



Analisis Penggunaan Game Online Pubgm (*Playerunknown's Battlegrounds Mobile*) Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas Xi Sman 1 Sutojayan Kabupaten Blitar

Krisdakavi Jayasena, Lisa Rokhmani
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

A B S T R A C T

Consumptive behavior carried out by class XI students of SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar Regency includes consumption activities to spend the use value of an item or service. Consumptive behavior of students is also inseparable from the activity of allocating pocket money obtained from parents. The amount of pocket money obtained is an influence in consumption, especially students who play the PUBGM online game. This is because where the pocket money you have that should be used for daily needs will be used for the need to play online games. The purpose of this study was to analyze the consumptive behavior of class XI students of SMAN 1 Sutojayan, Blitar Regency who played the online game PUBGM (*Playerunknown's Battlegrounds Mobile*). This study uses a qualitative approach with the type of phenomenological research method. The role of the researcher in this study is to act directly as an instrument in collecting and observing data in the field and analyzing data. The subjects in this study were students of class XI IPS 2 and XI IPS 4 at SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar Regency. Data collection procedures used in this study were observation and interviews. Data analysis carried out in this study includes data reduction, data presentation and conclusion drawing, then checking the validity of the data by using source triangulation and technical triangulation. The results obtained from this study are, the Consumptive Behavior of X IPS 2 and X IPS 4 class students at SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar Regency who play the online game PUBGM becomes influential. This is because students who play PUBGM online games are always tempted by the new items provided in the game per season, which causes students to top up in order to have these items and will put aside other more important needs.

Keywords: Consumptive behavior, PUBGM online game

A B S T R A K

Perilaku Konsumtif yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar meliputi kegiatan konsumsi menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa. Perilaku Konsumtif siswa juga tidak terlepas dari kegiatan mengalokasikan uang saku yang diperoleh dari orang tua. Banyaknya uang saku yang didapatkan menjadi pengaruh dalam berkonsumsi khususnya siswa yang bermain game online PUBGM. Hal tersebut dikarenakan dimana uang saku yang dimiliki yang harusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari akan digunakan untuk kebutuhan akan bermain game online. Tujuan dari penelitian ini adalah guna untuk menganalisis Perilaku Konsumtif siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar yang bermain game online PUBGM (*Playerunknown's Battlegrounds Mobile*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis metode penelitian fenomenologi. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah bertindak langsung sebagai instrumen dalam pengumpulan dan observasi data di lapangan maupun analisis data. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, selanjutnya dilakukan pengecekan keabsahan data dengan emenggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, Perilaku Konsumtif siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 4 di SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar yang bermain game online PUBGM menjadi berpengaruh.



Hal tersebut dikarenakan siswa yang bermain game online PUBGGM selalu tergiur dengan adanya item-item baru yang disediakan di dalam permainan per musimnya yang mengakibatkan siswa akan melakukan topup agar dapat memiliki item-item tersebut dan akan mengesampingkan kebutuhan lain yang lebih penting.

Kata Kunci: Perilaku konsumtif, Game online PUBGGM

PENDAHULUAN

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan atau sebagai sarana hiburan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah. Permainan PUBGGM (*Playerunknown's Battlegrounds Mobile*) merupakan salah satu permainan yang harus dimainkan menggunakan jaringan internet. Jenis aliran yang diangkat dalam *game* ini adalah *battle royal*

Karakteristik *game* yang membuat pemainnya kecanduan, terutama *game* bergenre *battle royal* seperti PUBGGM pada perangkat ponsel adalah cara memainkan yang mudah, dengan menggunakan *virtualpad* atau biasa disebut *virtual analog*. Dengan menggunakan *virtualpad* penggunaan karakter dalam permainan menjadi lebih mudah dengan menggerakkan sesuai arah yang diinginkan. Durasi waktu yang lumayan lama yaitu duapuluh lima sampai tigapuluh menit dalam sekali pertandingan tidak membuat pemain jenuh atau bosan, namun pemain malah akan tenggelam dan terlena didalam permainan sehingga pemain menikmati dan akan mengulang pertandingan sampai kepuasan masing-masing pemain tercapai.

Game online PUBGGM memiliki grafik dan efek yang luar biasa menarik dan telah menggunakan teknologi tiga dimensi serta konsep permainan yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadikan para pemain berhasrat untuk terus bermain. Penggunaan *smartphone* sebagai media bermain PUBGGM memiliki dampak positif dan negatif. Sisi positif bermain *game online* Menurut Shawn Green, psikolog dari Universitas Wisconsin Amerika Serikat yang terdapat pada artikel yang termuat di sukabumiupdate.com, bermain *game online* dapat merubah struktur fisiologis otak sama seperti ketika belajar membaca, menavigasi menggunakan peta, ataupun bermain piano. Sama seperti olah raga yang membangun otot, kombinasi efektif antara konsentrasi dengan gelombang neurotransmitter yang bermanfaat seperti dopamin dapat memperkuat sirkuit saraf. Dalam PUBGGM, pemain menembak, berlari, membuat strategi, melacak kemana arah tembakan, melacak lokasi musuh, menyelamatkan diri dalam waktu yang sama. Hal tersebut memerlukan perhitungan, belum lagi pemain harus mengoordinasikan interpretasi dan reaksi otak dengan gerakan jari tangan. Hal tersebut membutuhkan koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial.

Tetapi PUBGGM dapat menimbulkan negatif jika dimainkan oleh kalangan di bawah umur seperti anak-anak dan remaja khususnya para pelajar atau siswa. Karena PUBGGM memiliki konten kekerasan didalamnya, dan para pelajar yang masih di bawah umur belum dapat mengontrol emosi dan waktu bermain mereka yang cenderung ingin terus bermain. Salah satu dampak negatif lain dari PUBGGM merupakan pada perilaku konsumtif. Hal tersebut dikarenakan terdapat item-item yang membuat pemain ingin mendapatkan item tersebut sehingga para pemain lebih memilih kebutuhan akan bermain PUBGGM dari pada kebutuhan lain yang lebih penting. Item-item yang terdapat dalam PUBGGM adalah warna senjata, model pakaian, tas, helm atau pelindung kepala dan model kendaraan, yang dapat menunjang penampilan karakter yang dimainkan. Item tersebut tidak ada kaitannya dengan meningkatkan kekuatan, kekebalan karakter maupun kemampuan menembak, karena dalam PUBGGM merupakan permainan yang murni mengandalkan kemampuan pemain.

Pembelian item berbayar secara terus menerus akan mempengaruhi perilaku konsumsi pemain terutama remaja atau siswa yang bermain *game online* PUBGGM. Dimana



uang saku yang dimiliki yang harusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari akan digunakan untuk kebutuhan akan bermain *game*. Menurut Sumartono (2002) yang terdapat pada Anisa Qodiril (2015) perilaku konsumtif merupakan tindakan seseorang membeli barang atau jasa tanpa adanya pertimbangan yang masuk akal dimana seseorang tersebut dalam membeli barang atau jasa tidak didasarkan dengan faktor kebutuhan.

Dari penjelasan di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Game Online (*Playerunknown’s Battlegrounds Mobile*) Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI SMAN 1 SUTOJAYAN Kabupaten Blitar”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi. Metode ini bertujuan untuk mengetahui fenomena secara langsung di lapangan kemudian mendeskripsikan dan diinterpretasikan makna dan isi penelitian yang bertujuan mengetahui informasi mengenai penggunaan game online (*Playerunknown’s Battlegrounds Mobile*) terhadap perilaku konsumtif siswa di SMA NEGERI 1 SUTOJAYAN. Pengambilan data penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, pengumpulan data dan dokumentasi.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan jenis data primer, yang berupa informasi atau hal-hal yang diperlukan selama penelitian. Data primer ini merupakan hasil pengamatan dan wawancara kepada subyeknya pada lingkup SMA NEGERI 1 SUTOJAYAN. Informan di pilih dengan cara peneliti pergi ke lokasi penelitian langsung untuk mencari informan pertama kemudian bertanya kepada informan tersebut siapa saja siswa yang dapat dijadikan informan selanjutnya berdasarkan pada kriteria serta ciri-ciri yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku konsumsi siswa yang bermain *game online* PUBGM merupakan keputusan yang diambil dalam bertindak untuk memenuhi kebutuhan atas hiburan seperti melakukan *topup* dalam *game* tersebut yang mengakibatkan siswa berperilaku konsumtif. Alasan para siswa membeli item-item yang terdapat didalam *game online* PUBGM dikarenakan, siswa tersebut selalu tergiur dengan adanya item baru yang tersedia di dalam *game* tersebut yang selalu diperbarui permusimnya.

Dalam melakukan konsumsi suatu barang atau jasa, siswa masih mengandalkan uang saku yang mereka dapatkan dari orang tua, hal ini dikarenakan siswa belum memiliki penghasilan mereka sendiri. Jika mereka tidak pintar-pintar mengelola uang saku yang didapatkan dari orang tua dengan baik, dan uang tersebut hanya digunakan untuk keperluan akan bermain *game online* PUBGM, hal tersebut malah akan membuat perilaku konsumsi mereka menjadi boros atau berlebihan dan secara tidak langsung mempengaruhi keinginan mereka untuk mengkonsumsi barang atau jasa lain menjadi gagal. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiadi (2008) yang menyatakan “keluarga memiliki peran penting bagi perilaku konsumsi (konsumen) yang sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan untuk membeli barang atau jasa.” Bagi siswa yang bermain *game online* keluarga tentu merupakan sumber pendapatan utama bagi mereka. Semakin besar uang saku yang mereka dapatkan maka semakin sering dan besar jumlah uang yang mereka keluarkan untuk membeli item di dalam *game online* PUBGM. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rika Pristian Fitri Astuti (2016) yang menyatakan bahwa: “Pendapatan konsumen merupakan faktor internal yang bersifat kuantitatif. Hal ini dikarenakan semakin besar pendapatan maka semakin banyak konsumsinya”.

Tidak hanya kebutuhan hidup saja yang akan siswa penuhi dalam melakukan kegiatan konsumsi, namun mereka juga memiliki keinginan yang timbul dalam diri mereka sendiri.



Teman sebaya disekolah merupakan faktor utama siswa untuk memenuhi keinginannya tersebut dalam pengambilan keputusan mengkonsumsi suatu barang atau jasa yang menyebabkan konsumsi yang berlebihan. Hal tersebut dikarenakan mereka selalu bersama-sama selama disekolah dari pagi hingga sore. Menurut Ridwan Syahrani (2015) “pergaulan sosial bersama teman-teman yang bermain *game online* serta keinginan yang kuat untuk menguasai permainan tersebut dengan berbagai cara seperti mencari tahu lewat internet, *browser*, dan bertanya kepada teman dunia maya.” Dari hal tersebut dapat diketahui awal para siswa bermain *game online* merupakan keinginan mereka ditambah dengan dorongan dari teman yang juga bermain *game online* itu sendiri. Padahal awal siswa bermain *game online* PUBGM hanya sekedar *freeplayer* saja, namun dengan adanya pergaulan dengan teman sebaya dan hanya ingin terlihat lebih baik dibanding *player game online* PUBGM lain, akhirnya para siswa memutuskan untuk membeli item-item yang terdapat di dalam *game online* tersebut walaupun harga yang ditawarkan dalam *game* tersebut relatif mahal bagi kalangan siswa SMA.

Siswa yang memainkan *game online* PUBGM dengan rentang waktu tiga jam lebih rela menghabiskan uang sakunya untuk membeli item – item yang terdapat pada *game online* PUBGM. Mereka cenderung rela untuk berhemat tidak membeli makanan dan minuman di kantin, serta rela menghabiskan dan menyisihkan uang saku mereka demi memuaskan keinginan mereka untuk mendapatkan item tertentu. Selain itu, siswa yang membeli kebutuhan *game online* tidak peduli seberapa banyak uang yang dikeluarkan untuk memperoleh item yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan hasil peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Sonia Ambarwati (2014) hasil penelitian menunjukkan “Perilaku Konsumsi siswa yang bermain *game online* masih dalam kategori sedang yang masih dapat dikendalikan. Namun semakin tinggi tingkat kecanduan maka semakin besar pengaruhnya terhadap Perilaku Konsumsi.” Siswa yang kecanduan *game online* akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* itu sendiri. Menurut Rudhiati, Apriany dan Hardianti (2015) yang terdapat pada Eryzal Noviarldy (2019) mengatkan “remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* bahkan 55 jam dalam seminggu.” Jika di hitung kembali rata-rata siswa bermain *game online* menghabiskan waktu 7-8 jam perhari. Dari hasil penelitian, siswa SMAN 1 Sutojayan masih tergolong sedang pada saat bermain *game online* PUBGM atau masih dapat dikendalikan mengingat rata-rata waktu yang mereka gunakan saat bermain *game online* PUBGM selama 3-4 jam per hari.

KESIMPULAN

Banyaknya uang saku yang didapatkan menjadi pengaruh berkonsumsi yang berlebihan bagi siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar yang bermain *game online* PUBGM. Hal tersebut dikarenakan dengan banyaknya uang saku yang dimiliki, siswa akan lebih sering melakukan *topup* guna memenuhi kebutuhan akan bermain *game online* PUBGM dan sebaliknya. Bahkan siswa yang bermain *game online* PUBGM mengkesampingkan kebutuhan-kebutuhan lain yang lebih penting.

Melihat dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumsi siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar yang bermain *game online* PUBGM menjadi berpengaruh. Ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku konsumsi siswa yang bermain *game online* PUBGM yang pertama adalah faktor sosial teman sebaya dimana pergaulan dengan sesama *player game online* PUBGM mengakibatkan diri siswa ingin memiliki permainan yang lebih baik dibandingkan pemain lain dengan cara membeli item yang terdapat didalam *game* tersebut, yang kedua adalah faktor pribadi dimana siswa memiliki keinginannya sendiri atau tergiur dengan adanya item-item baru yang disediakan di dalam permainan yang mengakibatkan siswa akan melakukan *topup* agar dapat memiliki item-item tersebut.



Siswa yang memainkan game online PUBGM dengan rentang waktu tiga jam lebih rela menghabiskan uang sakunya untuk membeli item – item yang terdapat pada game online PUBGM atau lebih konsumtif. Mereka cenderung rela untuk berhemat tidak membeli makanan dan minuman di kantin, serta rela menghabiskan dan menyisihkan uang saku mereka demi memuaskan keinginan mereka untuk mendapatkan item tertentu. Selain itu, siswa yang membeli kebutuhan game online tidak peduli seberapa banyak uang yang dikeluarkan untuk memperoleh item yang diinginkan.

Saran

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini, diharapkan siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar yang bermain *game online* PUBGM dapat mengontrol pengelolaan uang saku yang didapat dan agar lebih baik lagi dengan membuat skala prioritas yang sesuai dengan banyaknya uang saku masing-masing siswa.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya sebatas perilaku konsumtif siswa yang bermain *game online* PUBGM. diharapkan untuk peneliti selanjutnya khususnya penelitian kualitatif dapat menggali lebih mendalam, tidak hanya Perilaku Konsumtif siswa yang bermain *game online* PUBGM tetapi juga pada *game online* lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Rika Pristian Fitri Astuti (2016). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi dan Life Style Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Ikip PGRI Bojonegoro*. (Online)
<https://ejurnal.ikip PGRIbojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/36/36> Diakses 27 November 2019
- Setiadi, J.N.(2008) *Perilaku Konsumen*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Setiadi, J.N. (2013) *Perilaku Konsumen :Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tutik Suryani (2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet: Implikasi pada Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ujang Sumarwan (2004). *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapan dalam Pemasaran*. Bogor Selatan: Ghalia Indonesia
- Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, Titi Andriyani (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa yang Bermain Game Online*. (Online)
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/article/view/1808> Diakses 1 November 2019