

**HUBUNGAN GAYA HIDUP HEDONISME DENGAN
PERILAKU KONSUMTIF PADA *GAMERS GENSHIN IMPACT*
TERHADAP PEMBELIAN *GACHA* DI KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ULIMA UZLAH
180901034**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1446 H**

**HUBUNGAN GAYA HIDUP HEDONISME DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PADA *GAMERS GENSHIN IMPACT* TERHADAP
PEMBELIAN *GACHA* DI KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

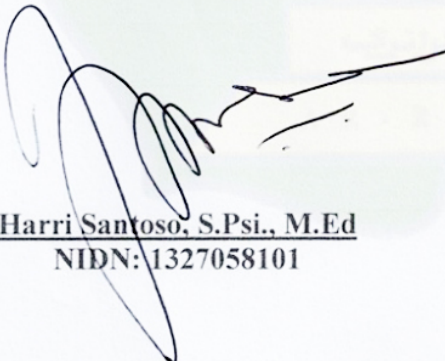
**Diajukan kepada Fakultas Psikologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh :

**Ulima Uzlah
NIM: 180901034**

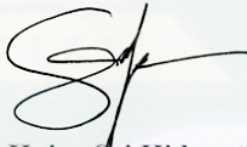
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Harri Santoso, S.Psi., M.Ed
NIDN: 1327058101**

Pembimbing II



**Siti Hajar Sri Hidavati, S.Psi., MA
NIP: 199107142022032001**

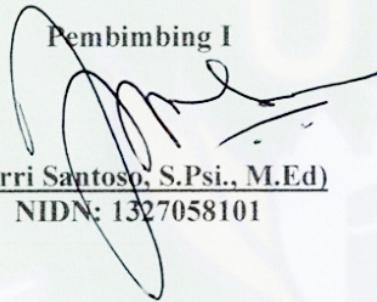
**HUBUNGAN GAYA HIDUP HEDONISME DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PADA *GAMERS GENSHIN IMPACT* TERHADAP
PEMBELIAN *GACHA* DI KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)

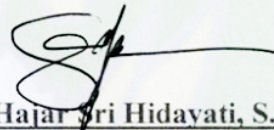
**Diajukan Oleh:
Ulima Uzlah
180901034**

Pembimbing I



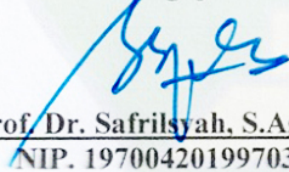
**(Harri Santoso, S.Psi., M.Ed)
NIDN: 1327058101**

Pembimbing II



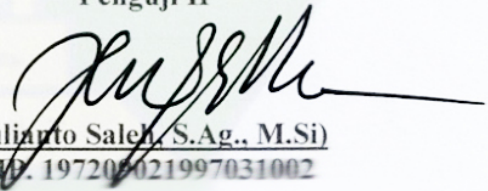
**(Siti Hajar Sri Hidayati, S.Psi., MA)
NIP: 199107142022032001**

Penguji I



**(Prof. Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si)
NIP. 19700420199703001**

Penguji II



**(Julianto Saleh, S.Ag., M.Si)
NIP. 197204021997031002**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi**



**(Prof. Dr. Muslim, M.Si)
NIP. 196610231994021001**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulima Uzlah

NIM : 180901034

Jenjang : Strata satu (S-1)

Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 21 April 2025

Yang Menyatakan,



Ulima Uzlah

NIM.180901034

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Segala puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya setiap saat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Gaya Hidup Hedonisme Dengan Perilaku Konsumtif Pada Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha Di Kota Banda Aceh”**. Shalawat dan salam mari sama-sama kita panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan Islam dan membawa umatnya kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan serta bimbingan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, baik moril maupun material. Terutama penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta Bunda dan Ayah yang selalu mencurahkan kasih sayang dan cintanya tanpa henti serta senantiasa mendoakan dan memberikan semangat berkorban dalam menyediakan segala kebutuhan penulis hingga sampai detik ini. Terima kasih juga yang tiada hentinya penulis sampaikan atas segala kesabaran dalam mendidik dan membesarkan penulis, semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT dan dapat membahagiakan kedua orang tua kita. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Nurlailawati, Amd.Keb (Bunda) yang telah meluangkan seluruh waktunya dan memberikan dukungan penuh kepada penulis dari awal hingga akhir, serta selalu setia mendampingi penulis dalam setiap proses, mulai dari saat penulis terjatuh hingga mampu bangkit kembali dan Bapak Darwin, S.E

(Ayah) yang sudah banyak membantu dan berkorban secara ekonomi untuk penulis selama menempuh dan menyelesaikan skripsi.

2. Bapak Prof. Dr. Muslim, M.Si sebagai Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada semua mahasiswa Psikologi.
3. Bapak Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si sebagai Wakil Dekan I bidang Akademik dan Kelembagaan serta selaku penguji II penulis yang telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan proses penulisan skripsi ini dengan maksimal sejak dimulai sampai dengan selesai.
4. Ibu Misnawati, S.Ag., M.Ag., Ph.D sebagai Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan, yang telah membantu dalam administrasi mahasiswa.
5. Bapak Drs. Nasruddin, M.Hum sebagai Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
6. Bapak Julianto Saleh, S.Ag., M.Si selaku Ketua Prodi Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry, kemudian sebagai Penasehat Akademik yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sebagai mahasiswanya dan juga sebagai penguji I penulis.
7. Ibu Cut Riska Aliana, S.Psi., M.Si selaku Sekretaris Prodi Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry.
8. Bapak Harri Santoso, S.Psi., M.Ed selaku pembimbing I penulis yang telah memberikan banyak dorongan dan nasehat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Ibu Siti Hajar Sri Hidayati, S.Psi., MA selaku pembimbing II penulis yang juga telah banyak membantu, membimbing dan mengarahkan proses penulisan skripsi ini dengan maksimal sejak dimulai sampai dengan selesai.

10. Seluruh civitas akademika, dosen serta staf Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah membantu, mendidik, dan memberikan ilmu yang bermanfaat dengan ikhlas dan tulus.
11. Terima kasih kepada seluruh saudara - saudari kandung saya, Willy Surya Prayoga, S.Sn, Dita Maulida Putri dan Inayati Meutuawah yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan yang berarti selama saya menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan saya Eka Nurul Safitri, Alfi Khairina, Ayda Fitriani, Zamharirah Ulya, Nadia Turahma dan seluruh Psikologi Unit 2 tahun 2018 untuk semua yang sudah kita lalui bersama, setiap emosi yang kita rasakan bersama, kebahagiaan, kesedihan, keluhan dan air mata, mulai dari semester satu yang awalnya hanya partner kerja kelompok hingga menjadi partner segalanya saat di perkuliahan, sampai dalam menyelesaikan skripsi, yang selalu membantu, menguatkan dan memberikan hal positif kepada peneliti dari awal sampai di tahap akhir penyelesaian skripsi.
13. Terima kasih kepada Gata Khumaira, S.Pd., M.Pd., yang telah dengan tulus meluangkan waktunya untuk membantu, berbagi cerita, memberikan dukungan, dan menyemangati saya dalam perjalanan menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
14. Sosok yang tidak bisa disebutkan namanya, terima kasih telah memberikan luka yang begitu dalam saat penulis mulai menyusun proposal skripsi. Terima kasih untuk patah hati yang diberikan, dengan itu penulis menjadi lebih semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan membuktikan bahwa penulis mampu menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Terima kasih telah menjadi bagian dari pendewasaan yang menjadikan penulis untuk memiliki ikhlas seluas lautan. Kini penulis jauh lebih baik dan akan terus bahagia.
15. Terima kasih kepada semua responden, yaitu para pemain *game Genshin Impact* di Kota Banda Aceh, yang telah meluangkan waktu dan memberikan

kontribusinya dalam penelitian ini. Dukungan dan partisipasi mereka sangat berharga bagi kelancaran dan kesuksesan penelitian yang penulis lakukan.

16. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada seluruh teman-teman ilustrator nasional dan internasional, yang meskipun terpisah jarak dan tidak dapat saya sebutkan satu per satu, tetap hadir dengan karya-karya seni digital mereka yang luar biasa. Melalui karya-karya mereka dan dukungan yang diberikan di media sosial, mereka telah menjadi penyemangat saya di tengah tekanan dan stres, serta membantu saya tetap bertahan hingga akhirnya skripsi ini selesai.
17. Terimakasih untuk doa, bantuan dan kebaikan dari orang-orang yang turut hadir dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini sampai dengan selesai, baik dari orang yang saya ketahui maupun tidak ketahui, semoga segala bantuan dan kebaikannya dibalas dengan balasan terbaik dari Allah SWT dan senantiasa diberkahi sampai dengan akhir hayat.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. sehingga saran dan kritik dari pembaca sangat diharapkan. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, terutama mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 21 April 2025

AR - RANIR Mengetahui,

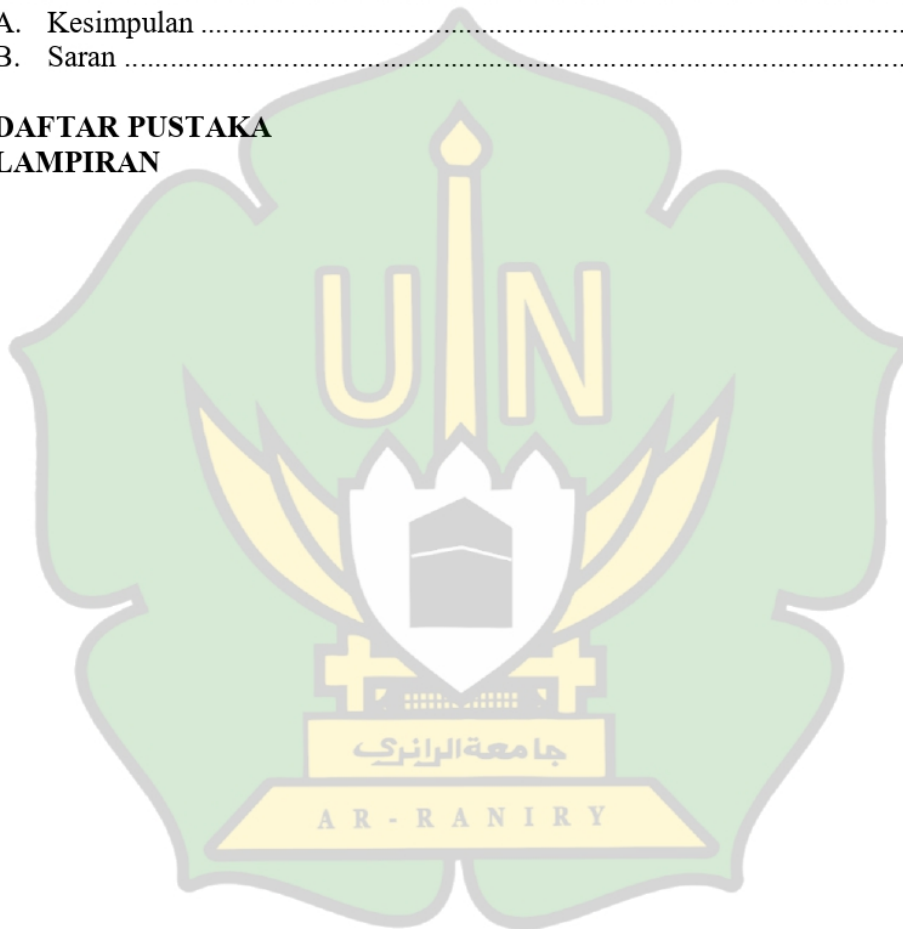


Ulima Uzlah
NIM: 180901034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Perilaku Konsumtif	10
1. Pengertian Perilaku Konsumtif	10
2. Aspek - Aspek Perilaku Konsumtif.....	12
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologi.....	14
B. Gaya Hidup Hedonisme	23
1. Pengertian Gaya Hidup Hedonisme	23
2. Aspek - Aspek Gaya Hidup Hedonisme	24
C. Hubungan antara Perilaku Konsumtif dengan Gaya Hidup Hedonisme.....	26
D. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
D. Subjek Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Validitas dan Reliabilitas	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas	49
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	54
B. Deskripsi Data Penelitian.....	56
1. Demografi Penelitian.....	56
2. Kategorisasi Data Penelitian	58
C. Pengujian Hipotesis	63
D. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Item Skala <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i>	35
Tabel 3.2	Blue Print Skala Gaya Hidup Hedonisme.....	36
Tabel 3.3	Blue Print Skala Perilaku Konsumtif.....	39
Tabel 3.4	Koefisien CVR Skala Perilaku Konsumtif.....	42
Tabel 3.5	Koefisien CVR Skala Gaya Hidup Hedonisme	43
Tabel 3.6	Uji Daya Beda Aitem Skala Perilaku Konsumtif	45
Tabel 3.7	Blue Print Akhir Skala Perilaku Konsumtif.....	46
Tabel 3.8	Uji Daya Beda Aitem Skala Gaya Hidup Hedonisme	47
Tabel 3.9	Blue Print Akhir Skala Kesejahteraan Psikologi	47
Tabel 4.1	Data Demografi Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	57
Tabel 4.2	Data Demografi Penelitian Berdasarkan Usia	57
Tabel 4.3	Data Demografi Penelitian Berdasarkan Pengeluaran dalam Sekali <i>Top-up</i>	58
Tabel 4.4	Deskripsi Data Penelitian Skala Perilaku Konsumtif	59
Tabel 4.5	Kategorisasi Skala Perilaku Konsumtif	60
Tabel 4.6	Deskripsi Data Penelitian Skala Gaya Hidup Hedonisme	61
Tabel 4.7	Kategorisasi Skala Gaya Hidup Hedonisme	62
Tabel 4.8	Hasil Uji <i>Kolmogorov Smirnov</i>	63
Tabel 4.9	Hasil Uji Linearitas Hubungan Data Penelitian.....	64
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian	65
Tabel 4.11	<i>Analisis Measure of Association</i>	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	28
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran II Surat Penelitian Dari Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry
- Lampiran III Kuesioner Tryout Skala Perilaku Konsumtif dan Gaya Hidup Hedonisme
- Lampiran IV Tabulasi Data Tryout Skala Perilaku Konsumtif dan Gaya Hidup Hedonisme
- Lampiran V Hasil Analisis Statistik Tryout
- Lampiran VI Kuesioner Penelitian Skala Perilaku Konsumtif dan Gaya Hidup Hedonisme
- Lampiran VII Tabulasi Data Penelitian Skala Perilaku Konsumtif dan Gaya Hidup Hedonisme
- Lampiran VIII Hasil Analisis Statistik Data Penelitian
- Lampiran IX Daftar Riwayat Hidup Peneliti



HUBUNGAN GAYA HIDUP HEDONISME DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PADA *GAMERS GENSHIN IMPACT* TERHADAP PEMBELIAN GACHA DI KOTA BANDA ACEH

ABSTRAK

Perilaku konsumtif merupakan fenomena sosial yang berkembang pesat seiring dengan meningkatnya kemudahan akses terhadap produk dan jasa, serta pengaruh budaya konsumerisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor-faktor yang mendorong perilaku konsumtif, seperti pengaruh media sosial, tekanan sosial, gaya hidup, dan status ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 100 responden berusia 18–25 tahun dan merupakan pemain aktif *Genshin Impact* di Banda Aceh. Instrumen penelitian menggunakan skala gaya hidup hedonisme dan skala perilaku konsumtif yang telah dimodifikasi sesuai dengan konteks *game*. Hasil analisis data menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif ($r = 0,403$ $p=0,000$ ($p<0,05$)). Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat hedonisme seseorang, maka semakin tinggi pula kecenderungan untuk melakukan pembelian gacha secara konsumtif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami faktor psikologis yang memengaruhi perilaku belanja dalam game serta memberikan masukan bagi pengembangan edukasi literasi digital dan finansial pada kalangan *gamers*.

Kata kunci : Gaya Hidup Hedonisme dan Perilaku Konsumtif

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

**THE RELATIONSHIP BETWEEN HEDONISTIC LIFESTYLE AND
CONSUMER BEHAVIOUR AMONG GENSHIN IMPACT GAMERS
TOWARDS GACHA PURCHASES IN BANDA ACEH**

ABSTRACT

Consumptive behaviour is a social phenomenon that is growing rapidly along with the increasing ease of access to products and services, as well as the influence of consumerism culture. This study aims to examine the factors that encourage consumptive behaviour, such as the influence of social media, social pressure, lifestyle, and economic status. The research method used is a quantitative approach by distributing questionnaires to 100 respondents aged 18-25 years and are active players of Genshin Impact in Banda Aceh. The research instrument used a hedonism lifestyle scale and a modified consumptive behaviour scale according to the game context. The results of data analysis using the Pearson correlation test showed a significant positive relationship between hedonism lifestyle and consumptive behaviour ($r = 0.403$ $p = 0.000$ ($p < 0.05$)). This finding indicates that the higher a person's level of hedonism, the higher the tendency to make consumptive Gacha purchases. This research is expected to be a reference in understanding the psychological factors that influence in-game shopping behaviour and provide input for the development of digital and financial literacy education among gamers.

Key words : Hedonistic Lifestyle, Consumer Behaviour



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku konsumtif adalah suatu perilaku membeli yang tidak lagi didasarkan pada pertimbangan yang rasional melainkan karena adanya keinginan yang sudah mencapai taraf yang sudah tidak rasional lagi. Perilaku ini sering kali dipicu oleh dorongan emosional atau sosial, seperti keinginan untuk mendapatkan pengakuan, mengikuti tren, atau merasakan kepuasan sesaat, sehingga keputusan membeli lebih didasari oleh keinginan daripada kebutuhan yang sesungguhnya. Gaya hidup hedonisme adalah pola hidup seseorang sebagai proses penggunaan uang dan waktu yang dimiliki yang dinyatakan dalam aktivitas, minat, dan pendapat (opini) yang bersangkutan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif pada gamers *Genshin Impact* terhadap pembelian gacha. Fitur ini dapat mempengaruhi perilaku konsumtif pemain, terutama jika mereka menginginkan untuk memiliki karakter atau senjata yang lebih baik.

Dikutip dari esportsnesia.com, *Genshin Impact* adalah *game open-world* gratis besutan miHoYo asal Tiongkok yang menggunakan sistem *gacha*, di mana pemain menghabiskan uang nyata untuk mendapatkan hadiah acak seperti karakter atau senjata. *Game* ini hanya bisa dimainkan online dan mendukung mode *multiplayer* hingga empat orang. Sejak dirilis, *Genshin Impact* menarik banyak pemain yang antusias membagikan hasil gacha mereka di media sosial. Hingga Juni 2024, terdapat sekitar 83 karakter dan lebih dari 140 senjata berbagai jenis. Fitur

top-up dalam game memungkinkan pemain membeli karakter atau senjata kuat untuk mempermudah pertarungan dan eksplorasi.

Pembelian ini terjadi secara terus menerus sehingga muncul indikasi adanya perilaku konsumtif. Peneliti melakukan observasi sebagai penelitian lebih awal pada pertengahan April hingga Mei 2024. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa adanya beberapa pemain yang merasakan menyesal setelah mengeluarkan banyak uang untuk kepuasan mereka dalam mencapai pencapaian mereka dalam bermain, seperti ingin mendapatkan karakter tertentu di dalam *game* tersebut sehingga rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit dan akhirnya menjadi boros setelah mendapatkan kepuasan yang mereka inginkan. Dalam permainan *Genshin Impact*, terdapat fitur *top-up* yang memungkinkan pemain untuk membeli karakter atau senjata yang lebih kuat. Untuk meningkatkan pengalaman bermain, pemain terdorong melakukan pembelian karena adanya sistem gacha yang menawarkan peluang mendapatkan item langka, serta tuntutan untuk menyelesaikan tantangan dalam game dengan lebih mudah.

Menurut Schiffman dan Kanuk (2004), perilaku konsumtif adalah kecenderungan seseorang untuk membeli barang atau jasa secara berlebihan yang didorong oleh keinginan, bukan kebutuhan. Dalam konteks *Genshin Impact*, perilaku konsumtif terlihat dari pembelian karakter dan senjata yang dilakukan berulang, meskipun tidak selalu diperlukan untuk progres utama permainan.

Konflik yang muncul adalah ketergantungan terhadap pembelian dalam game, yang dapat berdampak pada pengeluaran finansial berlebih, terutama bagi pemain yang tidak mampu mengendalikan keinginannya. Definisi perilaku

konsumtif sendiri merujuk pada pola konsumsi berlebihan, di mana keputusan membeli lebih banyak dipengaruhi oleh dorongan emosional daripada pertimbangan rasional atas kebutuhan.

Didukung dengan wawancara yang telah dilakukan secara informal dengan beberapa pemain *game Genshin Impact* di Kota Banda Aceh, hal ini menunjukkan masalah dalam perilaku konsumtif dan gaya hidup hedonisme mereka dalam bermain *game online* seperti *game Genshin Impact*.

Kutipan wawancara I:

“Aku udah main game ini selama 20 bulan. Aku pernah keluarin duit buat beli item sama top up buat beli skin Ayaka dan Welkin, dan itu cuma dua kali sih. Totalnya buat top up atau gacha, kira-kira habis sekitar kurang lebih 350 ribu deh. Aku nggak nge-prioritasin top up dalam kehidupan sehari-hari. Setelah main game ini, gaya hidupku berubah, aku jadi bisa belajar banyak tentang kepribadian orang lain, terus juga belajar soal kehidupan luar, dan bisa berteman sama komunitas di game yang sama. Nggak ada penyesalan sih, walaupun udah keluarin uang buat game ini. Sekarang aku lagi nggak top up atau beli apapun dari game, soalnya lagi nunggu skin terbaru dari karakter yang aku pengen (Nilou).” (personal IR, 19 Mei 2024)

Kutipan wawancara II:

“Aku baru main Genshin Impact beberapa bulan belakangan ini. Aku pernah beli top up buat nambahin primogems, dan seingatku baru dua kali. Totalnya aku habis sekitar 90 ribu buat top up game ini. Game ini bukan prioritasku sih, soalnya makan lebih penting buat keberlangsungan hidup daripada main game. Untuk perubahan, Pasti ada perubahan dalam gaya hidupku setelah main Genshin. Ada perasaan pengen top up lagi dan lagi, tapi untungnya masih bisa ditahan. Penyesalan? Iya, pasti ada. Top up harus menyesuaikan dengan dana yang ada, termasuk berbagi uang buat kebutuhan lainnya. Untuk sampai sekarang aku belum top up lagi, soalnya nggak ada karakter di banner yang aku pengen saat ini.” (personal AZ, 04 Juni 2024)

Kutipan wawancara III:

“Aku udah main Genshin Impact kurang lebih 3 tahun nih, Kak. Aku pernah top up, tapi nggak sering kok. Biasanya top up pas banner mau habis, di akhir bulan gitu. Soalnya, player pada panik takut nggak dapet karakter di banner itu, jadi ya top up deh. Dan kayaknya aku udah habis sekitar 250 ribu buat top up. Tapi buat prioritas, top up nggak jadi prioritas sama sekali, Kak. Kalau jadi prioritas, ntar dompet aku jadi keluar lalat, soalnya top up Genshin itu lumayan mahal. Setelah main Genshin, gaya hidupku berubah banget. Kadang aku tergiur buat top up di banner tertentu sampai lupa sama uang jajan yang udah disisihin. Akibatnya, sesekali aku jadi boros. Soal penyesalan, tergantung sih, Kak. Kadang nyesel, kadang nggak. Kalau menurutku sendiri, sesekali worth it kok untuk top up game. Untuk top up saat ini, aku lagi merencanakan dulu. Kalau next banner ada karakter yang aku pengen, mungkin aku bakal top up lagi.” (personal DMP, 05 Juni 2024)

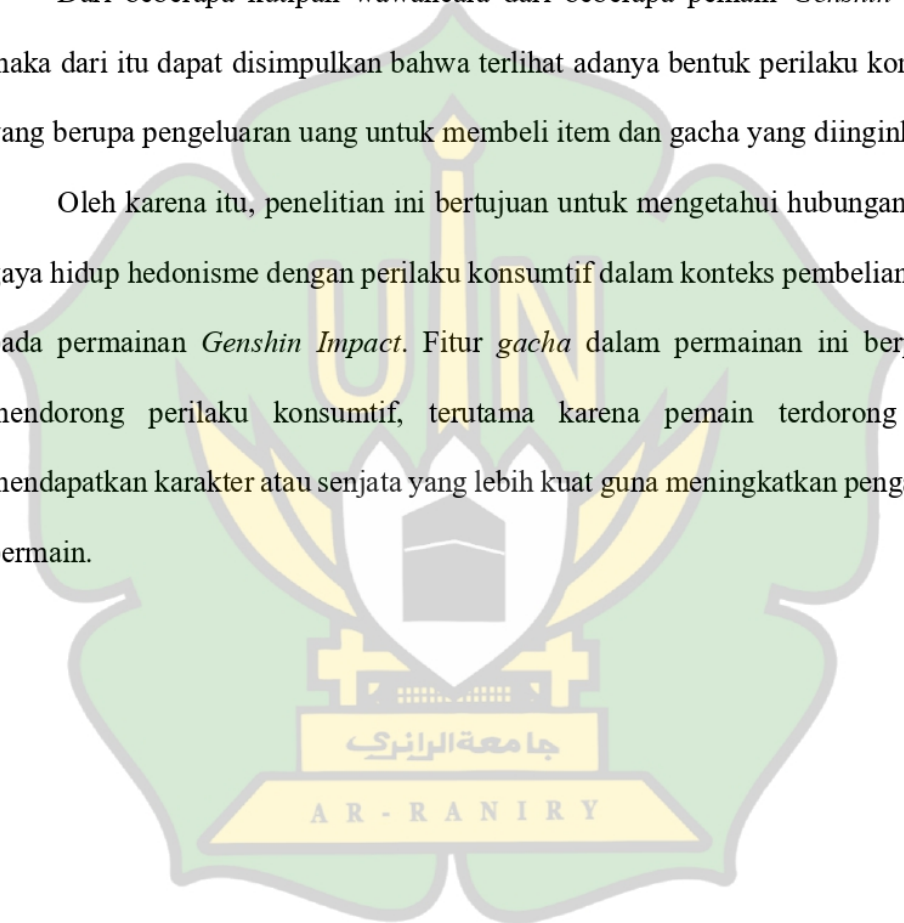
Kutipan wawancara IV:

“Aku udah main Genshin Impact dari pertama rilis di tahun 2020, tapi aku nggak rutin main, cuma di banner tertentu aja, jadi total sekitar 2 tahunan. Selama 2 tahun itu, aku sering top up,

kayak beli Welkin dan dua kali Battle Pass. Total uang yang udah aku habisin buat top up itu sekitar 1,7 juta atau hampir 2 juta. Prioritas top up biasanya ada pas aku kalah dapetin karakter, kayak waktu itu di rerun Zhongli karena rate off. Jadi keblabasan dan hampir habisin uang demi bisa dapet karakter itu. Gaya hidupku juga berubah setelah sering top up, apalagi kalau ada karakter yang aku pengen, dan kadang aku suka lupa waktu saat main game ini. Penyesalan? Ada beberapa sih. Tapi nggak sampai ngutang ke orang lain, cuma jadi boros aja. Kadang aku juga bayar orang buat joki main gamenya kalau lagi males. Jadi, uang kepotong karena main Genshin lebih boros. Akhir-akhir ini, aku nggak top up di Genshin lagi, tapi malah top up di game yang lain.” (personal FA, 05 Juni 2024)

Dari beberapa kutipan wawancara dari beberapa pemain *Genshin Impact* maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terlihat adanya bentuk perilaku konsumtif yang berupa pengeluaran uang untuk membeli item dan gacha yang diinginkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif dalam konteks pembelian *gacha* pada permainan *Genshin Impact*. Fitur *gacha* dalam permainan ini berpotensi mendorong perilaku konsumtif, terutama karena pemain terdorong untuk mendapatkan karakter atau senjata yang lebih kuat guna meningkatkan pengalaman bermain.



B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: “Apakah terdapat hubungan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif pada *gamers Genshin Impact* terhadap pembelian gacha di kota Banda aceh?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif pada *gamers Genshin Impact* terhadap pembelian gacha di kota banda aceh.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan pada *gamers* (pemain) *Genshin Impact* ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat melihat peningkatan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif dalam lingkungan *game online*, dan juga memaparkan informasi tentang pemain *game online Genshin Impact* yang berperilaku konsumtif terhadap *game* yang dimainkannya. Selain itu, penelitian ini menjadi kontribusi terhadap pengembangan teori perilaku konsumtif dalam konteks pemain *game online* dan juga penelitian ini mampu menjadi tambahan kepustakaan bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian serupa serta dapat dijadikan bahan perbandingan, penyaringan dan evaluasi mengenai teori dan pengalaman yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi studi-studi selanjutnya yang ingin mengeksplorasi hubungan gaya

hidup hedonisme dan perilaku konsumtif di komunitas atau konteks yang berbeda, baik itu dalam komunitas *game* lain atau komunitas hobi lainnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan akan membantu komunitas, tenaga pendidik, orang tua, dan yang pihak bersangkutan memahami jenis perilaku konsumtif yang ditunjukkan oleh pemain *game online*. Mereka juga akan membuat pedoman untuk mencegah gaya hidup yang negatif yang kemudian timbul perilaku konsumtif dan efek negatif dari bermain *game online*. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang hubungan antara gaya hidup hedonisme dan perilaku konsumtif, terutama dalam konteks *game*. Hal ini penting karena gaya hidup yang berpusat pada hobi atau minat tertentu, seperti bermain *game*, dapat memiliki karakteristik dan dampak yang unik terhadap perilaku konsumsi.

E. Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan yang pernah dilakukan berkaitan dengan variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama berjudul “Pengaruh Gaya Hidup Hedonis terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa” ditulis oleh Mira Nurazijah, Syaipia Lailla Nur Fitriani, Tin Rustini (2023) dari Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa laki – laki dan perempuan berjumlah 22 responden. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan mempergunakan *mixed method* untuk teknik pengambilan sampel-nya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup hedonis

memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Meskipun sebagian besar responden ingin mendapatkan apa yang mereka inginkan, perilaku konsumtif mereka masih tergolong sedang. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pendekatan metode yang digunakan. Selain itu, penelitian ini membahas hubungan antara gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa secara umum, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada *gamers Genshin Impact* serta konteks pembelian gacha di wilayah geografis (Banda Aceh) dan memberikan aspek yang lebih terarah dan spesifik dibanding penelitian ini yang lebih umum.

Penelitian kedua dilakukan oleh Hasnidar Thamrin dan Adnan Achiruddin Saleh (2021) dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan judul “Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa” memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa IAIN Parepare. Analisis data yang digunakan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan analisis korelasi *Pearson*. Data dikumpulkan melalui skala gaya hidup hedonis dan skala perilaku konsumtif yang dibagikan secara *online* menggunakan skala *Likert* dengan jumlah sampel terdiri dari 31 mahasiswa Parepare berusia 19 – 20 tahun. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat hubungan signifikan antara gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif. Koefisien korelasi sebesar 0,671 menunjukkan bahwa semakin tinggi gaya hidup hedonis, semakin tinggi pula perilaku konsumtif mahasiswa. Adapun yang menjadi perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini hanya berfokus

pada gaya hidup hedonisme dan perilaku konsumtif dalam konteks *game*. Kemudian pada penelitian yang akan diteliti menggunakan kolerasi *Pearson* dan *snowball sampling*.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nadia Afra Ulfairah (2021) dari Universitas Negeri Padang dengan judul “Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa di Kecamatan Sutera”. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, kuantitatif korelasional, dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* dan analisis menggunakan regresi linear sederhana serta korelasi *Bivariate Pearson* dengan sampel sebanyak 39 mahasiswa di kecamatan sutera. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara gaya hidup hedonis dan perilaku konsumtif dengan taraf signifikan $0.026 < 0.05$, dan koefisien determinansi (*R Square*) sebesar 0.126 yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah sebesar 1.26%. Adapun yang menjadi perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian berbeda dikarenakan penelitian ini fokus pada mahasiswa di kecamatan sutera sementara pada penelitian yang akan diteliti fokus pada pemain *game* (*gamers*) *Genshin Impact* di kota Banda Aceh. Kemudian Penelitian yang akan diteliti lebih spesifik dalam menganalisis kebiasaan konsumtif di dunia *game*, terutama terkait pembelian *item virtual*, yang berbeda dari penelitian ini yang meneliti konsumsi barang fisik.

Menurut penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan. Ini termasuk identifikasi lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan variabel yang

berbeda. Penelitian ini akan menyelidiki hubungan antara gaya hidup hedonisme dengan perilaku konsumtif pada *gamers Genshin Impact* terhadap pembelian gacha. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis akan berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Akibatnya, penelitian ini dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan keasliannya.

