

**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](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id) Website : [iainsasbabel.ac.id](http://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. Rusydi Sulaiman, M.A.  
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



KEMENTERIAN 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*

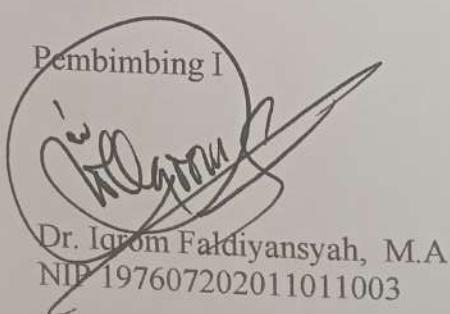
Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dan meneliti hasil perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa:

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

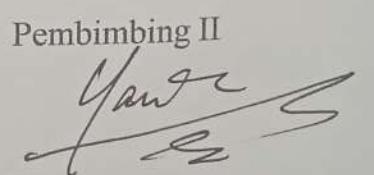
Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung guna memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Harapan kami Semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqosahkan.

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

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pembimbing I  
  
Dr. Iqrom Fa'diyansyah, M.A.  
NIP. 197607202011011003

Bangka, 15 Agustus 2024

Pembimbing II  
  
Yandi Hafizallah, M.A.  
NIP. 199202292022031003



KEMENTERIAN 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

Basri, M. A  
NIP. 197303272006041002

Konsultan II

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. Iqromeldiansyah, M.A  
NIP. 197607202011011003

Pengaji I,

Basri, M.A  
NIP. 197303272006041002

Pembimbing II,

Yandi Hafizallah, M.A  
NIP. 199202292022031003

Pengaji II

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

Ketua Panitia

Abi Apriyadi, M.A  
NIDN. 2031059601

Bangka, 14 November 2024

Dekan

Dr. Rusydi 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 annawawiyah”

## HALAMAN PERSEMPAHAN



*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 kekuranggannya. 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 penggerjaan skripsi ini.

Serta untuk teman-teman angkatanku Psikologi Islam 2020 terimakasih telah membersamai 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)

Syaikh Abdurrahman Diddik

Bangka Belitung

**ANSTRAK**

Perilaku konsumtif adalah kegiatan seseorang atau konsumen untuk memperoleh, mengkonsumsi 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 menghabiskan 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 pemberoran, menghabiskan uang tabungan, berutang, dan berbohong.

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

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala piji dan syukur kehadirat 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 sahabtnya, 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 takretak”, demikian skripsi ini adannya, 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 PEMBOMBING .....	iii
NOTA DINAS KONSULTAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
HALAMAN PERSEMAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Runutan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Kegunaan Penelitian .....	10
E. Telaah Pustaka .....	11

F. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
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 Game Online .....	33
2. Perkembangan Game Online .....	34
3. Alasan Membeli Voucher Game.....	35
4. Dampak bermain <i>game online</i> .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
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
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
A. Analisis Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
C. Tabel Hasil Analisis.....	104
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>10</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>110</b>

#### **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