

**HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN
PERILAKU KONSUMTIF PADA *PLAYERS GAME
ESPORTS* DI KOTA BEKASI**

SKRIPSI

**Oleh:
Fadziqi Rizqi Aji
201510515108**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan antara Konformitas dengan
Perilaku Konsumtif *Players game Esports*
di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Fadziqi Rizqi Aji

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510515108

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Juli 2019

Bekasi, 09 Agustus 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Ditta Febrieta, S.Psi., M.Si

NIP. 051503020

Penguji I : Timorora Sandha P., S.Psi., M.Si

NIP. 051508031

Penguji II : Dr. Tugimin Supriyadi, MM

NIP. 051510034

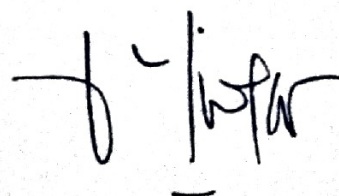
MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Psikologi

A/n Dekan Fakultas Psikologi,
Wakil Dekan I



Yunique Balsa R., M.Psi., Psikolog
NIP. 1801316



Mira Sekar Arumi., M.Psi., Psikolog
NIP. 1801312

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Konformitas Dengan
Perilaku Konsumtif *Players Game Esports*
di Kota Bekasi

Nama Mahasiswa : Fadziqi Rizqi Aji

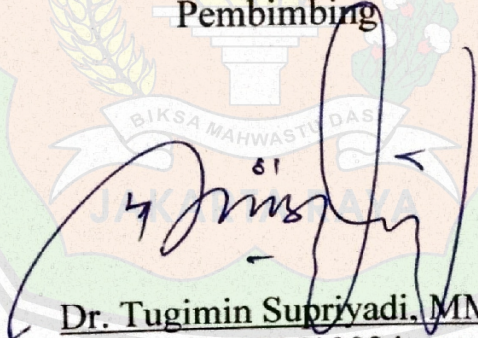
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510515108

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Juli 2019

Bekasi, 06 Agustus 2019

MENYETUJUI,
Pembimbing



Dr. Tugimin Supriyadi, MM
NIP. 051510034

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

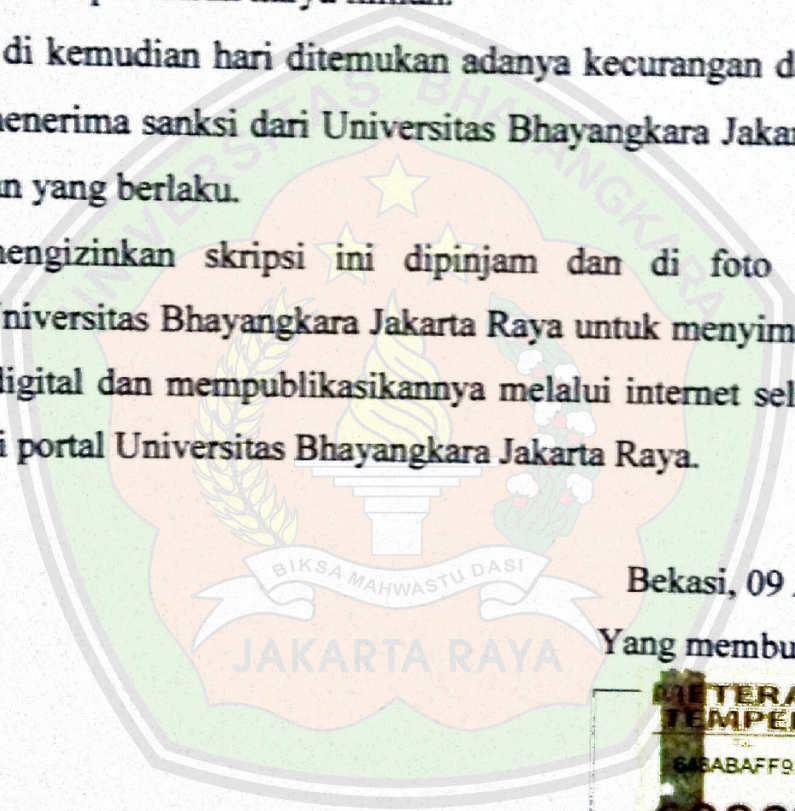
Skripsi yang berjudul Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif *Players game Esports* di Kota Bekasi ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri tidak mengandung unsur materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan di foto copy melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 09 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Fadziqi Rizqi Aji
NPM: 201510515108

ABSTRAK

Fadziqi Rizqi Aji.201510515108. Hubungan antara Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada *Players game Esports* di Kota Bekasi.

Abstrak. Dengan majunya dunia *Esports*, angka penjualan *Virtual item* kian meningkat, Fakta dilapangan menunjukan bahwa pada umumnya *Players game Esports* akan melakukan pembelian *virtual item* ketika teman bermainnya menggunakan *virtual item*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya hubungan antara Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada *Players game Esports* di Kota Bekasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 72 orang laki-laki dan 2 orang wanita, semua subjek pernah melakukan pembelian *virtual item*. Penelitian ini menggunakan 2 buah alat ukur, yakni Skala Konformitas dan skala Perilaku Konsumtif, sebelum diberikan kepada subjek, kedua skala tersebut telah diuji daya bedanya menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* serta diuji pula reliabilitasnya menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji korelasi untuk melihat ada atau tidaknya hubungan di antara kedua variabel, Hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara Konformitas dan Perilaku Konsumtif $p < 0,05$ dengan nilai koefisien sebesar 0,654, artinya bahwa Konformitas dan Perilaku Konsumtif memiliki hubungan yang positif. serta untuk penelitian selanjutnya buatlah alat ukur serta sistem yang lebih efisien.

Kata Kunci : Konformitas, Perilaku Konsumtif, *Esports*

ABSTRACT

Fadziqi Rizqi Aji.201510515108. *Relationship between Conformity and Consumptive Behavior at Esports Game Players in Bekasi City.*

Abstract. *With the advancement of the Esports world, Virtual sales figures have increased, Facts in the field show that generally Esports game players will purchase virtual items when their playmates use virtual items. This study aims to prove the relationship between Conformity and Consumptive Behavior at Esports Game Players in Bekasi City. Subjects in this study consisted of 72 men and 2 women, all subjects had purchased virtual items. This study uses 2 pieces of measuring instruments, namely the Conformity Scale and the Consumptive Behavior scale, before being given to the subject, the two scales have been tested for the difference using Corrected Item-Total Correlation and also tested for reliability using Cronbach Alpha reliability. The analysis technique used in this study is a correlation test technique to see whether or not there is a relationship between the two variables. The result is a significant relationship between Conformity and Consumptive Behavior $p < 0.05$ with a coefficient of 0,654, meaning that Conformity and Consumptive Behavior have positive relationship. and for further research make measuring instruments and systems more efficient.*

Keywords: *Conformity, Consumptive Behavior, Esports*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan doa Peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dari-Nya lah Peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini diwaktu yang tepat

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada beberapa pihak yang telah sangat berjasa dalam membantu peneliti untuk menyelesaikan proposal skripsi ini, pihak-pihak tersebut yakni

1. Bapak Dr. Tugimin Supriyadi, MM selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membagikan ilmu serta dengan sabar membimbing dalam penyusunan proposal ini
2. Bapak Dr. Neil Aldrin M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
3. Ibu Yunike Balsa Rhapsodia M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
4. Kepada seluruh keluarga dirumah
5. Kepada teman-teman seperjuangan, kita luar biasa

Peneliti menyadari akan adanya beberapa kekurangan yang masih terdapat didalam penelitian ini, meski demikian peneliti berharap penelitian ini akan tetap bermanfaat.

Bekasi, 22 Juli 2019

Fadziqi Rizqi Aji

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	01
1. 1 Latar Belakang Penelitian	01
1. 2 Pertanyaan Penelitian	08
1. 3 Tujuan Penelitian	08
1. 4 Manfaat Penelitian	08
1. 4. 1 Manfaat Praktis	08
1. 4. 2 Manfaat Teoritis	08
1. 5 Uraian Keaslian Penelitian	08
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2. 1 Perilaku Konsumtif	11
2. 1. 1 Definisi Perilaku Konsumtif	11
2. 1. 2 Aspek Perilaku Konsumtif.....	12
2. 1. 3 Karakteristik Perilaku Konsumtif	13
2. 1. 4 Faktor Perilaku Konsumtif.....	14
2. 2 Konformitas	16
2. 2. 1 Definisi Konformitas	16
2. 2. 2 Aspek Konformitas	17
2. 3 <i>Game Esports</i>	18
2. 3. 1 Jenis <i>Game Esports</i>	18
2. 4 Hubungan antar Konformitas dan Perilaku Konsumtif	19
2. 5 Hipotesis Penelitian	21

2. 5. 1 Hipotesis Alternatif	21
2. 5. 2 Hipotesis Nihil	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3. 1 Tipe Penelitian	22
3. 2 Identifikasi Variabel Penelitian	22
3. 2. 1 Variabel bebas	23
3. 2. 2 Variabel Terikat	23
3. 3 Definisi Operasional Variabel Penelitian	23
3. 3. 1 Definisi Operasional Konformitas	23
3. 3. 2 Definisi Operasional Perilaku Konsumtif	23
3. 4 Populasi dan Sampel Penelitian	24
3. 4. 1 Populasi	24
3. 4. 2 Sampel	24
3. 5 Teknik Pengumpulan Data	24
3. 5. 1 Instrumen Penelitian	24
A. Skala Konformitas.....	25
B. Skala Perilaku Konsumtif.....	25
3. 5. 2 Validitas dan Reliabilitas	28
A. Validitas	28
B. Reliabilitas	29
3. 6 Hasil Uji Coba	30
3. 6. 1 Uji Validitas Konformitas.....	30
3. 6. 2 Uji Validitas Perilaku Konsumtif	32
3. 6. 3 Uji Reliabilitas Konformitas.....	32
3. 6. 4 Uji Reliabilitas Perilaku Konsumtif.....	32
3. 7 Analisis Data.....	33
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4. 1 Gambaran Ruang Lingkup Penelitian	34
4. 1. 1 Gambaran Lokasi Penelitian	34
4. 1. 2 Subjek Penelitian	34
4. 2 Pelaksanaan Penelitian	35
4. 2. 1 Persiapan Penelitian	35

4. 2. 2 Pelaksanaan Penelitian	36
4. 3 Hasil Penelitian	36
4. 3. 1 Uji Asumsi	37
4. 3. 2 Kategorisasi Subjek	37
A. Kategorisasi Konformitas.....	37
B. Kategorisasi Perilaku Konsumtif.....	39
4. 3. 3 Uji Hipotesis	41
A. Uji Korelasi	41
4. 4 Pembahasan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5. 1 Kesimpulan	45
5. 2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Survei Pembelian Virtual Item.....	4
Tabel 3. 1 Alternatif Jawaban Skala	25
Tabel 3. 2 <i>Blue Print</i> skala Konformitas.....	26
Tabel 3. 3 <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Konsumtif.....	27
Tabel 3. 4 Klasifikasi indeks diskriminasi item	29
Tabel 3. 5 Klasifikasi skor reliabilitas.....	29
Tabel 3. 6 <i>Blue Print</i> Uji Coba Skala Konformitas	30
Tabel 3. 7 <i>Blue Print</i> Uji Coba Skala Perilaku Konsumtif	31
Tabel 3. 8 Reliabilitas Skala Konformitas	32
Tabel 3. 9 Reliabilitas Perilaku Konsumtif	33
Tabel 4. 1 Hasil Uji Asumsi	37
Tabel 4. 2 Deskripsi Statistik Variabel Konformitas	38
Tabel 4. 3 Kategorisasi Skor Variabel Konformitas	39
Tabel 4. 4 Deskripsi Statistik Variabel Perilaku Konsumtif	40
Tabel 4. 5 Kategorisasi Skor Variabel Perilaku Konsumtif	40
Tabel 4. 6 Klasifikasi Kekuatan Kolerasi	41
Tabel 4. 7 Hasil Uji Korelasi <i>Perason Product Moment</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Kuesioner *Try Out*

Lampiran 3 Kuesioner pengambilan data

Lampiran 4 *Coding Try Out*

Lampiran 5 *Coding* Pengambilan Data

Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas

Lampiran 7 Hasil SPSS Uji Asumsi

Lampiran 8 Hasil SPSS Kategorisasi

Lampiran 9 Hasil SPSS Uji Korelasi



