

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

Peneliti menggunakan landasan konseptual untuk menganalisis penelitian mereka tentang perilaku konsumtif siswa saat bermain game Free Fire terhadap pembelian barang virtual. Landasan konseptual ini terdiri dari sejumlah teori yang membantu penulis menganalisis penelitian mereka.

2.1. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mencoba mencari referensi untuk temuan penelitian sebelumnya yang mungkin memiliki kesamaan dengan penelitian yang ditulis oleh penulis. Mereka melakukan ini dengan mencari penelusuran hasil penelitian yang terkait dengan tema penelitian. Hasil pencarian mereka menunjukkan bahwa hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Aditya Nafidzurramadhan pada tahun 2021, membahas perilaku konsumtif remaja yang bermain game online. Program Studi Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Perilaku siswa saat bermain game online dibahas dalam penelitian sebelumnya. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara online semi-terstruktur dan aplikasi telepon gengam Whatsup. Faktor internal dan eksternal adalah dua faktor yang menunjukkan timbulnya perilaku konsumtif, menurut temuan penelitian. Hasil

penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan intervensi terhadap perilaku pemain game online.

2. Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kecamatan Tallo, Makasar, adalah penelitian sebelumnya oleh Sri Wahyuni, 2021. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Makasar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan dua variabel: permainan game online sebagai variabel independen dan perilaku menyimpang moral sebagai variabel dependen. Penelitian ini membahas bagaimana permainan game online berdampak signifikan pada perilaku menyimpang moral anak di kalangan siswa SD. Hasil penelitian mengkonfirmasi hipotesis (H1): permainan game online berdampak positif dan signifikan terhadap perilaku menyimpang moral anak kelas V di SD Inpres Buttatiang di Makasar.

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang penulis lakukan terdapat pada lokasi penelitian, informan dan secara khusus penulis mengkaji tentang game online Free Fire. Pada penelitian terdahulu mereka memilih lokasi penelitian di kampus, sedangkan pada penelitian ini penulis memilih lokasi penelitian di kos-kosan. Begitu juga dengan informan, pada penelitian terdahulu mereka memilih beberapa anak dari kampus tersebut untuk diteliti. Sedangkan pada penelitian ini penulis memilih anak kos Dhijori baik yang terdiri dari berbagai kampus yang ada di kota kupang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti penulis adalah yang menjadi topik

utamanya game online, terdapat pengaruh permainan game online dan adanya perilaku konsumtif pada pemain game online.

2.2 Game Online

Adapun yang dibahas dalam game online antara lain pengertian game online, sebagai berikut :

2.2.1 Pengertian Game Online

Game, atau juga dikenal sebagai "permainan", memiliki banyak arti baik secara bahasa maupun secara teori. Permainan berasal dari bahasa Inggris, yang bisa berarti "permainan." Dalam hal ini, permainan yang dimaksud adalah pemahaman tentang kelincahan dan kecerdasan. Permainan menurut Bettelheim (Tedjasaputra, 2020), adalah kegiatan yang dilakukan dengan aturan dan persyaratan yang telah disepakati bersama untuk melakukan tindakan tertentu dengan tujuan tertentu. Anak-anak sangat menyukai permainan ini. Pada era kontemporer saat ini, seperti yang ditunjukkan oleh kemajuan yang semakin pesat dalam bidang teknologi. Kemajuan teknologi inilah yang merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, seperti yang ditunjukkan oleh munculnya permainan online. Game online adalah jenis mainan virtual yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja.

2.2.2 Game Online Free Fire

111 Dots Studio mengembangkan permainan battle royale Garena Free Fire, yang juga disebut sebagai "Free Fire", yang dirilis untuk sistem operasi Android dan

iOS oleh Garena. Pada 2019, itu menjadi permainan seluler yang paling banyak diunduh di seluruh dunia. Permainan ini menerima penghargaan Google Play Store untuk "Game Paling Populer Voting" pada tahun 2019 karena popularitasnya. Dengan lebih dari 80 juta pengguna aktif setiap hari di seluruh dunia pada Mei 2020, Free Fire telah mencetak rekor dengan pendapatan global lebih dari US\$ 1 miliar.

Garena Free Fire adalah salah satu permainan battle royale paling populer di ponsel setelah PUBG Mobile, Fortnite Battle Royale, dan Call of Duty: Mobile. Pada kuartal keempat tahun 2018, Free Fire adalah permainan keempat yang paling banyak diunduh di Google Play Store dan di seluruh dunia secara bersamaan di iOS dan Google Play Store.

Pada tahun 2018, game ini menjadi permainan battle royale seluler kedua yang paling banyak diunduh setelah Fortnite Battle Royale dan hanya di belakang PUBG Mobile. Hingga Desember 2018, game ini menghasilkan sekitar \$19,3 juta pendapatan bulanan, menjadikannya kesuksesan finansial yang signifikan bagi Garena. Free Fire dinobatkan sebagai game Battle Royale terbaik di Pocket Gamer Awards 2021, dan mencapai 500 juta unduhan di Google Play Store pada Februari 2020.

Game online free fire adalah jenis permainan battle royale yang canggih dengan aksi petualangan. Pemain dapat memilih karakter, senjata, dan tempat yang mereka inginkan sesuai dengan level permainan mereka. Selain itu, karena terhubung ke jaringan internet, pemain dapat mengalami emosi seperti kepuasan, kesenangan, bosan, kesedihan, dll. Free Fire adalah jenis game online action-adventure yang melibatkan orang ketiga.

2.3 Voucher Game

Untuk bermain game online, Anda harus membayar untuk mengaksesnya. Pengguna game harus mengeluarkan sejumlah uang untuk akses internet dan untuk membeli uang virtual yang disebut voucher. Voucher adalah alat pembayaran virtual dalam industri game online, dan pemain yang ingin bermain game online harus membeli voucher untuk mendapatkan beberapa perlengkapan game (Ayu, 2020).

Voucher digunakan sebagai alat penunjang untuk membeli kelengkapan dalam game. Untuk mendapatkan item atau alat penunjang game, *gamer* tidak hanya mengandalkan uang koin dalam game, ada beberapa item yang memerlukan biaya oleh karena itu *voucher game* digunakan sebagai alat pembayaran.

Dalam *game free fire*, *gamers* menggunakan *voucher game* untuk membeli diamond atau *top up diamond*. *Diamond* dalam *free fire* memiliki kegunaan sebagai alat pembayaran untuk mendapatkan item-item dalam game, misalnya pakaian, kendaraan, senjata dan item lainnya yang mempunyai periode waktu tertentu (terbatas). Untuk membeli *voucher game free fire* bisa dibeli dalam game tersebut, bisa juga dibeli dari sesama pemain menjual jasa *voucher game online* atau dibeli diluar game melalui pusat perbelanjaan yang menyediakan jasa penjualan *voucher game* tersebut.

2.4 Perilaku Konsumtif

Masalah yang berkaitan dengan perilaku konsumen dalam kehidupan sehari-hari biasanya dibahas dengan istilah "konsumtif." Gaya hidup yang menganggap materi sebagai sesuatu yang dapat memberikan kepuasan saat ini adalah salah satu gaya hidup konsumen yang paling sering muncul di masyarakat, dan gaya hidup seperti ini dapat menimbulkan gejala konsumtisme. Tidak ada definisi yang memadai untuk istilah konsumtif. Meskipun demikian, istilah "konsumtif" biasanya digunakan untuk menggambarkan perilaku konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang tidak menjadi kebutuhan pokok.

Warsidi (2020) menyimpulkan bahwa ada banyak definisi perilaku konsumtif, seperti yang disebutkan oleh Cahyana (2020). Tambunan (2021) menyatakan bahwa perilaku konsumtif menunjukkan konsumen yang memanfaatkan nilai uang lebih dari nilai produksinya untuk barang dan jasa yang tidak menjadi kebutuhan pokok. Howell dan Dpboye (dalam Munandar, 2018) menyatakan bahwa perilaku konsumtif termasuk dalam kegiatan dan aktivitas konsumen yang mengonsumsi jasa dan barang. Secara harafiah, menurut Echols dan Shadly (dalam Yuriani, 2021), "konsumtif" adalah istilah sifat yang berasal dari kata "konsumen", yang berarti memakai produk, baik barang industri maupun jasa. Sebaliknya, "konsumtif" berarti mengonsumsi produk atau barang secara berlebihan. Menurut beberapa definisi, perilaku konsumtif adalah ketika seseorang menggunakan barang dan jasa yang tidak diperlukan atau bahkan tidak diperlukan secara berlebihan.

2.4.1 Perilaku Positif

Perilaku positif adalah bukti kepribadian positif. Abraham Maslow menyatakan bahwa faktor-faktor berikut mendorong perilaku positif (dalam Bouk, 2020):

- Kebutuhan akan rasa aman (*safety needs*)
- Kebutuhan akan keterikatan dan cinta (*need for affiliation*)
- Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)
- Kebutuhan untuk pemenuhan diri (*self-actualization*)

2.4.2 Perilaku Negatif

Menurut Allport (dalam Djali, 2020), sikap tidak langsung muncul atau dibangun; sebaliknya, pengalaman membentuknya dan mempengaruhi respons seseorang. Salah satu efek negatif dari perilaku konsumtif adalah bahwa itu membuat gaya hidup seseorang terlalu mahal dan dapat menyebabkan kecemburuan sosial karena orang akan membeli apa pun yang mereka inginkan tanpa mempertimbangkan harganya.

2.4.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Berbicara tentang perilaku konsumtif sehubungan dengan proses pengambilan keputusan pembelian. Menurut Assuari Dalam Warsidi (2020), tingkat keinginan seseorang menunjukkan tingkat pembelian tertinggi, dan beberapa faktor dapat menyebabkan perilaku konsumtif:

- Pembelian ingin tampak berbeda dari yang lain

Remaja melakukan pembelian atau pemakaian dengan maksud untuk menunjukkan bahwa dirinya berbeda dengan yang lain.

- Menarik perhatian orang lain.

Seseorang melakukan pembelian item mereka mendapatkan barang yang menarik sehingga mendapatkan perhatian dari orang lain.