

## BAB V

### PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

#### 5.1. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif pada para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang. Pada hasil uji hipotesis pertama yang dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda didapatkan nilai signifikansi hitung sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_{a1}$  diterima dan  $H_{01}$  ditolak yang berarti ada pengaruh kontrol diri secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian Anggraeni dan Mariyanti (2014) bahwa 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. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kontrol diri dapat memengaruhi tingkat perilaku konsumtif yang akan ditimbulkan oleh seseorang baik dengan tingkatan yang tinggi hingga dengan tingkatan yang rendah. 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. Hal ini juga dialami oleh para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang, para pemain akan memodifikasi perilakunya dalam mengelola informasi yang mereka dapat dan akan memilah mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak perlu dilakukan dalam

membuat sebuah keputusan. Sehingga kemampuan kontrol diri mereka dapat menentukan hasil akhir dari perilaku yang akan dimunculkan.

Pada hasil uji hipotesis kedua yang dilakukan menggunakan analisis regresi berganda didapatkan nilai signifikansi hitung sebesar  $0,005 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_{a2}$  diterima dan  $H_{02}$  ditolak yang berarti ada pengaruh antara konformitas secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Fitriyani dkk (2013) bahwa konformitas dapat memengaruhi seorang individu menjadi konsumtif. Menurut Baron, Byrne, dan Branscombe (dalam Sarwono dan Meinarno, 2014) konformitas adalah suatu bentuk pengaruh sosial di mana individu mengubah sikap dan tingkah lakunya agar sesuai dengan norma sosial. Hal ini terdapat pada lingkungan sosial dimana para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* berada, kebutuhan akan kelompok membuat para pemain melakukan konformitas demi diterima dan diakui oleh kelompoknya.

Pada hasil uji hipotesis ketiga dengan menggunakan analisis regresi berganda didapatkan nilai signifikansi hitung sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_{a3}$  diterima dan  $H_{03}$  ditolak yang berarti ada pengaruh antara kontrol diri dan konformitas secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang sebesar 8,6% dan 91,4% berasal dari faktor-faktor lain diluar penelitian ini.

Hasil dari analisis regresi berganda didapatkan nilai Y sebesar  $75,981 + (-0,393) + 0,378$  yang berarti terdapat pengaruh negatif antara variabel kontrol diri dengan variabel perilaku konsumtif dan pengaruh positif antara variabel konformitas dengan variabel perilaku konsumtif. Dapat disimpulkan bahwa apabila

kemampuan kontrol diri para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* rendah maka perilaku konsumtif yang akan ditimbulkan akan tinggi, dan apabila tingkat konformitas para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* tinggi maka perilaku konsumtif yang akan ditimbulkan tinggi pula. Sejalan dengan hasil dari penelitian Tripambudi dan Indrawati (2018) bahwa semakin rendah kemampuan kontrol diri seseorang maka semakin tinggi perilaku konsumtifnya dan penelitian dari Azizah dan Listiara (2017) bahwa semakin tinggi konformitas semakin tinggi perilaku konsumtifnya.

Hasil dari uji kategorisasi pada skala kontrol diri dengan nilai presentase tertinggi adalah kategori sedang dengan 70,7% sebanyak 111 orang, kemudian kategori tinggi dengan 15,9% sebanyak 25 orang, dan kategori rendah dengan 13,4% sebanyak 21 orang. Dalam hal ini sebagian besar para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang cukup mampu dalam mengelola dan memilah informasi ketika mengambil sebuah keputusan.

Hasil dari uji kategorisasi pada skala konformitas dengan nilai presentase tertinggi adalah kategori sedang dengan 73,2% sebanyak 115 responden, kemudian kategori tinggi dengan 15,9% sebanyak 25 responden, dan kategori rendah dengan 10,8% sebanyak 17 responden. Dalam hal ini sebagian besar para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang cukup memiliki tingkat konformitas yang sedang dalam menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku dikelompoknya.

Hasil dari uji kategorisasi pada skala perilaku konsumtif dengan nilai presentase tertinggi adalah kategori sedang dengan 68,2% sebanyak 107 responden,

kemudian kategori tinggi dengan 18,5% sebanyak 29 responden, dan kategori rendah dengan 13,4% sebanyak 21 responden. Dalam hal ini sebagian besar para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* cukup memiliki perilaku konsumtif dalam mengonsumsi produk atau jasa yang dijual didalam *game online Mobile Legends Bang Bang*. 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 (Sukari, 2013).

## 5.2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang, dengan hasil perhitungan yang didapat signifikansi hitung  $0,001 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan  $H_{a1}$  diterima dan  $H_{01}$  ditolak.
2. Ada pengaruh antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang, dengan hasil perhitungan yang didapat signifikansi hitung  $0,005 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan  $H_{a2}$  diterima dan  $H_{02}$  ditolak.
3. Ada pengaruh antara kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif pada para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang, dengan hasil perhitungan yang didapat signifikansi hitung  $0,001 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan  $H_{a3}$  diterima dan  $H_{03}$  ditolak.

### 5.3. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan terkait dengan beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang diberikan yaitu :

1. Bagi pemain *game online Mobile Legends Bang Bang*

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kontrol diri dan konformitas dapat memengaruhi seseorang menjadi konsumtif, sehingga dengan meningkatkan kemampuan kontrol diri dan tingkat konformitas yang rendah dapat mengurangi pengaruh dari perilaku konsumtif yang ditimbulkan oleh kelompok ataupun lingkungan sosial sekitar.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan pengalaman peneliti selama penelitian, peneliti selanjutnya dapat menambahkan beberapa faktor lain untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam seperti faktor ekonomi, tingkat pendidikan, dll. Kemudian menambahkan atau mengganti variabel yang memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Hal ini mengacu pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 8,6% pengaruh yang diberikan oleh kontrol diri dan konformitas, sehingga terdapat 91,4% yang berasal dari variabel-variabel lain.