

**KONTROL DIRI, KONFORMITAS, DAN PERILAKU KONSUMTIF
PARA PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG*
DI KARAWANG**

Fiqri Ramadhan

Ps16.fqiriramadhan@mhs.ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Game online merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. *Game online* ini juga menjadi pilihan bagi beberapa orang untuk dijadikan media hiburan, namun ada beberapa *game online* yang membutuhkan biaya lebih untuk menikmatinya, salah satunya *game online Mobile Legends Bang Bang*. Karena menariknya produk jual dan promo yang diberikan membuat beberapa pemain menjadi konsumtif dalam mengonsumsi produk jual di dalam permainan ini. Perilaku konsumtif sendiri adalah perilaku yang mengonsumsi suatu produk atau jasa secara berlebihan sehingga tidak sedikit perilaku konsumtif ini dapat merugikan pemainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data berupa angka mengenai pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 248 responden dengan sampel berjumlah 151 responden menggunakan rumus dari Isaac dan Michael dengan taraf signifikansi 5%. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu *quota sampling*. Berdasarkan hasil uji regresi berganda didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ ($p < 0,05$), maka terdapat pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif. Secara parsial terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap perilaku konsumtif dengan nilai Sig. $0,001 < 0,05$, dan terdapat pengaruh secara parsial antara konformitas terhadap perilaku konsumtif dengan nilai Sig. $0,005 < 0,05$ dengan nilai koefisien determinasi sebesar 8,6%. Sehingga semakin rendah kontrol diri dan semakin tinggi konformitas seseorang akan semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya.

Kata kunci: Kontrol Diri, Konformitas, Perilaku Konsumtif, *Game Online, Mobile Legends Bang Bang*

**SELF-CONTROL, CONFORMITY, AND CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG PLAYERS IN
KARAWANG CITY.**

Fiqri Ramadhan

Ps16.fiqriramadhan@mhs.ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

Online games are the result of technological developments that have developed from year to year. Online games also an option for some people to used as a medium of entertainment, but several online games cost more to enjoy, one of which is the online game Mobile Legends Bang Bang. Because the attractiveness of the selling products and promos that are given, it makes some players consumptive in consuming the selling products in this game. Consumptive behavior itself is behavior that consumes a product or service excessively. So, that not a few consumptive behaviors can harm the players. The purpose of this resource was to obtain data in the form of numbers regarding the effect of self-control and conformity on the consumptive behavior of online game Mobile Legends Bang Bang players in Karawang. The population in this resource amounted to 248 respondents with a sample of 151 respondents using the formula from Isaac and Michael with a significance level of 5%. The research method used is quantitative with data collection techniques, namely quota sampling. Based on the results of the multiple regression test, it obtained a significance value of $0.001 < 0.05$ ($p < 0.05$), so there is an influence between self-control and conformity on consumptive behavior. Partially there is an influence between self-control on consumptive behavior with the Sig. $0.001 < 0.05$, and there is a partial influence between conformity on consumptive behavior with the Sig. $0.005 < 0.05$ with a coefficient of determination of 8.6%. So that the lower self-control and the higher one's conformity, the higher his consumptive behavior.

Keyword: Self Control, Conformity, Consumtive Behavior, Game Online, Mobile Legends Bang Bang