

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin meningkatnya kualitas dan kuantitas produk teknologi yang diciptakan dan salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang dapat membuat para pemainnya terhubung langsung dengan para pemain lainnya secara langsung tanpa harus bertatap muka. Menurut Rollings dan Adams (dalam Kurniawan, 2017) *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan dengan pola tertentu dalam sebuah permainan.

*Game online* rata-rata mudah diakses dan dimainkan oleh seluruh kalangan. Namun, ada beberapa *game online* yang mengharuskan para pemainnya mengeluarkan biaya tambahan, baik untuk meningkatkan kualitas grafis maupun meningkatkan penampilan dari karakter yang dimainkan, salah satunya adalah *Mobile Legends Bang Bang*. Hal ini membuat para pemain *game online* terutama para pemain *Mobile Legends Bang Bang* harus mengeluarkan biaya lebih untuk menikmati *game online* tersebut, baik agar terlihat menarik maupun agar terlihat kompak dengan rekan satu tim lainnya sehingga mereka menjadi konsumtif.

*Mobile Legends Bang Bang* atau yang dikenal dengan MLBB adalah sebuah permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang dirancang untuk ponsel, sehingga *game online* ini mudah diakses bagi para pemilik ponsel dari segala

kalangan masyarakat. *Game online* yang dirilis pada tanggal 24 September 2016 ini sudah diunduh lebih dari 100 juta kali dengan *rating* 4,4 skala 5,0. Harga dari produk yang dijual di dalam *game online* ini beragam mulai dari Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 1.499.000,00 per *item*. Produk-produk yang dijual di dalam *game online* ini mulai dari *skin, hero, battle emote, hingga starlight member* dengan hadiah-hadiah menarik yang hanya bisa didapat dengan berlangganan *starlight member*.

Perilaku konsumtif dalam berbelanja produk jual *game online* ini menyebabkan beberapa kerugian seperti kasus yang dialami oleh Ririn Ike Wulandari pada tanggal 6 April 2019, ia membagikan pengalamannya pada media sosial *Facebook* dengan judul "Balada *Game Online* Jebol 11 Juta (Belum Pajak)". Ia sudah mengalami kerugian sampai dengan 11 juta rupiah karena anaknya telah melakukan transaksi pembelian produk di dalam *game online* tanpa ia ketahui. Lain halnya dengan Ririn, YS seorang gadis berumur 26 tahun asal Kupang menjadi tersangka pembobolan bank yang dilansir oleh *kupang.tribunnews.com* pada tanggal 23 Agustus 2019. Demi memenuhi kebutuhan konsumtifnya dalam membeli produk jual di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang*, YS membobol dana sebuah bank hingga Rp 1,85 milyar. Berdasarkan beberapa kasus tersebut perilaku konsumtif seperti ini dapat merugikan diri sendiri maupun pihak lain. Menurut Sukari (2013) perilaku konsumtif adalah perilaku bersifat individu yang mengonsumsi hasil produksi pihak lain berupa jasa dan barang yang kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan seperti yang diinginkan atau bukan menjadi kebutuhan pokok. Sedangkan menurut Tambunan (dalam Fitriyani

dkk, 2013) perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal.

Berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan pada 27 responden anggota komunitas *game online Mobile Legends Bang Bang (Savage)* tanggal 25 November 2019 didapatkan 44 persen sudah menghabiskan dana hingga lebih dari satu juta rupiah untuk membeli produk-produk yang dijual di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang* dengan 29 persen sudah membeli lebih dari 20 kali pembelian dan 77 persen merasa puas dengan produk-produk tersebut. Alasan mereka membeli produk-produk tersebut beragam, 64 persen merasa lebih percaya diri jika membeli dan menggunakan produk tersebut di dalam permainan, 32 persen merasa lebih berbeda dan menarik di mata teman satu tim dan tim lawan jika mereka menggunakan produk tersebut di dalam permainan, 24 persen mengatakan agar mendapatkan kualitas grafis yang lebih baik, dan 12 persen mengatakan agar mereka terlihat kompak dengan teman satu tim.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga orang responden anggota komunitas *game online Mobile Legends Bang Bang (Savage)* pada tanggal 12 Juli 2020, menyatakan bahwa pembelian produk jual yang dilakukan karena akan mendapatkan *skin* gratis yang sedang di promosikan oleh *game online* tersebut sehingga menambah koleksi *skin*, dan untuk terlihat seragam ketika bermain bersama teman satu tim. Pembelian dilakukan sebanyak minimal tiga sampai lima kali dalam satu bulan.

Hasil survey yang dilakukan terlihat bahwa perilaku konsumtif muncul berasal dari faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal sendiri berasal dari diri individu tersebut dan faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial individu tersebut. Kontrol diri menjadi salah satu faktor internal yang memengaruhi perilaku konsumtif. Menurut hasil penelitian Anggraeni dan Mariyanti (2014) mengenai “Hubungan antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul” semakin kuat kontrol diri seseorang semakin rendah perilaku konsumtif yang ditimbulkan begitu pula sebaliknya semakin rendah kontrol diri seseorang semakin tinggi pula perilaku konsumtif yang ditimbulkan.

Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Selain itu, kontrol diri juga merupakan kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi dalam menampilkan diri ketika melakukan sosialisasi, kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai dengan orang lain, menyenangkan orang lain, selalu konform dengan orang lain, dan menutupi perasaannya (Ghufron dan Risnawita, 2012). Menurut Averill (dalam Anggreini dan Mariyanti, 2014) kontrol diri merupakan variabel psikologis yang mencakup kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku dalam mengelola informasi yang tidak penting atau penting dan kemampuan untuk memilih suatu tindakan yang diyakininya.

Calhoun dan Acocella (dalam Ghufron dan Risnawita, 2012) mendefinisikan kontrol diri (*self-control*) sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang

membentuk dirinya sendiri. Sedangkan menurut Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron dan Risnawita, 2012) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Kontrol diri yang positif dapat menguntungkan bagi individu itu sendiri dalam menjalani setiap aktivitas-aktivitas yang dijalankannya, sedangkan kontrol diri yang negatif dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Seperti halnya YS seorang gadis pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* yang kurang mampu dalam mengontrol dirinya, dengan status yang tidak memiliki penghasilan tetap dan kebutuhan akan perilaku konsumtifnya yang besar, YS berani membobol sebuah bank hingga Rp 1,85 milyar demi memuaskan perilaku konsumtifnya dalam berbelanja produk-produk jual di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang*. Ketidakmampuan dalam mengontrol diri seperti YS dapat merugikan dirinya sendiri dan pihak lain. Kerugian yang didapatkan oleh YS yaitu ia harus mendekam di dalam penjara akibat dari keinginan memuaskan hasrat konsumtifnya, sedangkan pihak lainnya mendapatkan kerugian hingga Rp 1,85 milyar.

Selain berasal dari faktor internal, perilaku konsumtif pun muncul dari faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi adalah konformitas. Berdasarkan penelitian Fitriyani dkk (2013) mengenai “Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa di Genuk Indah Semarang” konformitas dapat memengaruhi seorang individu menjadi konsumtif. Menurut Baron, Byrne, dan Branscombe (dalam Sarwono dan Meinarno, 2014) konformitas adalah suatu bentuk pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap

dan tingkah lakunya agar sesuai dengan norma sosial. Menurut Myers (dalam Fitriyani dkk, 2013) terdapat dua dasar pembentuk konformitas yaitu pengaruh normatif dan pengaruh informasional. Pengaruh normatif pada konformitas memiliki arti penyesuaian diri dengan keinginan atau harapan orang lain untuk mendapatkan penerimaan dari anggota kelompoknya. Pengaruh normatif mendorong terjadinya penyesuaian sebagai akibat pemenuhan pengharapan kelompok untuk mendapatkan persetujuan atau penerimaan agar disukai dan terhindar dari penolakan (Fitriyani dkk, 2013).

Pengaruh sosial ini dapat ditemui  di mana pun, salah satunya di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang*. Semakin banyak pemain yang menggunakan dan *me-review* produk-produk yang dijual di dalam *game* semakin besar pengaruh konformitas di dalam kelompok-kelompok pemain *game online* ini. Di dalam *game online* ini terdapat grup-grup yang dibentuk oleh para pemain dengan tujuan mempermudah mereka dalam bermain.

*Mobile Legends Bang Bang* adalah tipe *game online* yang mengharuskan pemainnya membentuk satu tim berisi lima orang pemain untuk bertarung dengan lima orang pemain lainnya, sehingga bagi para pemain *solo* diharuskan untuk mampu dalam bekerja sama dengan para pemain lainnya yang belum dikenal kemampuan bermain sebelumnya. Lain halnya dengan pemain yang sudah memiliki tim sendiri, mereka akan mudah dalam bekerja sama dalam pertempuran yang dihadapi. Biasanya mereka akan menggunakan nama-nama khusus sebagai identitas kelompoknya, bahkan mereka akan membeli produk-produk yang dijual

agar terlihat kompak di mata tim lawan, sesuai dengan hasil survey peneliti sebelumnya.

*Mobile Legends Bang Bang* telah menjadi salah satu *game online* terlaris di tahun 2019. Menurut Yoko Widito dalam kabargames.id, *game online* ini menjadi salah satu dari 20 *game online* paling laris di dunia dan menurut Ririn Indriani dan Lintang Siltya Utami dalam suara.com menjadi satu dari lima *game online* terlaris di bulan Agustus 2019 sejajar dengan *PUBG* dan *Free Fire*. Karawang menjadi salah satu kota dengan jumlah pemain *Mobile Legends Bang Bang* yang cukup banyak, terlihat dari jumlah anggota grup *Whatsapp Official Mobile Legends Karawang (Savage)* sebanyak 248 anggota pada tahun 2019. Grup yang sudah dibentuk sejak 20 Desember 2017 ini berawal dari beberapa pemain yang ingin bermain bersama dengan pemain lainnya di Karawang dan anggota grup hingga saat ini terus bertambah. Grup ini menjadi satu-satunya grup *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang.

Permainan *Mobile Legends Bang Bang* merupakan sebuah permainan yang menjual berbagai macam produk jual yang menarik di dalamnya, ditambah promo yang digunakan sangat inovatif, mulai dari potongan harga hingga menawarkan produk jual lainnya secara gratis. Hal tersebut membuat beberapa pemain *game* ini tergiur untuk membelinya bahkan membuat mereka konsumtif.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif pada para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang?
2. Apakah ada pengaruh konformitas terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang?
3. Apakah ada pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*.
2. Untuk mengetahui pengaruh konformitas terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*.
3. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian adalah:

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan penelitian terhadap penelitian psikologi mengenai kontrol diri, konformitas, dan perilaku konsumtif.

- b. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam khazanah ilmu pengetahuan, yaitu mengenai pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif pada pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan gambaran mengenai kontrol diri, konformitas, dan perilaku konsumtif para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*.
- b. Meningkatkan kesadaran bahwa dampak yang diberikan dari perilaku konsumtif akan merugikan diri sendiri maupun orang lain.
- c. Hasil dari penelitian dapat menjadi acuan bahwa kemampuan kontrol diri dan tingkat konformitas dapat memengaruhi perilaku konsumtif yang ditimbulkan.

