

Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan SSE Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar Tingkat SMA di Jakarta Timur = The Influence of Peer Conformity and Parents SSE on Online Game Consumption Behavior in High School Students in East Jakarta

Mohammad Yayan Suryana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920538346&lokasi=lokal>

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan mengenai bagaimana perilaku konsumsi game online pada kalangan siswa sekolah menengah atas (SMA) pengguna game online mobile yang dipengaruhi oleh konformitas teman sebaya dan SSE orang tua. Studi-studi terdahulu telah menemukan bahwa perilaku konsumsi seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa alasan, seperti berinteraksi sosial, perilaku finansial, serta keinginan untuk pamer. Meski begitu, beberapa alasan ini belum menunjuk secara spesifik lingkungan mana bagi seorang siswa untuk terpengaruh dalam melakukan perilaku konsumsi, khususnya pada kegiatan bermain game online. Maka dari itu, peneliti pada penelitian ini akan mengambil variabel konformitas teman sebaya dan status sosial-ekonomi (SSE) orang tua sebagai lingkungan terdekat bagi siswa untuk mendapat pengaruh dari luar dirinya. Penelitian ini memiliki total sampel sebesar 105 siswa pada SMA Negeri 51 Jakarta Tahun Ajaran 2022/2023 dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengukur konformitas teman sebaya, SSE orang tua, serta perilaku konsumsi game online. Hasil penelitian menemukan bahwa konformitas teman sebaya memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku konsumsi game online dengan arah hubungan positif dengan kekuatan hubungan yang kuat. Disisi lain SSE orang tua tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku konsumsi game online.

.....The purpose of this study is to explain how the behavior of online game consumption among high school students (SMA) mobile online game users is influenced by peer conformity and parents SSE. Previous studies have found that a person's consumption behavior can be influenced by several reasons, such as social interaction, financial behavior, and the desire to show off. Even so, some of these reasons have not specifically pointed to which environment for a student to be affected in carrying out consumption behavior, especially in online gaming activities. Therefore, researchers in this study will take the variables of peer conformity and socio-economic status (SSE) of parents as the closest environment for students to get influence from outside themselves. This study has a total sample of 105 students at SMA Negeri 51 Jakarta for the 2022/2023 Academic Year and uses a quantitative approach with survey methods to measure peer conformity, parental SSE, and online game consumption behavior. The results found that peer conformity had a significant relationship with online game consumption behavior with a positive relationship direction with strong relationship strength. On the other hand, parental SSE did not have a significant relationship with online gaming consumption behavior.