

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Uji Asumsi

Uji asumsi terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya *item* alat ukur. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antar variabel.

##### 5.1.1.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran item dari hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal ketika data tersebut memiliki nilai signifikansi 0,05 atau 5% ( $p > 0,05$ ).

##### 1. Kontrol Diri

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh hasil K-S-Z sebesar 4,450 dengan nilai  $p$  0,200. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa persebaran data skala kontrol diri berdistribusi normal.

##### 2. Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends*

Hasil perhitungan menunjukkan nilai K-S-Z 7,088 dengan nilai  $p$  0,090. Hasil perhitungan tersebut skala perilaku konsumtif pembelian *Mobile Legends* berdistribusi normal. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D.

### 5.1.1.2 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel untuk memenuhi asumsi linear. Asumsi linear merupakan asumsi yang terjadi apabila ada perubahan pada satu variabel, maka akan diikuti perubahan pada variabel lainnya. Suatu variabel dikatakan linear apabila memiliki nilai  $\text{sig} < 0,05$ , jika variabel terbukti memiliki hubungan yang linear maka Analisa dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Uji linearitas pada penelitian ini, variabel kontrol diri akan diuji dengan variabel perilaku konsumtif, karena kontrol diri berfungsi sebagai variabel bebas, sedangkan perilaku konsumtif merupakan variabel tergantung. Berdasarkan hasil uji linieritas diperoleh nilai hitung  $F_{\text{linier}} = 6.842$  dan nilai  $\text{sig} = 0,012$  ( $\text{sig} < 0,05$ ). Hasil perhitungan uji linieritas tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel perilaku konsumtif dengan kontrol diri. Grafik uji linear dapat dilihat di lampiran D.

### 5.1.2 Uji Hipotesis

Setelah uji asumsi, peneliti melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan menggunakan korelasi *Pearson* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara perilaku konsumtif dan kontrol diri. Variabel dapat dikatakan memiliki hubungan Ketika memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil uji korelasi antar variabel diperoleh hasil  $r_{xy} = -0,350$  dan nilai  $\text{sig} = 0,006$ . Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dan perilaku konsumtif.

## 5.2 Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian dengan menggunakan korelasi *Pearson* diperoleh nilai  $r_{xy} = -0,350$  dengan  $\text{sig} p < 0,006$   $p < 0,01$ . Nilai  $\text{sig}$

menunjukkan ada atau tidaknya hubungan antar variabel. Nilai  $\text{sig} < 0,05$  menunjukkan adanya hubungan antar variabel, sedangkan nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka tidak ada hubungan antar variabel. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif, hasil uji hipotesis menggunakan Analisa korelasi *Pearson* diperoleh. Hasil perhitungan korelasi menghasilkan nilai 0,006 ( $< 0,01$ ) yang artinya hubungan antara dua variabel memiliki hubungan yang sangat signifikan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kontrol diri memengaruhi perilaku konsumtif pada pembelian *Skin Mobile Legends*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Munandar (2001) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah kepribadian. Kepribadian menjadi salah satu pengaruh dalam kontrol diri seseorang untuk mengkonsumsi maupun berperilaku. Lubis (2020) meneliti hubungan antara kontrol diri, konformitas dengan perilaku konsumtif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri, konformitas dengan perilaku konsumtif, hal ini disebabkan dengan tingkat pengendalian diri pada seseorang. Apabila pengendalian diri seseorang tinggi maka ia mampu mengendalikan dirinya agar dapat mengontrol dirinya dari keinginan yang berlebihan seperti perilaku konsumtif.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian milik Tiona (2019) bahwa kontrol diri memiliki pengaruh terhadap variabel perilaku konsumtif. Setiap individu memiliki mekanisme yang mampu mengatur perilaku, termasuk perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dapat dihindari jika individu mampu mengendalikan dirinya dari perilaku-perilaku negatif. Penelitian milik Rostarita (2021) juga mengatakan bahwa kontrol diri memiliki hubungan negatif dengan perilaku konsumtif. Era globalisasi

yang semakin maju mempermudah kegiatan individu yang membuat individu sulit untuk mengontrol keinginannya, seperti melakukan pembelian yang tidak pernah direncanakan atau dibutuhkan secara berlebihan.

Hasil penelitian membuktikan bahwa kontrol diri berperan dalam perilaku konsumtif pada *gamers mobile legends*. Perilaku konsumtif yang dilakukan *gamers mobile legends* disebabkan adanya keinginan diakui atau kebutuhan semata karena hanya memperoleh pengakuan sosial. Averill (1973) mengatakan kontrol diri berperan dalam mengendalikan dirinya untuk mencegah dan mengurangi dampak dari keinginan sesaat, sehingga dapat menciptakan keadaan yang lebih baik. Kontrol diri cukup berpengaruh dalam pembentukan perilaku *gamers mobile legends*, karena kontrol diri merupakan salah satu faktor yang memengaruhi munculnya perilaku konsumtif.

Kontrol diri berperan penting dalam penyesuaian diri seseorang sehingga ketika kontrol diri pada diri seseorang kurang baik akan menimbulkan perilaku yang menyimpang. Individu yang memiliki kontrol diri rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku yang tepat. Kontrol diri memiliki peranan penting dalam konsumsi suatu barang, karena kontrol diri mampu mengarahkan dan mengatur individu untuk melakukan hal yang positif termasuk dalam mengkonsumsi suatu barang.

Hasil  $R^2$  menunjukkan angka 0,123, yang artinya variabel kontrol diri memberikan sumbangan efektif sebesar 12,3% terhadap hubungan kontrol diri dan perilaku konsumtif *Gamers Mobile Legends*. Sedangkan sumbangan 87,7% dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yaitu faktor psikologis, budaya, sosial, pribadi, keinginan, ekonomi, gaya hidup, media informasi, dan faktor keluarga. Sumbangan efektif aspek kontrol diri terhadap perilaku konsumtif memiliki

sumbangan sebesar 7%, dan perilaku konsumtif memiliki sumbangan efektif sebesar 9% sehingga perilaku konsumtif menjadi sumbangan paling tinggi yang menyebabkan aspek kontrol diri menjadi variabel terendah.

Perilaku konsumtif yang tinggi dapat dilihat dari skor Corrected Item-Total Correlation pada Item 'Saya tiba-tiba membeli Skin Mobile Legends karena takut orang lain akan memiliki terlebih dahulu daripada saya' yang mendapatkan skor 0,546. Item lain yang membuktikan adalah 'Saya mudah terpengaruh ajakan, atau iklan yang berhubungan dengan pembelian Skin Mobile Legends' dengan skor 0,713. Kedua item tersebut menunjukkan aspek-aspek perilaku konsumtif.

*Gamers Mobile Legends* memiliki keyakinan bahwa dalam mengumpulkan *Skin Mobile Legends* merupakan salah satu bentuk investasi dalam bermain *games*, karena *skin* yang dikumpulkan nantinya akan memiliki nilai yang lebih besar nantinya. Mereka beranggapan *skin* yang langka akan memengaruhi nilai dari akun yang dimilikinya, jika nantinya *gamers* akan menjual akun tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa adanya sikap pendirian dan kepercayaan pada suatu produk secara berlebihan akan menyebabkan terjadinya perilaku konsumtif (Kotler, 2000).

Setiap kegiatan yang kita lakukan tentunya memiliki dampak negatif dan positif. Skinner berpendapat bahwa perilaku akan menghasilkan konsekuensi yang akan memengaruhi perilaku tersebut akan diulangi atau tidak. Menurut *Gamers Mobile Legends*, bermain *games* dapat mengurangi stress yang dialaminya, membeli sesuatu yang dapat menunjang kegiatan bermainnya juga memunculkan rasa puas, sehingga perilaku tersebut diulangi terus menerus. Dampak negatifnya adalah pada masalah Kesehatan serta memunculkan perilaku boros. Perilaku

boros akan terjadi apabila individu membeli sesuatu diluar kebutuhannya, namun merupakan keinginan sendiri, hal ini yang disebut sebagai perilaku konsumtif.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini berjalan dengan baik, namun tidak dipungkiri penelitian ini jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari kelemahan yang memengaruhi hasil penelitian. Kelemahan tersebut adalah peneliti memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Kelemahan lainnya adalah belum adanya penelitian yang meneliti kontrol diri dan perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* sehingga peneliti hanya menggunakan literasi yang mampu mendukung kedua variabel tersebut.

