

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek penelitian ini mencakup pemain game dari Generasi Z yang memiliki risiko rentan terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) dan Compulsive Buying dalam konteks bermain game online. Elizabeth T. Santosa (2015) mendefinisikan Generasi Z sebagai individu yang lahir setelah tahun 1995 atau dapat dianggap sebagai generasi yang lahir setelah tahun 2000.¹ Menurut Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016), Generasi Z adalah orang-orang yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2020, jumlah Generasi Z di Indonesia mencapai 74,93 juta jiwa atau setara dengan 27,94% dari populasi total pada tahun tersebut. Mereka merupakan generasi yang terpapar teknologi digital sejak awal kehidupan mereka.²

Pesatnya perkembangan internet di era teknologi modern mempengaruhi perkembangan dunia *game* dimana permainan model tradisional mulai menghilang (Husein, 2021). Saat ini permainan dapat dimainkan bersama banyak orang sekaligus dari rumah masing-masing dan terhubung dengan internet, permainan tersebut disebut juga dengan *game online*.

Perkembangan internet dan teknologi modern telah mengubah dunia game tradisional menjadi game online yang dapat diakses oleh banyak orang secara bersamaan. Game online seperti Arena of Valor, Mobile Legends, PUBG Mobile, FreeFire, Valorant, Dota, Genshin Impact, dll., menjadi hiburan utama bagi Generasi Z.³

Game online telah menjadi hiburan utama bagi banyak anggota Generasi Z, membentuk gaya hidup digital mereka. Dari fenomena tersebut menarik untuk mengetahui alasan mengapa para pemain Gen Z ingin membeli barang-barang virtual

¹ Ikram, P. T. (2022). Pengaruh Hubungan Perceived Ease of Use E-money Terhadap Perilaku Konsumtif dan Internet gaming Disorder Generasi-Z dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening (Bukti Empiris dari Sulawesi Selatan).

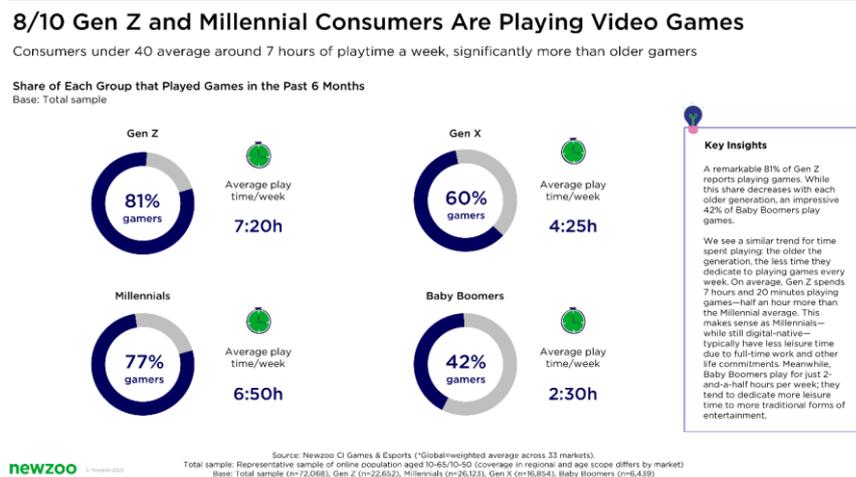
² Badan Pusat Statistik (2020)

³ Ikram, P. T. (2022). Pengaruh Hubungan Perceived Ease of Use E-money Terhadap Perilaku Konsumtif dan Internet gaming Disorder Generasi-Z dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening (Bukti Empiris dari Sulawesi Selatan).

di *game online* ini, karena barang-barang yang dibelinya merupakan barang-barang yang tidak dapat dimiliki tetapi hanya dapat ditemukan di dunia *game*.

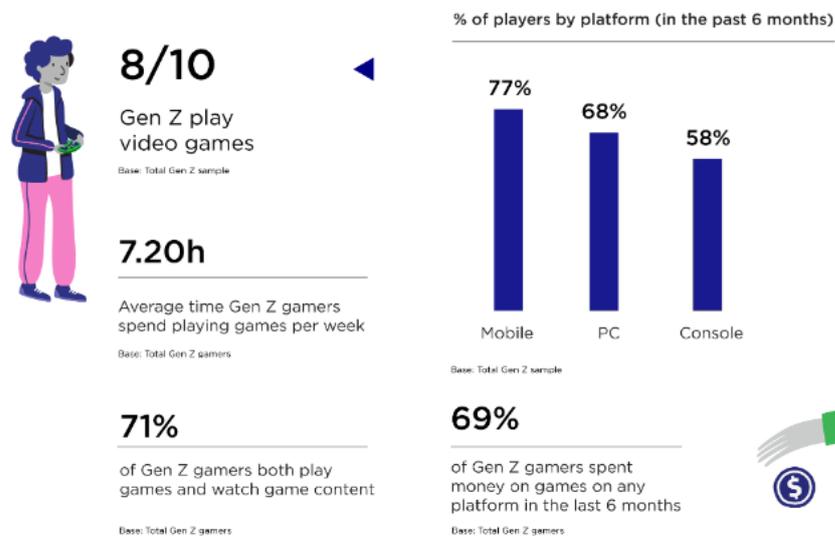
1.2 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi modern telah menjadi pendorong utama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti yang diungkapkan oleh Ngafifi (2014), kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dan selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Era ini telah menciptakan peluang luar biasa dalam akses informasi dan komunikasi, dengan teknologi yang memainkan peran kunci dalam mempercepat pertukaran pengetahuan di seluruh dunia.



Gambar 1. 1 Gen Z and Millennial Consumers Are Playing Video Games

Dalam konteks ini, perkembangan teknologi tidak hanya mencakup bidang ilmu pengetahuan dan kedokteran, tetapi juga memainkan peran kunci dalam transformasi hiburan dan gaya hidup. *Game online*, sebagai hasil dari perkembangan teknologi, telah menjadi fenomena yang tak terhindarkan di kalangan masyarakat modern. Data menunjukkan bahwa Generasi Z, kelompok individu yang terpapar teknologi digital sejak awal, menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dalam *game online*, dengan 81% dari mereka dikategorikan sebagai *gamers* (Newzoo, 2021).



Gambar 1. 2 Gen Z play video games

Namun, di balik gemerlapnya fenomena *game online*, muncul isu serius yang perlu diperhatikan, yaitu Internet Gaming Disorder (IGD). IGD, sebagai gangguan yang terdaftar dalam DSM-5, menyoroti dampak negatif yang dapat merusak kesejahteraan psikologis, sosial, dan akademis individu akibat perilaku bermain game yang berlebihan. Dengan rata-rata waktu bermain sekitar 7 jam 20 menit per minggu, Generasi Z berisiko tinggi terkena dampak buruk IGD.

Dalam konteks ini, data menunjukkan bahwa 69% dari Generasi Z bersedia mengeluarkan uang dalam enam bulan terakhir untuk pembelian dalam *game*, menciptakan tren Compulsive Buying yang perlu diwaspadai.



Gambar 1. 3 Gamers spent money in-game items

Salah satu aspek kritis dari IGD adalah munculnya perilaku Compulsive Buying di kalangan pemain *game online*. *Compulsive Buying* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku membeli barang atau layanan yang tidak perlu atau berlebihan, sering kali sebagai respons terhadap dorongan impulsif.⁴ Dalam konteks *game online*, fenomena ini seringkali muncul sebagai respons terhadap penawaran mikrotransaksi yang menarik, seperti pembelian item virtual, skin karakter, mata uang dalam *game*, atau power-up tambahan.

Data dari Newzoo 2019 menunjukkan bahwa 94% pemain *game* di Indonesia telah mengeluarkan uang untuk pembelian dalam *game* dalam enam bulan terakhir. Hal ini menandakan bahwa Compulsive Buying telah menjadi masalah yang meluas di kalangan pemain *game*, khususnya Generasi Z. Mereka tidak hanya terlibat dalam pembelian dalam *game*, tetapi juga cenderung melakukan pembelian secara terus-menerus dan berulang.

Dalam konteks ini, peran teknologi pembayaran digital, seperti *e-money*, menjadi aspek penting dalam meningkatkan frekuensi pembelian. *E-money* memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pengisian ulang *game* tanpa biaya administrasi, menciptakan lingkungan yang memudahkan pemain untuk terus melakukan pembelian tanpa hambatan.

Penawaran promosi menarik dari platform online seperti Codashop, LapakGaming, dan Unipin turut memicu perilaku Compulsive Buying. Kombinasi antara kemudahan transaksi, penawaran promosi, dan daya tarik konten in-*game* membuat pemain semakin rentan terhadap perilaku kompulsif ini.

Dalam konteks kompleks Internet Gaming Disorder (IGD) dan dampak Compulsive Buying di kalangan pemain *game online*, peran Self Control atau kendali diri menjadi elemen kritis yang membutuhkan perhatian lebih lanjut. Self Control merujuk pada kemampuan individu untuk mengendalikan impuls dan mengelola perilaku yang tidak diinginkan. Dalam hal ini, Self Control menjadi faktor kunci dalam membentuk pola perilaku konsumtif dan mengelola pengaruh negatif dari IGD.

Melalui pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan ini, penelitian ini akan memberikan wawasan tentang cara mengelola dampak negatif IGD pada

⁴ Black, D. W. (2007). A review of compulsive buying disorder. *World Psychiatry*, 6(1), 14-18.

Generasi Z dan bagaimana Self Control dapat berperan dalam membantu individu mencegah perilaku Compulsive Buying dalam game. Hasil penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pengembangan strategi intervensi dan edukasi yang lebih efektif bagi pemain Generasi Z yang mungkin rentan terhadap IGD dan perilaku Compulsive Buying dalam game online.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini "Analisis Pengaruh *Internet Gaming Disorder* Terhadap *Compulsive Buying* dengan *Self Control* sebagai Moderator (Study Kasus pada *Gamers Gen Z*)," berikut adalah beberapa rumusan masalah yang mungkin sesuai:

1. Bagaimana pengaruh *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap perilaku *Compulsive Buying*?
2. Bagaimana pengaruh *Self Control* terhadap perilaku *Compulsive Buying*?
3. Bagaimana pengaruh *Self Control* terhadap perilaku *Internet Gaming Disorder* (IGD)?
4. Sejauh mana tingkat *Self Control* dapat memoderasi hubungan antara IGD dan perilaku *Compulsive Buying* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu :

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap perilaku *Compulsive Buying* di kalangan pemain Generasi Z.
2. Mengevaluasi pengaruh *Self Control* terhadap perilaku *Compulsive Buying* di kalangan pemain Generasi Z.
3. Menilai pengaruh *Self Control* terhadap perilaku *Internet Gaming Disorder* (IGD) di kalangan pemain Generasi Z.
4. Menentukan sejauh mana tingkat Self Control dapat memoderasi hubungan antara IGD dan perilaku *Compulsive Buying* di kalangan pemain Generasi Z.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menghasilkan output yang bermanfaat dan berguna di semua kalangan baik dalam manfaat praktis maupun akademis bagi beberapa pihak, yaitu:

1.5.1 Manfaat Praktis :

1. Dapat digunakan untuk merancang intervensi klinis yang lebih efektif dalam membantu individu yang mengalami masalah IGD dan *Compulsive Buying*.
2. Dapat digunakan oleh pihak berwenang untuk mengembangkan kebijakan dan regulasi yang lebih efektif dalam mengatasi masalah IGD dan *Compulsive Buying* dalam *game online*.
3. Informasi dari penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko IGD dan *Compulsive Buying* di kalangan pemain *game* dan orang tua.

1.5.2 Manfaat Akademis :

1. Dapat menyumbang pengetahuan baru dalam bidang psikologi, perilaku konsumen, dan manajemen dengan menggali lebih dalam hubungan antara IGD, *Compulsive Buying*, dan *Self Control*.
2. Dapat memperkaya dan memperdalam teori-teori yang ada, memungkinkan para peneliti untuk memahami lebih baik kompleksitas faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pemain *game*.
3. Dapat menjadi referensi penting bagi penelitian masa depan dalam topik yang sama atau terkait.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1.6.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini memilih lokasi di wilayah Jawa Barat untuk mendapatkan gambaran yang representatif dari populasi Generasi Z di provinsi ini. Jawa Barat dipilih karena memiliki populasi yang signifikan, serta keberagaman budaya dan sosial yang dapat memengaruhi perilaku pemain *game*.

1.6.2 Waktu dan Periode Penelitian

Dengan membagikan kuesioner yang diberikan kepada generasi-Z, yang dilakukan dari bulan Oktober sampai dengan bulan November tahun 2023.