

**MODEL *CONSUMPTIVE BEHAVIOR* PADA MAHASISWA
YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI IAIN
SAS BANGKA BELITUNG ANGKATAN 2020-2023**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)**

Oleh:

SITI HODIJAH

2024057

Fakultas: Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi: Psikologi Islam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id Website : iainsasbabel.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Nomor : B. 793 /FD/B12/PP.00.9/11/2024

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

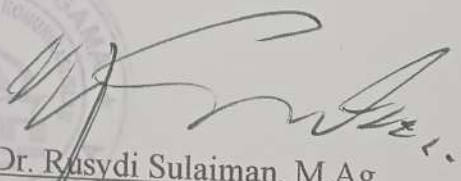
Nama : Siti Hodijah
NIM : 2024057
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Model Consumptive Behavior pada Mahasiswa yang Bermain Game Online Mobile Legends di IAIN SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah dengan nilai cek plagiasi 18%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 14 November 2024
Dekan,




Dr. Rasydi Sulaiman, M.Ag
NIP/196601051997031001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Hodijah

NIM : 2024057

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

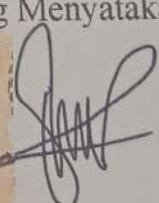
Program studi : Psikologi Islam

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul ***“Model Consumptive Behavior Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Mobile Legends di IAIN SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023”*** ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan hasil karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 10 Agustus 2024

Yang Menyatakan




Siti Hodijah
NIM. 2024057



KEMETERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep.
Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Siti Hodijah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamualaikum wr.wb

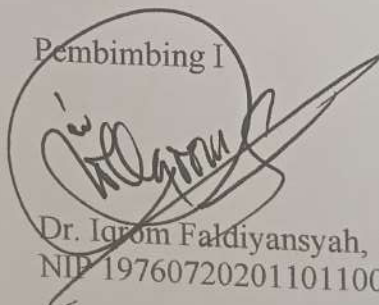
Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan meneliti hasil perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Siti Hodijah
NIM : 2024057
Prodi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : *Model Consumptive Behavior Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di IAIN SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023*

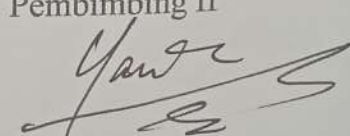
Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Harapan kami Semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr. Igrom Faldiyansyah, M.A
NIP. 197607202011011003

Bangka, 15 Agustus 2024

Pembimbing II

Yandi Hafizallah, M.A
NIP. 199202292022031003



KEMETERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep.
Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Siti Hodijah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamualaikum wr.wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan meneliti hasil perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Siti Hodijah
NIM : 2024057
Prodi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Model *Consumptive Behavior* Pada Mahasiswa
Yang Bermain *Game Online Mobile Legends* Di IAIN
SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

Demikian atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Bangka, 05 November 2024

Konsultan I

Konsultan II

Basri, M. A
NIP. 197303272006041002

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIP. 198308292023212020



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B - 353/FD/11/2024

Skripsi dengan judul: *Model Consumptive Behavior Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online Mobile Legends di IAIN SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Siti Hodijah

N I M : 2024057

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Psikologi Islam

telah di munaqasyahkan pada hari : Selasa Tanggal 5 November 2024 dengan nilai A (89,75) dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.)

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Dr. Iqron Beldiansyah, M.A
NIP. 197607202011011003

Pembimbing II,

Yandi Hafizallah, M.A
NIP. 199202292022031003

Penguji I,

Basri, M.A
NIP. 197303272006041002

Penguji II

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIP. 198308292023212020

Ketua Panitia

Abi Apriyadi, M.A
NIDN. 2031059601

Bangka, 14 November 2024

Dekan

Dr. Busydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 19660105199703100

HALAMAN MOTO

“jangan mundur sebelum mencoba, beban berat itu hanya ada pad pikiran. Coba dulu nanti akan terbiasa”

“allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Qs. Al Baqarah : 286)

“Dan ketahuilah, sesungguhnya kemenangan itu bersama kesabaran, kelapangan bersama kesulitan, dan sungguh kesulitan itu bersama kemudahan” (al-arba’un an-nawawiyah”

HALAMAN PERSEMBAHAN



Assalamu`alaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Alhamdulillah segala puji syukur kupanjatkan kepada Allah SAW atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya.

Segala syukur kuucapkan kepadamu Ya Raab, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti di sekeliling saya, yang selalu memberi semangat dan do'a, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk...

Ayahandaku Suhardi dan Ibunda Maruyah, kakak ku Ratmi dan Martini, adik-adik ku Memeisin, Mohammad saripudin, dan Rahma Daniah serta keluargaku yang telah memberikan dukungan dan do'a yang telah diberikan sepenuhnya kepadaku untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Kepada dosen-dosen yang telah memberikan motivasi dan bimbingan serta ilmu yang tidak akan pernah bisa kuhitung berapa banyaknya barakah dan do'anya.

Kepada teman-teman saya yang telah memberikan dukungan, do'a dan bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Serta untuk teman-teman angkatanku Psikologi Islam 2020 terimakasih telah kebersamai dari awal semester sampai penghujung hingga saat ini dan teman seperjuanganku. Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi

biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah, dengan maaf yang tak terucap.
Terimakasih untuk suport dan luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi
ini dengan baik serta untuk teman-temanku terimakasih telah memberikan
dukungan selama ini.

**MODEL CONSUMPTIVE BEHAVIOR PADA MAHASISWA YANG
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI IAIN SAS BANGKA
BELITUNG ANGKATAN 2020-2023**

Siti Hodijah

2024057

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Syaiikh Abdurrahman Diddik

Bangka Belitung

ANSTRAK

Perilaku konsumtif adalah kegiatan seseorang atau konsumen untuk memperoleh, mengonsumsi dan memutuskan untuk membeli dan lebih banyak mengutamakan kesenangan dan keinginan tetapi bukan karena kebutuhan atau prioritas utama mereka. Dalam melakukan *top up game* mahasiswa sering kali berperilaku konsumtif sehingga mengakibatkan perubahan perilaku dalam berperilaku konsumtif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Model *Consumptive Behavior* Pada Mahasiswa Yang Bermain *Game Online Mobile Legends* Di IAIN SAS Bangka Belitung Angkatan 2020-2023". Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami lebih dalam tentang perilaku konsumtif terhadap mahasiswa yang bermain *game online mobile legedes*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi khususnya dengan teknik analisis (IPA) *interpretative phenomenological analysis*, data dikumpulkan dari hasil wawancara dan observasi kepada beberapa subjek. Selain itu, didukung dengan dokumentasi yang relevan dengan topik penelitian, kemudian dilakukan analisis dengan teknik IPA.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan *top up game online* yaitu pembelian tanpa adanya rencana, mudahnya terpengaruh dalam melakukan *top up*, suka menghamburkan uang, pembelian dilakukan hanya untuk mencari kesenangan, pembelian dilakukan untuk *show off* (sombong) pada teman, dan pembelian dilakukan untuk memuaskan diri. Sedangkan perubahan perilaku yang dialami dalam berperilaku konsumtif pada *game online* yaitu pemborosan, menghabiskan uang tabungan, berhutang, dan berbohong.

Kata kunci : *Consumptive Behavior, Game Online, Mobile Legedes*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala piji dan syukur kehadiran Allah SWT, Sang penguasa segala, karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula sholawat dan salam teruntuk junjungan besar Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancar tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang *consumptive behavior* pada mahasiswa yang bermain *game online mobile legedes* di IAIN SAS Bangka Belitung angkatan 2020-2023. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN SAS Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN SAS Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
3. Dr. Iqrom Faldiyansyah, M.A, selaku Pembimbing I.
4. Yandi Hafizallah, M.A, selaku Pembimbing II.

5. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN SAS Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
6. Seluruh staf akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN SAS Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan skripsi ini, karena itu kritik dan saran yang membangun sangat membantu penulis dalam perbaikan dan pengembangan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pembacanya. Amin.

Ibarat pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, demikian skripsi ini adanya, banyak kekurangan ddalamnya. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan bagi penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Bangka, 10 Agustus 2024

Penulis



Siti Hodijah
NIM. 2024057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBMBING	iii
NOTA DINAS KONSULTAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Runusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	10
E. Telaah Pustaka	11

F. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Perilaku Konsumtif	15
1. Pengertian <i>Consumptive Behavior</i>	15
2. Aspek <i>Consumptive Behavior</i>	18
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif	23
B. Perubahan Perilaku	26
1. Pengertian perubahan perilaku	26
2. Faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku	28
3. Jenis Perubahan Perilaku	31
C. <i>Game Online</i>	33
1. Pengertian <i>Game Online</i>	33
2. Perkembangan <i>Game Online</i>	34
3. Alasan Membeli Voucher <i>Game</i>	35
4. Dampak bermain <i>game online</i>	37
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Subjek dan Objek Penelitian	42
C. Pendekatan Penelitian	42
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
E. Sumber Data	43
F. Teknik Pengumpulan Data	45

G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Skema model analisis IPA	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Analisis Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
C. Tabel Hasil Analisis	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	10
A. Kesimpulan	105
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Panduan Wawancara
- Lampiran 2 : Tabel Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 : Tabel Pengembangan Tema Emergen
- Lampiran 4 : Tabel Pengembangan Tema Superordinat
- Lampiran 5 : Tabel Induk Untuk Semua Partisipan
- Lampiran 6 : Tabel Identifikasi Tema Berulang
- Lampiran 7 : Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 8 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Baca Al- Quran
- Lampiran 11 : Sertifikat PBAK
- Lampiran 12 : Sertifikat KKN
- Lampiran 13 : Sertifikat TOEFL