

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman ini, teknologi sudah menjadi makanan pokok bagi masyarakat luas dan juga menjadi teman sehari-hari di kehidupan baik pada pendidikan, pekerjaan atau lainnya. Yang mana teknologi ini berkembang sangat pesat dan juga cepat terasa di masyarakat akan kemajuannya. Pada tahun 2020 ini tidak asing ditelinga masyarakat tentang perkembangan teknologi yang mana awal berkembangnya teknologi pada awal abad ke-20, munculnya mesin uap pertama. Manusia banyak berkembang dan juga mengalami perubahan yang sangat cepat akan adanya teknologi yang terasa di masyarakat. Perkembangan teknologi pada masyarakat luas sangat mempengaruhi kehidupan yang maju dan modern. Pada perkembangannya, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman, yang dimana manusia merasakan akan kemajuan teknologi secara praktis, efektif dan efisien. Kita tau di tahun 2020 ini masyarakat sudah menggunakan yang namanya *smartphone/gadget*, masyarakat sebagian besar mudah mendapatkan *ponsel/gadget* ini dengan harga yang bersahabat, banyak perusahaan yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk memproduksi *ponsel pintar* dengan harga yang murah tetapi juga berkualitas.

Ponsel atau *smartphone* kini sudah menjadi teman pada kehidupan masyarakat tidaklah heran disetiap jalan, kantor, sekolah, ataupun tempat

lainnya pasti dapat menemukan masyarakat mempunyai *smartphone*. Pada dasarnya ponsel hadir untuk memudahkan dan memberi fitur yang canggih untuk mudah diakses oleh penggunanya yang mana sekarang dapat mudah berkomunikasi dengan mudah tanpa harus bertemu secara langsung, dengan fitur *chat* masyarakat dapat dengan mudah menanyakan kabar atau keberadaan tujuan yang masyarakat ingin tanyakan. Dan juga pada zaman ini *smartphone* tidak hanya dipergunakan untuk *chatting* saja namun dapat juga dipergunakan sebagai pengisi waktu luang dan juga mengisi kebosanan mereka dengan bermain *game* atau permainan.

Pada zaman sebelum berkembangnya *game* pada *smartphone*, *game online* hanya dapat dimainkan oleh para remaja di Warung Internet (Warnet) yang menyediakan *game* pada *Personal Computer* saja, remaja yang ingin memainkan *game* haruslah menyewa *Personal Computer* yang diinginkan dengan durasi 1 jam – hingga 24 jam/paket bergadang yang di sediakan oleh pihak Warnet. Pada zaman ini perkembangan *smartphone* banyak menghadirkan aplikasi – aplikasi yang memudahkan penggunanya, dan juga adapula aplikasi untuk hiburan, seperti halnya *game*. Pada perkembangan *game online* dulu hanya biasa diakses di PC (*Personal Computer*) dengan menggunakan koneksi internet atau LAN (*Local Area Networking*). Tetapi dizaman milenial saat ini *game online* sudah hadir pada *smartphone* Android ataupun IOS yang dapat mudah di unduh dengan gratis oleh pengguna. Banyak sekali *game – game* yang menyajikan permainan yang sangat mengasikan dan mengibur, tetapi juga banyak *Game Online* yang dapat

mempengaruhi penggunaannya sampai berdampak negatif bagi yang memainkannya. Tidak menuntut kemungkinan *game* berdampak negatif tetapi juga ada game edukasi yang positif.

Game Online saat ini banyak dimainkan oleh setiap golongan muda hingga tua. Tetapi remaja menjadi suatu fokus penelitian yang mana mereka lebih banyak meluangkan waktu sekolah ataupun kuliahnya untuk bermain *game*. Hingga mereka lupa akan waktu dan kegiatan yang lebih penting seperti belajar, mengaji atau membantu orangtua. Remaja hanya mementingkan hobi yang mereka gemari dari pada kewajiban mereka yang harus belajar dan menuntut ilmu, karenanya banyak perilaku remaja yang lebih mementingkan keinginan dari pada kepentingan dan kewajiban mereka sebagai remaja.

Sebagaimana disebutkan diatas bahwa *Game Online* merupakan permainan menggunakan internet. Permainan online bisa diperankan bersama 2 orang bahkan lebih, bisa dibuka permainannya dimanapun kapanpun dengan siapapun asal terhubung dengan internet. Pada hal ini *game* yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian adalah *Game Online* berbasis FPS (*First Person Shooter*) sering disebut para remaja dengan *Game* tembak menembak. Game ini bernama *Player Unknowns Battle Grounds Mobile* atau yang sering remaja singkat PUBGM.

Pemain atau *player game* disebut *gamers*. *Gamers* adalah seorang pemain yang memainkan *game* dengan kesukaannya terhadap *game*. *Gamers*

pula tidak hanya memainkan 1 atau 2 permainan saja, biasanya mereka memainkan *gamelain* dengan genre yang berbeda-beda. Untuk *game PlayerUnknowns BattleGrounds Moblie* ini bertema Pertahanan Hidup/*Survival*. Yang mana siapa yang paling kuat dan bertahan dialah yang menang. *Game Online Player Unknowns BattleGrounds* ini menyediakan fitur *chat* dan *voice* untuk memudahkan bagitimnya berkomunikasi anantara satu dengan yang lainnya untuk mengatur strategi untuk menang.

Pada *game online PlayerUnknowns BattleGrounds Moblie* ini tidak hanya menyajikan tampilan atau grafik yang bagus tetapi juga developer PUBGMM yaitu tencent juga menyediakan *skin* atau tampilan karakter seperti baju, celana, tas, sepatu, topeng, kacamata, dan juga topi. Ada juga *skin* lain yang menarik yaitu senjata, kendaraan seperti mobil, mobil, motor dan pesawat. Untuk mendapatkan *skin* yang diinginkan pararemaja yang gemar akan *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Moblie* ini tidaklah mudah dan juga akan merogoh kocek yang bias sampai berjuta-juta. Pada *game PlayerUnknowns BattleGrounds Moblie* ini remaja harus menukarkan uang jajan atau ongkosnya dengan uang pada *Player Unknowns Battle Grounds Moblie*. Uang pada *Player Unknowns Battle Grounds Moblie* ini disebut *Unknowns Cash*. Harga – harga yang ditawarkan mulai dari Rp.15.000 dengan mendapatkan 60 UC hingga Rp.1.500.000 mendapatkan 8100 UC.

Remaja yang bermain da hobi bermain *game Player Unknowns Battle Grounds Moblie* ini akan menyisihkan uang bekal/jajannya hanya untuk

membeli sebuah UC untuk memperindah tampilan pada *game*-nya. Perilaku remaja yang hobi bermain *game* seperti ini dikategorikan perilaku konsumtif yang mana mereka hanya memikirkan keinginan dari pada kebutuhan mereka seperti membeli alat tulis atau peralatan belajar mereka. Perilaku konsumtif adalah tindakan pembelian yang tidak didasarkan pada pertimbangan rasional tetapi harapan dapat melampaui tingkat irasional (Rubys, 1987: 88) James Engel menyebutkan perilaku konsumtif bisa memiliki arti sebagai tindakan individu yang secara langsung berpartisipasi dalam perilaku memperoleh barang dan jasa ekonomi termasuk proses pengambilan keputusan yang melampaui kemampuan diri sendiri. Baudrillard menjelaskan mengenai konsumsi merupakan sikap boros yang memiliki sifat produktif perspektif sebaliknya dari definisi ekonomis yang didasari oleh kepentingan penimbunan dan perhitungan atau sederhananya melampaui keperluan. (Baudrillard, 2004:33). Maka remaja yang hobi bermain *game* ini menjadikan permainan sebagai sebuah gaya hidup konsumsi tambahan bagi mereka disebabkan hobi atau kesukaan diri mereka.

Gaya hidup adalah suatu tindakan ketika menjalankan aktifitas sosialnya, memperlihatkan bagaimana sikap pribadi dalam kehidupnya sehari-hari, kemudian bagaimana pengelolaan keuangan. Modernitas yang dihasilkan oleh globalisasi atau sebuah dunia modern bisa dilihat dari gaya hidup masyarakatnya atau biasa juga disebut. Fenomena mengenai perilaku konsumtif masyarakat adalah perwujudan dari tuntutan hidup di lingkungannya yang tinggi, fenomena ini menunjukkan status sosial seseorang.

Misalnya ketika seorang masyarakat modern menggunakan uangnya untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari dimana penggunaan uang sangat tidak mencukupi untuk kebutuhannya sehari-hari saja, namun terdapat beberapa kebutuhan tambahan yang perlu dicukupi.

Seperti halnya anak-anak yang hobi memainkan *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* yang tidak memikirkan kebutuhan sehari – harinya dan pendidikan, ada hal – hal yang lebih penting dari pada membeli *Unknowns Cash* demi kebutuhan tambahan mereka. Namun nyatanya kebutuhan tambahan remaja seperti kebutuhan hiburan yaitu membeli *Unknowns Cash* pada *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* menjadikan perilaku konsumtif pada remaja. Karena disekitaran rumah peneliti. Peneliti sering melihat remaja yang membeli pulsa bukan untuk kuota saja tetapi juga mereka membeli pulsa untuk ditukarkan dengan *Unknowns Cash* yang disediakan *developer* di website resminya.

Berdasarkan pemaparan diatas tentang perilaku konsumtif remaja yang mementingkan keinginan hobi daripada kebutuhan sehari – hari mereka. Peneliti ingin lebih mengetahui secara studi kasus bagaimana perilaku konsumtif dan tindakan remaja yang bermain *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile*. Penelitian ini berjudul “**Perilaku Konsumtif Remaja terhadap Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile** (Studi Kasus : Remaja di Komplek Griya Bandung Indah, Desa Buah Batu, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dengan adanya penelitian ini tentunya akan lepas dari permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis diantaranya :

1. Adanya faktor pendorong yang menjadikan remaja memainkan *game online* yang mereka sukai untuk menghibur ataupun mencari hal baru yang mereka inginkan.
2. Adanya ikatan emosional pada remaja yang bersekolah dan mahasiswa yang sudah berkeja dalam mencapai suatu Tindakan Afektif yang dilakukan berupa menjadikan kebutuhan tambahan.
3. Adanya faktor yang mempengaruhi remaja berperilaku hiperealitas terhadap *game online*.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah melihat masala dari Latar Belakang, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana faktor pendorong remaja memilih bermain *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* ?
2. Bagaimana faktor penyebab remaja menjadikan *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* sebagai kebutuhan tambahan ?
3. Bagaimana bentuk – bentuk perilaku konsumtif remaja terhadap *Game Online Player Unknowns Battle Gorunds Mobile* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Setelah menentukan Rumusan Masalah diatas, peneliti menentukan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui faktor pendorong remaja memilih bermain *Game Online Players Unknowns Battle Grounds Mobile*?
2. Untuk mengetahui penyebab remaja menjadikan *Game Online* sebagai kebutuhan tambahan selain kebutuhan sehari – harinya?
3. Untuk mengetahui bentuk perilaku konsumtif remaja yang bermain *Game Online Player Unknowns Battle Grounds Mobile* di Komplek Griya Bandung Indah Desa Buah Batu Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung?

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

Pada kegunaan akademik peneliti berharap bagi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik menjadikan saran terhadap masyarakat akan perilaku konsumtif remaja yang bermain *game online*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian ini untuk menambah ilmu dan juga pengetahuan ilmu sosial terutama yang berhubungan dengan perilaku konsumtif reamaja yang bermain permainan *online* tidak hanya *Player*

Unknowns Battle Grounds Mobile tetapi juga permainan *online* lainnya yang menghasilkan remaja berperilaku konsumtif.

1.6 Kerangka Pemikiran

Pada tempat penelitian yang akan diteliti, di Perumahan Griya Bandung Indah, banyak sekali remaja yang sering nongkrong atau berkumpul bersama, mereka berkumpul tidak hanyalah bertegur sapa, berdiskusi ataupun bermain mengisi waktu luangnya, tetapi mereka berkumpul seringkali bermian *Game*. *Game* yang mereka mainkan ialah *Players Unknowns Battle Grounds Mobile*. *Game* yang rilis pada 9 Februari 2019, dengan tema tembak-tembakan atau peperangan bertahan hidup/*survival*, dari sudut pandang orang pertama atau seperti kita sendiri yang berperan dalam *game* yang sedang kita mainkan. *Game* ini dimainkan oleh 100 orang pada satu laga tandingnya, setiap tim beranggotakan empat orang, maka remaja di Komplek Griya Bandung Indah sering berkumpul untuk bermain dan sekaligus untuk ‘mabar’ atau main bareng.

Pada perkumpulan remaja di Perumahan Griya Bandung Indah, remaja yang bermian *game* tidak hanya bermian saja tetapi mereka juga membeli uang *online* pada *game* tersebut atau *Unknowns Cash* nama untuk uang pada *Game Players Unknowns Battle Grounds Mobile* ini. Remaja yang membeli *Unknowns Cash* biasanya menyisihkan uang bekal mereka sehari-harinya, hanya untuk membeli *item* pada *game*. Remaja yang membeli *Unknowns Cash* dikategorikan konsumtif karena mereka mendahulukan keinginan mereka ketimbang kebutuhan sendiri sehari-hari seperti makan, membeli buku pelajaran atau lain sebagainya.

Baudrillard menjelaskan mengenai konsumsi merupakan tindakan boros yang memiliki sifat produktif perspektif sebaliknya dari definisi ekonomis yang didasari oleh kepentingan penghitungan dan penimbunan atau sebaliknya kelebihan melebihi keperluan. (Baudrillard, 2004:33). Banyak sekali remaja yang bermain dan juga membeli *Unknowns Cash* hanya karna ingin terlihat menarik di mata teman-temannya dan juga tidak mau kalah oleh teman yang membeli *Unknowns Cash*. Hal tersebut bisa disebabkan oleh faktor internal maupun faktor eksternal.

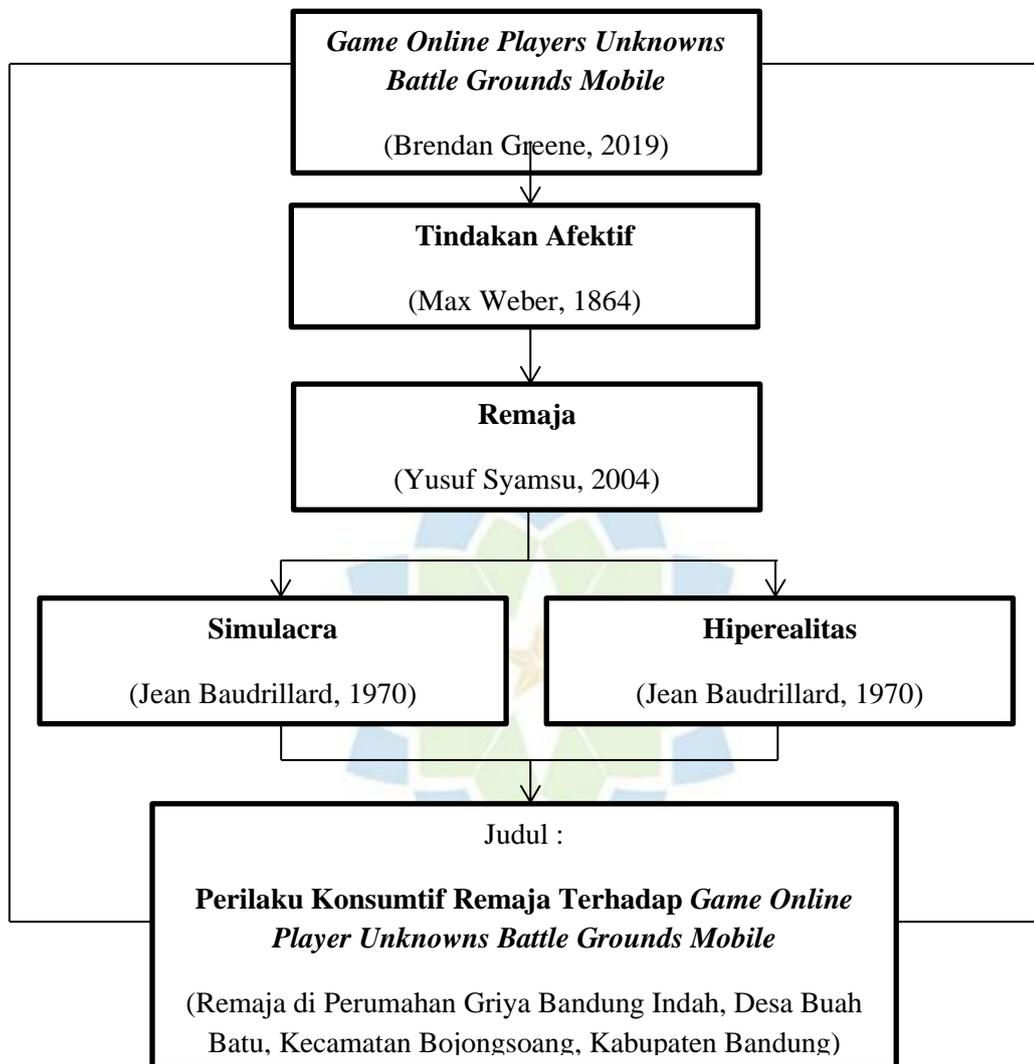
Menurut Lubis sikap konsumtif adalah sebuah tindakan seseorang untuk berbelanja tanpa menyadari pada pertimbangan rasional tetapi ada kemauan yang melebihi kemampuan yang tidak rasional lagi (Lubis, 1987:88). Menurut Anwar (2014:40) Simulacra menurut Baudrillard menjadi sebuah duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada atau bisa dikatakan merupakan sebuah realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Simulacra bisa juga dikatakan sebagai representasi, misalnya dilakukan oleh pencitraan. Hyperreality merupakan proses terakhir dalam konsep yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard. Hyperreality dijelaskan sebagai sebuah dekonstruksi dari realitas real yang sebelumnya, karena realitas ini akan berbeda dari realitas yang sebelumnya. Fokus penelitian ini pada perilaku remaja yang berperilaku konsumtif terhadap *Gaem Online* dan juga menyampingkan kebutuhan mereka sebagai remaja yang umumnya berfokus pada pendidikan sedangkan remaja di Komplek Griya Bandung Indah ini sering

membeli dan bermain *game* atas dasar hobi dan juga kesukaan mereka terhadap *game online Player Unknowns Battle Grounds Mobile*.

Perilaku ini merupakan tindakan yang Afektif menurut Weber dalam keadaan tertentu tindakan ini mengakibatkan reaksi emosi seseorang. Perilaku refleksif yaitu merupakan contoh emosi. Tindakan tersebut juga terdiri dari reaksi yang tak terkontrol disebabkan suatu rangsangan (stimulus). Yang mana tindakan ini berupa hasil dari mengikuti emosi atau nafsu.

Karenanya masa remaja sangat rentan akan keraguan diri, yang menurut pengertian yakni usia remaja adalah waktu perubahan saat masih anak-anak hingga dewasa. Waktu remaja, merupakan masa yang dimana mereka sangat sulit diatur karenanya remaja bertindak dan berperilaku sesuka mereka, yang menjadikan mereka pula berperilaku konsumsi atau perilaku yang lebih mementingkan keinginan rasional (atas dasar keinginan individu).

Kerangka pemikiran dari skripsi ini yaitu agar mengetahui tentang deskriptif tentang perilaku konsumtif remaja yang bermain *Player Unknowns Battle Grounds Mobile. Game Online* yang mempunyai peran tersendiri mengenai perilaku konsumtif bagi para remaja yang bermain *game Player Unknowns Battle Grounds Mobile*.



Gambar 1.1 Skema Konseptual