

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dalam revolusi digital telah terjadi peningkatan yang tajam dan berguna bagi sarana informasi maupun komunikasi. Peningkatan teknologi ini juga terjadi pada komputer atau alat elektronik lainnya yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas harian masyarakat. Penggunaan komputer, ponsel, PC atau sejenisnya terkadang tidak dapat dipisahkan dari penggunaan internet. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) pada awal tahun 2023, pengakses internet di Indonesia telah menjangkau 215 juta jiwa yang di mana meningkat sekitar 1,17 persen dari periode sebelumnya (APJII, 2023). Angka ini diperkirakan akan terus bertumbuh setiap tahunnya sebagaimana yang telah berlangsung karena koneksi internet terus mengalami perkembangan setiap masanya dan sangat berguna bagi penggunanya.

Dengan adanya perubahan teknologi dan penggunaan internet tersebut, terdapat sebuah perkembangan dalam dunia *game*, yaitu adanya *game online* yang muncul sejak tahun 2001 (Anggraini et al., 2022:47). Hasil survei yang dilakukan oleh APJII (2023) menunjukkan bahwa *game online* menjadi salah satu alasan seseorang dalam menggunakan internet dan sebesar 23,02% merupakan konten internet hiburan yang paling sering dikunjungi oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. *Game online* dapat

diartikan sebagai permainan yang melibatkan pemain dengan lingkungan virtual sebagai bentuk interaksi elektronik melalui jaringan internet. Menurut Herawan & Rachman, (2021:1) bahwa *game online* ini menyatukan pemain dari berbagai tempat yang berbeda dan saling berbagi informasi dan ruang jaringan melalui koneksi internet, pun dulunya *game online* ini hanya bisa dimainkan di komputer kini telah bisa dimainkan juga pada ponsel pintar yang semakin memudahkan pemain untuk memainkannya di manapun. Novitasari et al. (2022:71) menyimpulkan bahwa *game online* ini dapat didefinisikan sebagai *game* yang terhubung dengan koneksi LAN dan menghubungkan para pemain yang memainkan *game* yang sama.

Indonesia menjadi bagian di antara negara terbesar di dunia yang menjadi pasar industri gim, terutama *video game* yang dapat dioperasikan di perangkat-perangkat seperti ponsel, komputer, maupun konsol *game*. Data yang dirangkum oleh Silitonga (2022) bersumber dari Katadata.co pada tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dengan jumlah pemain permainan video terbanyak, serta memberikan catatan ada sebesar 94,5% pengguna internet adalah masyarakat Indonesia dengan jangkauan usia 16-64 tahun yang menjadi pengguna permainan video tersebut per Januari 2022. Hal ini selaras dengan banyaknya penelitian yang menyebutkan rentang usia pemain *game online*. Salah satunya adalah penelitian oleh Safitri & Fikri (2022:28) yang menyebutkan bahwa pemain *game online* didominasi oleh remaja berusia 18-22 tahun. Dalam penelitian

oleh Asnawi et al. (2023:145) terdapat kesimpulan penggemar *game online* terbanyak berada di rentang usia 17-23 tahun.

Ada banyak jenis *game online* di dunia. Kurnada & Iskandar (2021) menyebutkan jenis *game online* ada bermacam-macam, seperti MMO (*Massive Multiplayer Online*) dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Salah satu *game online* yang sedang populer belakangan ini adalah Genshin Impact. Sejak dirilisnya Genshin Impact ini oleh Mihoyo pada 28 September 2020 hingga sekarang telah mencapai kurang lebih 50 juta unduhan di *Play Store*. Indonesia menjadi negara keempat dengan jumlah pemain Genshin Impact hingga di tahun 2023 rata-rata pemain Genshin Impact mencapai 65.521.480 (Thifaldy & Belasunda, 2024:81). Diambil dari penelitian yang dilakukan oleh (Arifah & Candrasari (2022:56) Genshin Impact memang merupakan game yang sedang ramai dibicarakan dan menarik perhatian para penggemar *game online*. Permainan Genshin Impact tersedia untuk dioperasikan tanpa biaya (*free to play*) bagi para penggunanya. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Murtadho (2021:34) bahwa seorang *player* dari sebuah *game* diwajibkan untuk menentukan keputusan dalam rangka mengelola sumber daya dan kesempatan bermain untuk mencapai suatu tujuan tertentu pada gim yang pengguna mainkan. Pihak *developer* pun menyediakan fitur *system wish* dalam *game*, baik untuk mendapatkan karakter dan senjata yang pengguna butuhkan untuk memperkuat tim yang mereka punya (Angelia et al., 2021:61).

System wish atau biasa disebut gacha merupakan suatu sistem yang memiliki kemiripan dengan judi karena mengandalkan keberuntungan dari pengguna *game* dalam menentukan keberhasilan mereka dalam mendapatkan *item* langka yang diinginkan (Qotrunada et al., 2023:109). *System wish* ini berhubungan dengan pembelian dalam *game* atau mikrotransaksi yang akan menguntungkan pihak pengembang. Seperti yang disebutkan oleh Maylintang et al. (2024:647) *system wish* dalam permainan Genshin Impact memerlukan item virtual bernama Primogems dan Genesis Crystal yang didapat dengan melakukan pembelian dalam *game* menggunakan uang asli. Barang virtual yang disediakan dan dapat dibeli dalam gim Genshin Impact terdiri dari Genesis Crystal, Blessing of the Welkin Moon, Battle Pass, dan beberapa paket material peningkatan karakter yang memiliki jangkauan harga Rp 16.000 hingga Rp 1.629.000.

Dengan adanya fitur pembelian dan gacha dalam permainan tersebut dapat mengakibatkan munculnya rasa candu pada diri seseorang hingga mereka mendapatkan *item* yang diinginkan (Ardiansyah & Wahyu, 2024:89). Negara Indonesia memiliki pemain *game online* hingga mencapai 43,7 juta pemain dan 77,2% dari mereka melakukan pembelian barang virtual pada *game* yang mereka mainkan (Munawaroh et al., 2023:44). Hal ini juga terkait dengan adanya perilaku konsumtif pada diri seseorang. Mengga et al. (2023:49) menjelaskan perilaku tersebut ditandai dengan dilakukannya pembelian atau menggunakan barang tanpa memikirkan apakah barang tersebut termasuk dalam keinginan atau kebutuhan. Perilaku konsumtif

merupakan sebuah kecenderungan seseorang dalam melakukan pengeluaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan dasar mereka dan hanya untuk memenuhi keinginannya saja. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan oleh (Fauzi & Sulistyowati (2022:131) bahwa pembelian barang virtual dalam *game online* termasuk dalam perilaku konsumtif itu sendiri karena barang virtual tersebut bukanlah kebutuhan utama seseorang.

Niswah et al. (2023:26) menyatakan bahwa remaja merupakan kelompok masyarakat yang rawan terimbas oleh kehadiran *game online*. Dalam penelitian Sugiyanto (2023:14), rentang usia remaja dapat diferensiasi menjadi tiga, yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Remaja pada rentang usia tersebut merupakan remaja yang masih menduduki bangku sekolah menengah dan perkuliahan. Hal ini didukung dengan banyaknya penelitian mengenai perilaku konsumtif pada mahasiswa, salah satunya adalah penelitian oleh Robbani, et al. (2023:45) menyatakan bahwa mahasiswa pemain *game online* melakukan pembelian yang meskipun dalam nominal kecil tetapi dilakukan secara berulang dalam jangka waktu yang berdekatan, terutama jika permainan yang dimainkan sedang mengadakan *event* atau memberi diskon. Munawaroh et al. (2023:46) juga melakukan penelitian yang serupa dan menyebutkan banyak dari mahasiswa di Kampus UIN Imam Bonjol Padang yang menghamburkan uang mereka untuk membeli barang virtual pada *game online* bahkan sampai meminjam uang dari orang terdekatnya.

Kurniawan (2023:E40-3) menyebutkan bahwa pada tahun 2021, di Singapura terdapat sebuah kasus yang melibatkan seorang remaja berusia 18 tahun, remaja tersebut menghubungkan akun dompet digital milik ayahnya ke permainan Genshin Impact tanpa sepengetahuannya, sehingga sang ayah menerima tagihan utang sebanyak 20.000 dolar Singapura atau 211 juta rupiah. Kasus lainnya adalah terjadinya tindak kriminal pencurian uang dari panti asuhan oleh mahasiswa di Madiun senilai total 120 juta yang mereka gunakan untuk membeli paket *game online* (Amin, 2021:54). Penelitian yang dilakukan oleh Julianti & Aljabar (2021:154) juga menginformasikan mengenai tindakan menyimpang dari narasumber yang merupakan mahasiswa karena transaksi *game online*, salah satunya adalah Ruby yang mengaku pernah menggunakan kartu kredit milik orang tuanya secara diam-diam untuk melakukan transaksi tersebut. Narasumber dengan nama samaran Fate juga pernah membohongi orang tuanya untuk mengiriminya jatah uang bulanan yang makin banyak karena uang bulanannya terpakai untuk kebutuhan lain sebagai alasan padahal dia gunakan untuk membeli *item* pada *game online* yang dimainkannya.

Faktor yang memicu munculnya perilaku konsumtif dalam diri seseorang adalah lingkungan sosialnya, seperti yang dikemukakan oleh Riana (2020:10) dalam penelitiannya bahwa lingkungan sosial sangat berhubungan dengan pengaruh seseorang dalam memengaruhi seseorang yang lain dalam kegiatan konsumsi. Segmen masyarakat yang paling rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial adalah remaja yang mudah

terpengaruh oleh keluarga, teman, atau kelompok referensi mereka untuk menyamakan status dan peran sosialnya (Yani, 2020:8). Pada penelitian yang dikerjakan oleh Sari & Irmayanti (2021:32) menyebutkan bahwa mahasiswa yang termasuk dalam jangkauan remaja akhir yang masih dalam tahap mencari jati diri dan memiliki emosi labil terkadang memerlukan pengakuan dari orang sekitarnya atau lingkungan sosial, kondisi ini memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang salah terutama dalam hal-hal pengeluaran dana. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yani (2020:95) menyatakan lingkungan sosial memiliki pengaruh yang negatif secara signifikan terhadap perilaku konsumtif remaja di Desa Sidosari Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Maka dapat diartikan bahwa remaja berada pada lingkungan yang baik dan tepat, tingkat keputusan pembelian barang-barang bukan pokok akan menurun.

Berdasarkan *Theory of Planned Behavior* (Bangun et al., 2023:125) suatu performa dari perilaku adalah dampak dari gabungan antara niat, sikap, norma, dan kontrol perilaku yang ada pada diri seseorang. Salah satu kontrol yang dapat digunakan untuk menahan perilaku konsumtif adalah literasi keuangan (Fauzi & Sulistyowati, 2022:130). Menurut Tribuana (2020:149) literasi keuangan dapat bermanfaat bagi setiap individu dalam membuat keputusan, meningkatkan kesejahteraan kondisi keuangan dan dapat meningkatkan pertumbuhan inklusif pada sektor ekonomi. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyebutkan dalam situs resminya bahwa literasi keuangan ini sangat bermanfaat dalam sektor jasa keuangan sehingga

masyarakat akan terhindar dari pembelian produk atau layanan yang tidak sesuai kebutuhan, dapat bertanggung jawab atas keputusan keuangan yang dilakukannya, dan akan terselamatkan dari investasi atau instrumen keuangan lain yang tidak terang-terangan. Dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan merujuk pada kemampuan seseorang dalam menguasai dan mengimplementasikan pengetahuan keuangan yang dimilikinya dalam pengambilan keputusan finansial.

Menurut Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022, OJK menyatakan tingkat literasi keuangan di Indonesia mencapai 49,68%, sementara inklusi keuangan sebesar 85,10% (OJK, 2022). Ada beberapa kategori yang tercantum pada infografis tersebut, yaitu keuangan syariah, wilayah, gender, dan pendidikan. Pada kategori pendidikan tingkat literasi keuangan dan inklusi keuangan yang memiliki persentase tertinggi adalah pada perguruan tinggi yaitu mencapai 62,42% dan 96,51%. Dalam kategori gender, perempuan memiliki literasi keuangan yang lebih besar dibandingkan laki-laki yakni mencapai 50,33%, sementara literasi keuangan laki laki hanya sebesar 49,05%. Untuk kategori wilayah perkotaan memiliki persentase lebih tinggi 2,09% dari perdesaan. Tingkat literasi keuangan di perkotaan sebesar 50,52% dan perdesaan sebesar 48,43% (OJK, 2022).

Indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 65,43% dan inklusi keuangan sebesar 75,02% menurut SNLIK tahun 2024 yang dilakukan oleh OJK bekerja sama dengan BPS (Otoritas Jasa Keuangan,

2024). Dalam siaran pers bersama tersebut OJK dan BPS juga mengumumkan hasil perbandingan indeks literasi dan inklusi keuangan berdasarkan pendidikan tertinggi yang ditamatkan serta pekerjaan atau keuangan sehari-hari. Otoritas Jasa Keuangan (2024) melampirkan indeks literasi dan inklusi keuangan dalam kategori tersebut, yaitu tamat perguruan tinggi dan tamat SMA/ sederajat memiliki persentase tertinggi sebesar 86,19% dan 75,92% untuk literasi keuangan, 98,54% dan 88,29% untuk inklusi keuangan. Sedangkan berdasarkan pekerjaan atau kegiatan sehari-hari, pegawai dan pengusaha memiliki persentase tertinggi yaitu sebesar 83,22% dan 78,32% untuk literasi keuangan dan inklusi keuangan sebesar 95,04% dan 85,40%, sedangkan persentase terendah ditempati oleh pelajar/mahasiswa sebesar 56,42% untuk literasi keuangan dan 69,00% untuk inklusi keuangan. Penelitian yang dilakukan oleh Funky et al. (2022:94) pengaruh literasi keuangan yang secara signifikan negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini mengartikan bahwa saat tingkat literasi keuangan yang dikuasai mahasiswa meningkat maka perilaku konsumtifnya pun akan menurun.

Literasi keuangan juga dapat membantu seseorang dalam membuat perencanaan keuangan pribadi yang dapat meningkatkan nilai uangnya, sehingga keuntungan yang diperoleh semakin tinggi dan membantu memperbaiki taraf hidupnya (Asisi & Purwantoro, 2020:4). Mubarakah & Rio Rita (2020:217) mengatakan dalam penelitiannya bahwa perilaku konsumtif memiliki hubungan yang erat dengan perencanaan keuangan di

masa mendatang. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa perencanaan keuangan adalah suatu proses merencanakan, mengawasi, mengelola, dan mengendalikan sumber daya keuangan dalam mencapai stabilitas finansial dan keberlanjutan keuangan di masa mendatang. Menurut Mengga, et al. (2023:46) peran mahasiswa sebagai generasi bangsa adalah memiliki kewajiban untuk dapat memahami dengan benar tentang pengelolaan, pengaturan, serta perencanaan keuangan terutama pada keputusan pembelian bersifat pribadi, jika mereka tidak memiliki kemampuan perencanaan dalam diri mereka maka akan mengganggu keadaan finansial mahasiswa tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu tingginya literasi keuangan pada tingkat pendidikan perguruan tinggi tetapi masih banyak terjadi kasus di mana mahasiswa melakukan tindakan menyimpang terkait keuangan dikarenakan *game* online, maka peneliti memiliki minat untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan, Lingkungan Sosial, dan Perencanaan Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Online* (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Genshin Impact).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa permasalahan penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah Literasi Keuangan berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact?

- b. Apakah Lingkungan Sosial berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact?
- c. Apakah Perencanaan Keuangan berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini meliputi:

- a. Untuk menganalisa Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact.
- b. Untuk menganalisa Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact.
- c. Untuk menganalisa Pengaruh Perencanaan Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Online* Genshin Impact.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terdiri dari:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan wawasan dan mengeksplorasi hubungan literasi keuangan, lingkungan sosial, dan perencanaan keuangan dengan perilaku konsumtif pada pemain *game online* khususnya Genshin Impact, serta memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dalam konteks barang virtual.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini bermanfaat langsung bagi para mahasiswa untuk mengetahui pentingnya literasi keuangan, lingkungan sosial, dan keterampilan perencanaan keuangan untuk meredam perilaku konsumtif mereka terutama dalam pembelian dalam *game online*.

2. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh pihak universitas dalam meningkatkan program pendidikan keuangan bagi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya dalam konteks perilaku konsumtif mahasiswa akuntansi pemain *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama serta untuk membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian serupa sehingga dapat memperkaya literatur dan memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru.