

Pengaruh Kecanduan *Game Online* Berbayar Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Khafifah Munawaroh¹, Nurfarida Deliani², Prima Kurniati Hamzah³

¹²³UIN Imam Bonjol Padang

Email : Khafifah1304@email.com

DOI: <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.43-54>



Copyright © 2023

Diajukan: 05/08/2023

Diterima: 06/10/2023

Diterbitkan: 30/10/2023

ABSTRAK

Kecanduan merupakan perasaan yang kuat pada diri seseorang terhadap sesuatu yang diinginkannya, sehingga akan berusaha untuk mencari apa yang diinginkannya itu. Kecanduan game online berbayar merupakan kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet yang dikenal dengan *internet addictive disorder*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh game online berbayar terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Populasi penelitian berbayar ini adalah pengguna game online higgs domino island dari aplikasi game online dengan jumlah 14.422 orang mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan purposive sampling, dengan jumlah sampel 217 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau angket, dengan skala yang dipakai adalah skala kecanduan game online berbayar dan skala perilaku konsumtif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingginya tingkat kecanduan game online berbayar pada aplikasi game online mahasiswa, 2) Tingginya atau dominannya perilaku konsumtif mahasiswa, 3) Hasil analisis diperoleh dari penggunaan game online berbayar berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Perilaku Konsumtif, Game Berbayar

ABSTRACT

Addiction is a strong feeling in a person towards something he wants, so that he will try to find what he wants. Paid online game addiction is an addiction caused by internet technology known as internet addictive disorder. This study aims to examine whether there is an influence of paid online games on the consumptive behaviour of students. The research uses quantitative methods with data analysis using simple linear regression. The population of this paid research is users of the online game higgs domino island from the online game application with a total of 14,422 students. The sampling technique used was purposive sampling, with a sample size of 217 students. The data collection technique used is a questionnaire or questionnaire, with the scale used is a paid online game addiction scale and a consumptive behaviour scale. The data analysis technique used in this study is simple regression analysis. The results showed that: 1) The high level of addiction to paid online games on student online game applications, 2) The high or dominant consumptive behaviour of students, 3) The results of the analysis obtained from the use of paid online games have a significant effect on the consumptive behaviour of students.

Keywords: Online Game Addiction, Consumptive Behaviour, Paid Games

PENDAHULUAN

Belakangan ini, adiksi atau kecanduan pada *game online* semakin menjadi fenomena yang umum terjadi. Hal ini terjadi karena aplikasi *game online* semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, tidak hanya orang dewasa atau remaja, namun juga anak-anak. Dalam kondisi koneksi internet yang memadai, seseorang dapat terus bermain *game online*. Oleh karena itu, semakin banyak orang yang terjebak dalam kecanduan *game online*. Hal ini tidak dapat dihindari mengingat banyaknya variasi *game online* yang tersedia dan dapat diunduh secara gratis (Rahmawati, 2021). Landasan konseptual mengenai kecanduan *game online* data yang disusun dari jurnal Griffiths, dkk mengenai kecanduan *game online* yang dapat didefinisikan sebagai kecenderungan bermain *game* yang berdampak *negative* terhadap aspek lain dari kehidupan mereka dan bukan didefinisikan dari jam bermain mereka. (Rahmawati, 2021). *Game online* dapat didefinisikan sebuah video *game* yang berbentuk aplikasi yang dapat digunakan dengan jaringan internet yang bisa dimainkan secara bersama dengan siapa saja. *Game online* sangat diminati banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa bahkan yang sudah tua. *Game online* dapat diakses kapan saja mulai dari komputer, warung internet (warnet) ataupun melalui telepon genggam (Sari, 2022).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Gurusinga dalam Matur, dkk., (2021) menunjukkan bahwa di Indonesia, 54,1% remaja berusia 15-18 tahun mengalami kecanduan game online, dengan 32% di antaranya adalah remaja putra dan 22,1% sisanya adalah remaja putri. Mereka menghabiskan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain game online. Lebih lanjut, hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pada kelompok usia 12-22 tahun, sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan sangat terpengaruh oleh kecanduan game online dalam aktivitas sehari-hari mereka, termasuk kualitas tidur yang mereka alami).

Di Indonesia, terdapat 43,7 juta pemain game online dengan sebanyak 77,2% dari mereka membeli produk virtual terkait dengan game yang mereka mainkan. Mayoritas pembeli virtual game berusia antara 14 hingga 40 tahun. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet terbanyak berasal dari strata ekonomi sosial bagian bawah dengan persentase mencapai 74,62% (Jatmiko, L. D. 2020). Ada beragam harga produk virtual game, mulai dari yang termurah hingga termahal. Contohnya, *Game Mobile Legend* memiliki harga skin tertinggi sebesar 1 juta rupiah, sedangkan

game PUBG menawarkan paket pakaian dan senjata lengkap dengan harga mencapai 5 juta rupiah. Beberapa gamer bahkan menghabiskan jutaan rupiah untuk membeli item dalam game dengan harga 110 ribu-225 ribu rupiah, bahkan mencapai 989,6 juta rupiah. Meskipun biaya yang dikeluarkan untuk membeli produk virtual sangat fantastis, namun bagi mereka yang bersangkutan, perilaku konsumtif tidak menjadi penghalang (Hasanah, Dkk, 2022).

Menurut Grinder dalam Manajjid (2016) perilaku konsumtif adalah keinginan manusia untuk memenuhi hasrat kesenangan yang mengendalikan dan mendorong pola hidup mereka. Salah satu contohnya adalah bermain game online dan menghabiskan uang untuk membeli chip atau koin demi bermain game secara berlebihan. Seorang pakar video game memberikan contoh kasus perilaku konsumtif di mana seorang anak Arab Saudi menghabiskan 400 dolar per tahun untuk video game, merusak ekonomi negara dan kekayaan individu. Selain itu, perilaku konsumtif dapat menyebabkan anak-anak gagal belajar dan melemahnya kemampuan fisik dan intelektual, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk bekerja di masa depan.

Berdasarkan penelitian remaja bermain game online untuk tujuan hiburan dan untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka tentang teknologi. Untuk memainkan game online, mahasiswa menggunakan uang saku, meminta uang dari orang tua, berbohong, atau bahkan mencuri. Dampak dari game online terhadap perilaku konsumtif dibahas dalam sebuah panel diskusi tentang kecanduan game online. Mike McShaffry dalam Nafidzurramadhan (2021) seorang pengembang game, membahas biaya yang besar yang dikeluarkan untuk permainan tersebut dan mengakibatkan kecanduan. Hal ini serupa dengan penjudi yang kecanduan, sulit berhenti karena telah mengeluarkan banyak uang pada taruhan meskipun tidak berhasil.

Mahasiswa di Indonesia juga mengalami hal serupa dengan kasus di atas, di mana bermain game online tidak terlalu berdampak pada kinerja akademik mereka, tetapi menjadi penggunaan uang saku yang banyak untuk bermain game online. Saat ini, transaksi game online di kalangan mahasiswa semakin meningkat, seperti yang terjadi di sebuah perguruan tinggi di Kabupaten Tapanuli Utara. Banyak mahasiswa yang kecanduan dengan game online, dan ketika mereka menang, mereka menukarkan chip dengan uang sehingga semakin kecanduan. Namun, ketika mereka kalah, mereka tidak ragu menggunakan uang mereka untuk membeli *chip* agar bisa terus bermain *game Higgs Domino Island*. Beberapa dari mereka bahkan menggunakan uang kuliah, menjual barang, berhutang, dan bahkan mencuri demi membeli chip tersebut (Simbolon, 2022)

Mahasiswa di Kota Tanjung Pinang juga mengalami fenomena yang sama dalam

penggunaan game online higgs domino island. Walaupun mereka bermain game tersebut hanya untuk hiburan, faktor teman menjadi salah satu alasan mereka terjun ke dalam permainan ini. Namun, dalam penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa mereka dapat menghabiskan uang hingga Rp.70.000 sekali transaksi. Fenomena ini dapat menyebabkan penyimpangan yang tidak disadari oleh mahasiswa dan dapat merugikan diri sendiri, keluarga, serta orang lain. (Supratama, dkk., 2022)

Pada observasi awal di Kampus UIN Imam Bonjol Padang pada tanggal 28 Desember 2021, ditemukan bahwa banyak mahasiswa menggunakan aplikasi game online berbayar sebagai kegiatan selingan di antara jadwal kuliah mereka. Mereka sering membahas tentang berbagai aspek game, seperti karakter sedekah, chip, agen pembelian chip, dan top up. Banyak dari mereka yang menghabiskan uang mereka untuk membeli chip, bahkan ada yang meminjam uang dari teman-temannya atau menjual ponsel atau kamera demi memenuhi kebutuhan bermain game online.

Agama Islam memuat ajaran yang mengatur perilaku manusia dalam berbagai aspek, termasuk dalam hal konsumsi. Konsumsi mencakup kebutuhan, kesenangan, dan keinginan untuk memperoleh kemewahan. Dalam Al-Qur'an, ditekankan bahwa manusia harus berhati-hati agar tidak berperilaku konsumtif yang berlebihan dan kikir dalam memanfaatkan harta yang dimilikinya. Q.S AL- A'raf ayat 31 sebagai berikut :

﴿يَبْنَى آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya : “Hai anak-anak Adam ! Pakailah pakaianmu yang indah disetiap (memasuki) Masjid, makan dan minumlah, dan jangan berlebih-lebihan sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”. (Q.S AL- A'raf: 31)

Perilaku konsumtif merupakan sebuah perilaku yang tidak sesuai dengan aturan agama Islam yang berkaitan dengan konsumsi, karena dalam agama Islam tidak boleh bersikap bermewah-mewahan dan berlebih-lebihan serta melarang sikap boros dan mubazir (Lestarina, Dkk., 2017). Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai pengaruh *kecanduan game online* berbayar terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Diharapkan dengan penelitian ini bisa diungkapkan bagaimana pengaruh kecanduan game online berbayar terhadap perilaku konsumtif, khususnya dikalangan mahasiswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang bersifat deskriptif dengan pendekatan data kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif yang dianalisis menggunakan regresi sederhana, yang bertujuan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat (Y) dengan memperhatikan variabel bebas (X) yang sudah diketahui. Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang tahun akademik 2022/2023 dengan sampel sebanyak 217 responden dari kecanduan *game online* berbayar. Data penelitian dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner atau angket menggunakan *geoogle form* melalui media sosial *whatsApp*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana merupakan analisis satu arah (non-recursive) yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel dependen, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel independen.

Penelitian ini ingin melihat seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* berbayar terhadap perilaku konsumtif, sehingga peneliti menggunakan metode penelitian regresi. Metode ini digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen bila nilai variabel independen di ubah-ubah atau dinaik turunkan (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengelompokan responden terdiri dari jenis kelamin, umur, jurusan dan angkatan. Hasil responden peneliti dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Deskripsi Responden Penelitian

Karakteristik Responden	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	190	87,6
Perempuan	27	12,4
Usia		
20-21	69	31,8
22- 23	97	44,7
24-25	51	23,5
Fakultas		
Adab dan Humaniora	15	6,9
Dakwah dan Ilmu Komunikasi	29	13,4
Ekonomi dan Bisnis Islam	37	17
Sains dan Teknologi	7	3,2
Syariah	38	17,5
Tarbiyah dan Keguruan	62	28,6
Ushuluddin dan Studi Agama	29	13,4

<i>Geme online yang dimainkan</i>		
Pubgm	10	4,6
Higgs Domino Island	46	21,2
Mlbb	73	30,4
FF	21	7,4
Mobile Legend	67	30,9
<i>Waktu yang dihabiskan bermain game online</i>		
< 1 jam	50	3
1-3 jam	69	31,8
4-8 jam	89	41
10-12 jam	9	4,2

Sumber : Data primer diolah dengan SPSS versi 20.0 for windows

Variabel dan Kategorisasi X (Kecanduan *Game Online* berbayar)

Kategorisasi didasari pada asumsi skor individu dalam kelompok merupakan perkiraan skor individu dalam suatu populasi. Kategorisasi dari bentuk kecanduan *game online* memperlihatkan bahwa realita secara empirik dari bermain *game online* berbayar mahasiswa dikategorisasikan berdasarkan 2 bagian yaitu kecanduan yang tinggi dan kecanduan rendah. Peneliti menyebarkan 28 pertanyaan kepada responden masing-masing memperoleh skor yang berbeda sesuai dengan bobot jawaban yang ditetapkan oleh peneliti. Skor tertinggi untuk jawaban “ya” = 1 dan skor terendah untuk jawaban “tidak”= 0 dan disesuaikan dengan pertanyaan per item apakah pertanyaan negatif dan positif. (Syahrani, 2015)

Jumlah skor yang terendah = skor terendah x jumlah pertanyaan = 0 x 28 = 0 (0)%.
 Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi x jumlah pertanyaan = 1x 28 = 28. Dalam penelitian ini peneliti menetapkan 2 kategori :

Interval = 100: 2 = 50%

kriteria skoring adalah kriteri penilaian = skor tertinggi – interval = 100-50= 50 %,

sehingga :

1. Kecanduan Tinggi : jika skor ≥ 50 %
2. Tidak Kecanduan : jika skor < 50 %. Penentuan skoring pada kriteria objektif :

Rumus Umum : $I = R : K$

Keterangan:

I= Interval

R = Range = skor tertinggi – skor terendah = 28-0 = 28

K = Kategori = 2 banyaknya kriteria yang disusun pada kriteria objek suatu variabel.

Tabel 2. Hasil Kategorisasi Jawaban responden tentang kecanduan *game online* berbayar

No	Skor	Kategori	F	Persentase
1	1-14	Tidak Kecanduan	46	21

2	15- 28	Kecanduan Tinggi	171	79
Jumlah			217	100

Sumber : Hitungan manual (*microsof excel*)

Setelah hasil angket didapatkan, maka selanjutnya prosentasi jawaban ideal yaitu 79% dari jumlah 171. Adapun perhitungannya adalah dengan menggunakan rumus prosentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{171}{217} \times 100 \%$$

$$P = 79 \%$$

Berdasarkan standar yang ditetapkan, maka nilai 79 % tergolong sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan mahasiswa terhadap penggunaan *game online* berbayar tergolong pada kecanduan yang tinggi.

Variabel Y (Perilaku Konsumtif)

Hasil deskripsi data dalam penelitian ini untuk variabel perilaku konsumtif diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Variabel Y (Perilaku Konsumtif)

Descriptive Statistics						
	N	R	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Total Kecanduan <i>Game online</i>	217	86	34	120	85.88	20,64
Valid N (listwise)	217					

Sumber: Data primer diolah dengan *SPSS versi 20.0 for windows*

Pada Tabel 3. Terlihat nilai minimum yaitu 34, nilai maksimum yaitu 120, nilai mean atau rata-rata yaitu 85,88, range 86, dan nilai standar deviasi yaitu 20,67. Data di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengelompokkan yang mengacu pada kriteria kategorisasi. Kategorisasi didasari pada asumsi skor individu dalam kelompok merupakan perkiraan skor individu dalam suatu populasi. Kategorisasi dari bentuk kecanduan *game online* berbayar memperlihatkan bahwa realita secara empirik dari bermain *game online* berbayar mahasiswa dikategorisasikan berdasarkan 2 bagian yaitu rendah, dan tinggi. Menurut Azwar (2017) formulasi pengkategorisasian bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok terpisah secara berjenjang menurut kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Berikut rumus kategorisasi :

Tabel 4. Rumus Kategorisasi Perilaku Konsumtif

Rumus	Kategorisasi
$x > \mu + 1\sigma$	Tinggi
$x \leq \mu - 1\sigma$	Rendah

Sumber: Azwar (2017)

Keterangan:

X = Skor Total

μ = Mean teoritik

σ = Standar Deviasi

Hasil perhitungan berdasarkan rumus kategorisasi di atas menunjukkan bahwa skor *game online biggs domino island* mahasiswa yaitu sebagai berikut

Tabel 5. Kategorisasi Skala Perilaku Konsumtif

No	Persamaan Rumus	Skor	N	Kategori	%
1.	$x > 45 + 1$ (15)	≥ 65	181	Tinggi	83,4
2.	$x \leq 45 - 1$ (15)	30,5	36	Rendah	16,6

Sumber : Data primer diolah dengan SPSS *versi 20,0 for windows*

Berdasarkan tabel 5. tersebut dapat dipahami bahwa 217 subjek yang diteliti terdapat 181 orang atau 83,4 % mahasiswa memiliki perilaku konsumtif kategori tinggi, sebanyak 36 orang atau 16,6 % mahasiswa memiliki tingkat perilaku konsumtif kategori rendah. Dari besarnya persentase tingkat perilaku konsumtif pada tabel tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa lebih dominan memiliki tingkat perilaku konsumtif yang dikategorikan tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang bertujuan untuk memeriksa distribusi frekuensi sampel berdasarkan distribusi normal pada data tunggal atau data frekuensi tunggal (Widana dan Muliani, 2020). Uji normalitas dalam penelitian ini dapat dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansinya besar dari 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data yang penulis lakukan diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas Skala Kecanduan *Game Online* Berbayar dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}		217
	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.65213751
Most	Absolute	.075
Extreme	Positive	.046
Differences	Negative	.075
Kolmogorov-Smirnov Z		1.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		176

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS *versi 20.0 for windows*

Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) untuk *game online* berbayar dan perilaku konsumtif adalah 0,176 lebih besar dari 0,05. Maka dapat

disimpulkan bahwa data skala *game online* berbayar dan perilaku konsumtif mahasiswa berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat apakah linier atau tidak. Konsep linieritas mengacu pada pengertian variabel-variabel bebas yang dapat digunakan untuk memprediksi variabel tak bebas dalam suatu hubungan tertentu. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier antara kedua variabel (Ananda dan Fadhli, 2018).

Dapat dilihat pada anova tabel nilai signifikansi pada linieritas sebesar 0,000 karena signifikansi kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dan dilihat pada kolom signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 ($0,618 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel kecanduan *game online biggs domino island* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Terdapat pengaruh yang linier, maka asumsi linieritas terpenuhi.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh *game online* berbayar terhadap perilaku konsumtif. Berdasarkan perhitungan analisis regresi sederhana diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Kecanduan *Game Online* Berbayar dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Coefficientcs					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
(Constant)	B	Std. Error	Beta		
game online	61.357	3.751		16.359	.000
	1.204	.173	.428	6.947	.000

Sumber: Data primer diolah dengan *SPSS versi 20.0 for windows*

Diketahui nilai konstanta (a) sebesar 61,357, sedangkan nilai *game online* berbayar (b/koesfesi regresi) sebesar 0,886. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 61,357 + 1,204 X$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

a = Nilai konstanta, yaitu nilai Y jika X=0

b = Koefesien regresi. Yaitu nilai peningkatan atau pengurangan variabel Y yang didasarkan pada variabel X.

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa konstanta sebesar 61,357 artinya jika *game online* berbayar nilainya adalah 0, maka perilaku konsumtif sebesar 61,357. Koefesien regresi variabel *game online* berbayar sebesar 1,204. Artinya *game online* berbayar berpengaruh pada perilaku konsumtif. Ini berarti jika *game online* berbayar mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka akan menurunkan perilaku konsumtif sebesar 2,204 satuan. Untuk melihat besarnya pengaruh antara variabel *game online* berbayar dan perilaku konsumtif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Keberartian Regresi Linier Sederhana ANOVA

Model	Sum of squer	Df	Mean Squer	F	Sig
1 Regression	16866.758	1	16866.758	48.257	.000
Residual	75146.882	215	349.520		
Total	92013.641	216			

Sumber: Data primer diolah dengan *SPSS versi 20.0 for windows*

Tabel 8 menggambarkan nilai F hitung = 48,257, dengan tingkat signifikansi/probabilitas $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi perilaku konsumtif. Untuk melihat besarnya pengaruh antara variabel *game online* berbayar dan perilaku konsumtif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Pengaruh antara variabel Regresi Linear sederhana Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.798	.733	.700	18.695

Sumber: Data primer diolah dengan *SPSS versi 20.0 for windows*

Tabel 9 di atas menjelaskan besarnya nilai kolerasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,798 dan menjelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefesien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R. Dari tabel tersebut diperoleh koefesien determinasi (R^2) sebesar 0,733, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh *game online* berbayar terhadap perilaku konsumtif adalah sebesar 73,3 %, sedangkan sisanya yaitu 26,7% di pengaruhi oleh variabel lain.

Dari uraian diatas, terlihat bahwa tingginya tingkat kecanduan game online berbayar pada aplikasi game online mahasiswa. Seseorang dianggap kecanduan game online apabila bermain game tersebut minimal 3 kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit per hari. Beberapa indikator kecanduan game online meliputi merasa terikat dengan game online sehingga sulit untuk mengontrol waktu bermain, menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan yang meningkat untuk bermain game online dan merasa

tidak stabil secara emosional jika waktu bermain game dikurangi. Selain itu, seseorang yang kecanduan game online juga akan merasa gelisah ketika tidak dapat memainkan game online dan berusaha untuk mengendalikan atau berhenti bermain namun tidak berhasil (Pratama, dkk, 2020).

Selain itu ternyata tinggi atau dominannya perilaku konsumtif mahasiswa yang berkaitan dengan perilaku penggunaan game online ini. Pembelian online game dan item dalam game yang terkait dengannya dianggap sebagai bentuk perilaku konsumtif yang tidak didasarkan pada kebutuhan yang mendesak, melainkan lebih dipicu oleh keinginan untuk memperoleh kepuasan atau kesenangan dalam memainkan game online. Selain itu, penggunaan game online dengan durasi yang berlebihan dapat menimbulkan biaya yang sangat besar (Hasanah, Dkk, 2022).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan game online berbayar berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa memilih menggunakan game online yang tentu saja mengharuskan mereka untuk mengalokasi pengeluaran lain disamping kebutuhan untuk studi dan keperluan pribadi lainnya. Hal itu dikarenakan oleh mahasiswa harus mengeluarkan uang untuk mengakses game berupa pembelian pulsa, ditambah lagi game yang dipilih adalah game online yang berbayar. Pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif tidak hanya terlihat dari pengeluaran uang yang berlebihan, namun juga perilaku mencuri yang mendukung keinginan untuk memenuhi hasrat konsumtif. Penelitian yang dilakukan oleh Gabriel Lin dalam Rini (2011), menunjukkan bahwa 7 dari 10 anak pernah mencuri untuk membeli item atau ponsel sebagai pelengkap game mereka selama lima tahun terakhir. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Touch Cyber Awellness dan Sports yang membuat program edukasi untuk anak muda. Program tersebut menunjukkan bahwa sekitar 14% dari 191 gamers pernah menerima konseling karena perilaku mencuri yang terkait dengan permainan online

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dipahami bahwa *game online* berbayar mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Berikut isi kesimpulan dari penelitian adalah:

1. Tingginya tingkat kecanduan game online berbayar pada aplikasi game online mahasiswa.
2. Tingginya atau dominannya perilaku konsumtif mahasiswa

3. Hasil analisis diperoleh dari penggunaan game online berbayar berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Munajjid, Syekh Muhammad. (2016). *Bahaya Game*. Solo: PT Aqwam Media Profetika.
- Ananda, Rusydi and Fadhli, Muhammad. (2018). *Statistik pendidikan: teori dan praktik dalam pendidikan*. Widya Puspita, Medan. ISBN 978-602-51022-2-6
- Azwar, Syaifuddin. (2017). *Penyusun Skala Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 8(1), 1-17.)
- Jatmiko, L. D. (2020). *Apjii: 196,7 juta warga Indonesia sudah melek internet: teknologi*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>.
- Lestarina, Eni., Karimah, Hasnah., Febrianti, Nia., Ranny, Ranny. dan Herlina, Desi. (2017). Prilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2 (2) <https://doi.org/10.29210/3003210000>
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. *Wawasan Kesehatan*, 6(2), 55-66.)
- Nafidzurramadhan, Aditya. dan Nuryanti, Lusi. (2021) *Perilaku Konsumtif Pada Remaja yang Bermain Game Online*. Skripsi Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratama, Ruby Anggara., Efri Widiati, Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Journal of Nursing Care*, 3(2), 110-118.
- Rahmawati, Devie., Mulyana, Deddy., Amar, Boy Rafli., Lumakto, Giri (Editor)., Rangga Wisesa (Editor), Rizki Ameliah (Editor). (2021). *Kecanduan Game Online* (Telaah Penelitian 1)
- Rini, Ayu. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Sari, Yuli Permata. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja Akibat Game Online Higgs Domino Di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan*. Diploma thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)*, 5(1), 69-83.)
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Supratama, R., Elsera, M. ., & Solina, E. . (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Syahrar, Ridwan. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, vol. 1, no. 1, 20 Jun. 2015, pp. 84-92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Widana, I Wayan. dan Muliani, Putu Lia. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.