihan menyebabkan masalah seperti pengabaian aktivitas sosial, kurangnya manajemen waktu, kinerja akademis yang rendah, hubungan sosial, uang, kesehatan, dan aktivitas kehidupan penting lainnya. Bahaya paling serius yang

⁸² Deni, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

ditimbulkan oleh kecanduan game online adalah waktu bermain game yang berlebihan.

Kecanduan game online adalah sejenis kecanduan yang ditimbulkan oleh teknologi internet. Internet dapat menimbulkan kecanduan (kecanduan), salah satunya adalah kecanduan game yang berlebihan. Game online adalah komponen internet yang sangat menarik dan populer yang dapat menyebabkan kecanduan parah.

Game online juga menjadikan remaja lupa waktu, mereka terus bermain tanpa mengetahui batas waktu yang dimainkan sudah berlebihan, bahkan ada yang berjam jam bermain game online.

“..saya sering lupa waktu, karena kecanduan game online, saya kadang lebih bermain game online, rata rata yang saya mainkan itu 4-5 jam, terkadang saya juga lpa mengerjakan tugas sekolah...”⁸³

b. Malas

Dari adanya game online mejdaikan remaja menjadi malas dalam mengerjakan suatu pekerjaan bahkan tugasnya, remaja menjadi memilih untuk bermain game online daripada mengerjakan tugas, sikap ini ditunjukan karena adanya game online tersebut membuat remaja menjadi kecanduan, mereka sulit mengontrol waktu karena lebih mementingkan game online.

⁸³ Dimas, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

“...saya terkadang malas mengerjakan sesuatu, terkadang saya memilih untuk bermain game hanya sekedar menghilangkan stress..”⁸⁴

c. Berbicara kotor

Berbicara kasar dan tidak menyenangkan terjadi ketika seseorang menggunakan istilah yang tidak pantas atau melibatkan sentimen orang lain dalam game online, karena jika keinginan game tidak terpenuhi, remaja akan menjadi marah dan menafsirkan komentar kasar, yang pada akhirnya akan menjadi kebiasaan. Remaja juga terlihat bermain game internet di desa Sekaran, di mana mereka diklaim tidak sopan dan jorok saat marah oleh game tersebut.

Permainan internet ini memiliki pengaruh yang berbahaya bagi anak muda, seperti bahasa yang kasar dan vulgar. Hal ini disebabkan karena bermain game online dapat berdampak negatif pada berbicara kasar dan jahat kepada orang lain karena mereka terbiasa mendengar ungkapan seperti itu di game online

Maka remaja yang bermain sedikit banyak meniru kata-kata yang tidak pantas bahkan membiasakan untuk mengatakannya kepada orang lain ketika sedang marah, dan jika diabaikan maka menjadi kebiasaan bagi remaja

⁸⁴ Zidni, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

untuk mengatakan hal yang demikian. Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak-anak mereka untuk mencegah terjadinya hal-hal negatif akibat sikap atau kebiasaan yang buruk dalam bermain game online.

Hal ini dibenarkan oleh saudara Kafa sebagaimana berikut:

“...saya kadang merasa kesal kalau teman satu tim saya bermain secara tidak benar, mainnya jelek, sehingga mengakibatkan kekalahan, kaang saya berbicara kotor karena kesal dengan tim tersebut yang bermain tidak bagus...”⁸⁵

Para remaja ini juga sering berbicara kotor ini disebabkan karena lingkungan mereka dan dampak dari game online tersebut yang kurang baik.

Dalam pembahasan ini ada juga dampak yang ditimbulkan oleh perilaku konsumtif remaja yaitu dengan top up game online:

Top Up adalah istilah yang semakin akrab di kalangan milenial. Jika kita melihat cap dalam arti luas, itu bisa mencakup banyak hal, tetapi pada intinya juga mencakup transaksi keuangan. Kata "Top up" paling sering terdengar dari bank yang meminjamkan untuk menambah jumlah peminjam. Tapi satu kata itu lebih umum di kelas pemain game online.

Gamer adalah orang-orang dari semua lapisan masyarakat yang memainkan game digital di perangkat digital seperti ponsel,

⁸⁵ Kafa, wawancara oleh peneliti, 20 Januari 2023

laptop, komputer, dan lainnya. Game inilah yang digunakan pengembang game sebagai keuntungan di tambang terbesar, internet. Sejak ditemukannya permainan (game) online, bermunculan berbagai permainan dan aplikasi online yang membutuhkan uang untuk dibeli dan digunakan. Tentunya untuk dapat menggunakannya kita harus membayar dengan dua cara yaitu dengan transfer bank atau dengan pulsa.

Saat game berkembang, pengembang mulai membuat fitur top up dalam game. Ini biasanya terjadi di game online besar dengan banyak pemain. Tentunya hal ini dilakukan untuk menambah kenyamanan permainan sekaligus menambah pendapatan developer. Dengan insentif seperti itu, pemain meningkatkan dana permainan mereka. Dana tersebut biasanya digunakan untuk membuat karakter yang dimainkan menjadi lebih keren dan kuat sehingga bisa mendapatkan fitur premium yang lebih produktif.

Tetapi dalam top up game online ini juga memiliki dampak negatif didalamnya, peneliti merangkum sebagaimana berikut:

a. Menjadi boros

Perlu diketahui bahwa top up game online juga tidak sedikit, bisa dikatakan mahal, karena rata rata remaja yang top up untuk game online kisaran 75-100 ribu, para remaja di desa Sekaran ini biasanya menysikan uang saku dari sekolah maupun kuliah, mereka memakai uang tersebut untuk ditukarkan dengan diamond atau bisa disebut juga dengan top up game online.

b. Berlebihan dalam top up

Top Up yang berlebihan juga menjadikan remaja berperilaku konsumtif, mereka tidak peduli seberapa banyak uang yang mereka keluarkan untuk melakukan top up game.

c. Hanya menghambur-hamburkan uang

Para remaja ini lebih cenderung untuk top up beberapa kali karena mereka menginginkan sebuah karakter maupun item yang terdapat dalam game tersebut. Sikap ini tentunya tidak baik karena uang bisa dimanfaatkan dengan baik semisal ditabung untuk keperluan lainnya, dibelikan sesuatu yang bermanfaat atau yang lainnya, para remaja ini cenderung terlalu memilih top up karena mereka menginginkan karakter ataupun barang tertentu dalam sebuah game.

Perilaku pembelian produk konsumen memiliki begitu banyak implikasi yang perlu diketahui, apalagi jika perilaku tersebut terjadi secara rutin. Perilaku konsumsi ini menyebabkan uang yang disediakan digunakan untuk membeli barang-barang yang tidak diperlukan, sehingga uang tersebut tidak dapat dicadangkan untuk kebutuhan lain. Sulit bagi generasi muda yang berperilaku konsumtif untuk melaksanakan kegiatan menabung.

Ketika ada kebutuhan yang mendesak, misalnya tiba-tiba harus mengeluarkan uang untuk sekolah, tetapi karena kekurangan uang untuk membeli barang, kebutuhan sekolah tidak dapat terpenuhi, sehingga harus mengeluarkan uang lain. Para peneliti menemukan

bahwa orang tua mengeluhkan efek negatif dari perilaku konsumsi ini. Bermain dengan teman mempengaruhi perilaku konsumen ketika karakter yang dimiliki oleh seorang teman ditunjukkan kepada teman lainnya. Temannya menjadi cemburu dan meminta uang kepada orang tuanya untuk membeli sesuatu.

“...saya terkadang tergiur dengan event event gratis yang terdapat dalam game, dan juga kadang saya melihat karakter teman saya begitu bagus sehingga saya tertarik untuk memilikinya, saya pun kadang top up game online di website codashop...”⁸⁶



Gambar 4.4 Skin (Karakter) Mobile Legends

Sumber: Game Mobile Legends



Gambar 4.5 Senjata (Item) Free Fire

Sumber: Game Free Fire

⁸⁶ Imam, wawancara oleh peneliti, 25 Januari 2023

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab -bab sebelumnya, peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Faktor yang menyebabkan remaja sering bermain game online dan melakukan *top up* game online

1. Faktor lingkungan

Tipikal remaja yang doyan game online berkembang akibat variabel lingkungan yang banyak bermain game online, dan tentunya remaja yang sebelumnya tidak bermain game online menjadi penasaran dengan teman-teman lain yang bermain game online tersebut.

2. Keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai tinggi dalam game

Game ini dibangun sedemikian rupa sehingga para pemain menjadi tertarik karenanya., game itu sendiri memiliki daya tarik tersendiri agar pemainnya bermain terus, mereka sering memainkannya tanpa memikirkan waktu, para remaja ini juga ingin agar akun game tersebut mencapai nilai poin tinggi dalam gamenya.

3. Bosan Karena Aktivitas Sekolah dan Kuliah

Jenuh atau bosan dengan kebiasaan yang berulang-ulang. Hal ini memungkinkan anak muda untuk berburu kegiatan alternatif untuk menghilangkan kebosanan. Siswa sering mengalami

kejuhan karena banyaknya topik dan pekerjaan rumah dari sekolah atau perguruan tinggi. Remaja mungkin mengalami kebosanan sebagai akibatnya.

4. Remaja memiliki kontrol diri yang kurang, sehingga mereka tidak mengantisipasi konsekuensi berbahaya dari permainan online yang sering.

Memang dalam bermain game online terkadang lupa waktu dalam bermain, ini dibuktikan dengan data yang peneliti dapat ketikan mewawancarai remaja di sebuah warung kopi, para remaja cenderung susah mengatur waktu dan diri dalam bermain game online, saat remaja sudah memainkan game, mereka akan lebih fokus pada game online tersebut, sehingga terkadang remaja juga lupa waktu dalam bermain game online.

5. Top up untuk membeli sebuah item dalam game

Dalam sebuah game terdapat juga fitur top up yang menjadikan pengguna atau pemain tersebut bisa membeli sebuah item untuk mempercantik karakter dari sebuah game tersebut, dalam top up ini biasanya remaja melakukannya dengan mengakses website yang menyediakan jasa top up game atau bisa menggunakan website atau media sosial, para remaja ini tertarik untuk melakukan top up game online karena mereka ingin mendapatkan suatu item yang terdapat dalam game online, item yang terdapat dalam game online tersebut juga rata-rata harus

melakukan top up game online agar pemain dapat menukarkan barang yang dia ingin dapatkan.

6. Terdapat event yang mengharuskan top up game online

Dalam game online juga terdapat event- event besar yang diselenggarakan oleh developer game tersebut, Kebutuhan suatu item online dapat dipenuhi karena bujukan dari iklan atau event diadakan dengan tawaran harga murah

Dampak positif dan negatif dari bermain game online:

Dampak Positif:

1. Membantu bersosialisasi
2. Kerja Sama

Dampak Negatif:

1. Kecanduan
2. Malas
3. Berbicara Kotor

Dalam top up game online ini juga memiliki dampak negatif didalamnya, peneliti merangkum sebagaimana berikut:

1. Menjadi boros
2. Berlebihan dalam top up
3. Hanya menghambur-hamburkan uang

B. Saran

Untuk para Remaja di desa Sekaran agar dikurangi dalam bermain game online, sebaiknya ditingkatkan lagi dalam belajarnya agar tidak ketinggalan sekolah maupun kuliahnya, bermain game online bisa kapan saja asalkan tidak lupa dengan waktu, karena pendidikan lebih penting dari game online, untuk top up game online sebaiknya jangan banyak banyak, top up boleh, tapi setidaknya menabung dulu, jangan bersikap boros dalam membelikan sesuatu, lebih baik uangnya digunakan untuk kebutuhan yang lebih bermanfaat.

Saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengkaji perilaku konsumtif ini, terutama tentang kecanduan top up game onlinenya, karena penelitian ini guna untuk mengingatkan sesama remaja agar tidak berperilaku konsumtif dan boros.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arifin Zainal, *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendidikan Praktik*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2011)
- Ashofa Burhan, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:PTRineka Cipta, 2004)
- Berger L. Peter & Luckmann Thomas, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*, (Jakarta:LP3ES, 1990)
- Chusairi Ahmad dan Damanik Juda, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Jakarta: Erlangga, 2002)
- D, Ancok, *Nuansa Psikologi Pembangunan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1995)
- Harsono, *Pengelolaan Perguruan Tinggi*. (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008)
- Hurlock. E.B., *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1993)
- Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011).
- JaniceJ. Beaty, *Observasi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013)
- Kelner Douglas, *One Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*, (Universalits Association of Congregations: Beacon Press)
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- M B, Miles dan A M Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. (Jakarta: UI Press. 1992)

- Martono Nanang, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2015)
- Meike Kurniawati, *Perilaku Konsumtif*, (Yogyakarta: ANDI, 2018)
- Moloeng, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif. Bandung*. (PT. Remaja Rosdakarya, 2007)
- Nasution, S. *Metode Research (penelitian Ilmiah)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Rini A, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)
- Rollings Andrew, dkk, *Andrew Rollings and Ernest Adam on Game Design*, (United States of America: New Riders Publishing: 2003)
- Setiaji, B. 1995. *Konsumerisme*, Akademika No. 1. Tahun XIII. (Surakarta: Muhammadiyah University Press)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Al-fabeta, 2008)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (CV. Alfabeta, Bandung 2005)
- Tanzeh Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Teras, Yogyakarta, 2011)
- Trisnani Pramudia Rischa, "*Stop Kecanduan Game Online*", (Uinversitas PGRI Madiun: UNIPMA PRESS, 2018)
- Widoyoko, Putro Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)

B. Jurnal

- Ambarwati, S. Pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online (Studi terhadap siswa SMA Negeri 23 Bandung). Universitas Pendidikan Indonesia. (2014)

<<https://osf.io/y4ktu/download/?format=pdf>>

Octaviana Rina, “Konsep Konsumerisme Masyarakat Modern Dalam Kajian Herbert Marcuse,” *Jaqi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam* 5, no. 1 (2020)

P, Fardhani. & U, Izzati. . Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada remaja (Studi pada siswa kelas IX SMA Trimurti Surabaya). *Character*, 1(2013),

Rifqi Hendri, *Penggunaan Game Onlien d Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jaarta Barat)*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020)

S. L. Triyaningsih. Dampak online marketing melalui facebook terhadap perilaku konsumtif masyarakat. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, (2011)

Setiawan Nugroho Robby, *Pembuatan Sistem Top Up Gaming Berbasis Website*, 2021

Situmorang Cindi Lucia, *Gambaran Kecanduan Game Online pada Mahasiswa STikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021*, (Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Surbakti Krista, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017):.

Tattakuna Nadia, *Game Online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online)*, (Skripsi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2016)

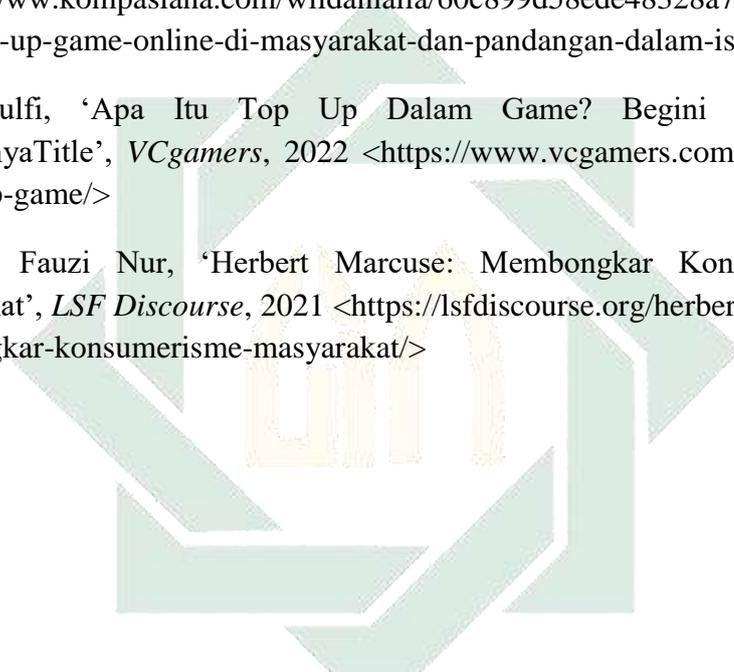
Valencia Reza Adam, *Tinjauan Hukum Islam tentang Top Up diamond Game Mobile Legends melalui Sosial Media*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020)

C. Internet

Abusyuja, <https://www.abusyuja.com/2021/03/tafsir-al-quran-surat-al-isra-ayat-26-27.html>

Fikrie, Bianda Ludwianto dan Muhammad, ‘Gamer Indonesia Habiskan Rp 900 Juta Untuk Beli Item Di Game Ragnarok’, *KumparanTech*, 2019
<<https://kumparan.com/kumparantech/gamer-indonesia-habiskan-rp-900-juta-untuk-beli-item-di-game-ragnarok-1546743382947716056/full>>

- Hamzah, 'Arti Top Up Dan Cara Melakukannya Untuk Memenuhi Berbagai Kebutuhan', *KapanLagi.Com*, 2022 <<https://plus.kapanlagi.com/arti-top-up-dan-cara-melakukannya-untuk-memenuhi-berbagai-kebutuhan-1d1ee7.html>>
- Lailah, Wildan, 'Pengaruh Top Up Game Online Di Masyarakat Dan Pandangan Dalam Islam', *14 Kompasiana*, 2021 <<https://www.kompasiana.com/wildanlaila/60c899d58ede48328a7ad602/pengaruh-top-up-game-online-di-masyarakat-dan-pandangan-dalam-islam,>>
- Ramdhani, Zulfi, 'Apa Itu Top Up Dalam Game? Begini Penjelasan LengkapnyaTitle', *VCgamers*, 2022 <<https://www.vcgamers.com/news/apa-itu-top-up-game/>>
- Taufiq, Reza Fauzi Nur, 'Herbert Marcuse: Membongkar Konsumerisme Masyarakat', *LSF Discourse*, 2021 <<https://lsfdiscourse.org/herbert-marcuse-membongkar-konsumerisme-masyarakat/>>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A