

**PENGARUH INTENSITAS *GAME ONLINE*, *LIFESTYLE*, DAN HARGA
ITEM VIRTUAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF REMAJA
(STUDI PADA PENGGUNA PLATFORM *ROBLOX*)**

SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen**

**Disusun oleh:
ERNY NOVITA PUTRY
Npm: 2261201003104**



**UNIVERSITAS MERDEKA PASURUAN
FAKULTAS EKONOMI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Erny Novita Putry
Nomor Pokok Mahasiswa : 2261201003104
Universitas : Universitas Merdeka Pasuruan
Fakultas : Ekonomi
Jurusan : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas *Game Online, Lifestyle*, dan

Harga *Item Virtual* Terhadap Perilaku
Konsumtif Remaja (Studi Pada Pengguna
Platform *Roblox*)

Pasuruan, 30 Januari 2026

DISETUJUI DAN DITERIMA :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Nurul Akramiah, SE., MM)

(Pramita Sukma Wardani, SE.,MSA)

Dekan Fakultas Ekonomi



(Dra. A. Ratna Pudyaningsih, M.M.)

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen, Pada tanggal 30 Januari 2026.

TIM PENGUJI:

1. Eni Erwantiningsih, SE., MM.

1. Ketua.....

2. Nurul Akramiah, SE., MM.

2. Sekretaris.....

3. Pramita Sukma Wardani, SE., MSA.

3. Anggota.....

Mengesahkan

Fakultas Ekonomi

Universitas Merdeka Pasuruan

Dekan
Dra. A. R. P. Pudyandingsih, MM

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT
(ORISINALITAS)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erny Novita Putry

NPM : 2261201003104

Alamat : Jalan Trunojoyo Lecari RT 04 RW 01, Kelurahan Tapa'an,
Kecamatan Bugul Kidul, Kota Pasuruan, Jawa Timur.

Dengan Ini menyatakan Skripsi yang berjudul:

"Pengaruh Intensitas *Game Online, Lifestyle*, dan Harga *Item virtual* Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Pada Pengguna Platform *Roblox*)"

Adalah hasil kerja tulisan saya sendiri bukan hasil plagiat dari karya tulis ilmiah orang lain baik berupa Artikel, Thesis, ataupun Disertasi. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, jika di kemudian hari ternyata terbukti bahwa Skripsi kami tulis adalah hasil plagiat maka kami bersedia menerima sanksi. Dan saya bertanggung jawab secara mandiri tidak ada sangkut pautnya dengan Dosen Pembimbing dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan.

Pasuruan, 30 Januari 2026



Erny Novita Putry

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Erny Novita Putry

Nomor Pokok Mahasiswa : 2261201003104

Universitas : Merdeka Pasuruan

Fakultas : Ekonomi

Jurusan : Manajemen

Tempat dan Tgl Lahir : Pasuruan, 25 Mei 2004

Alamat : Jalan Trunojoyo Lecari RT 04 RW 01, Kelurahan
Tapa'an, Kecamatan Bugul Kidul, Kota Pasuruan.

Nama Orang Tua (ayah) : Abdullah Bisri

..... (Ibu) : Nuril Alfiyah

Riwayat Pendidikan :

Tahun 2016 : Lulus MI Nidhomiyah Kota Pasuruan

Tahun 2019 : Lulus MTSN Kota Pasuruan

Tahun 2022 : Lulus SMAN 3 Pasuruan

Tahun 2022 : Terdaftar Sebagai Mahasiswa Aktif Universitas
Merdeka Pasuruan

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Serta sholawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran yakni agama islam. Atas rahmat dan ridho Allah jugalah peneliti dapat menyelesaikan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas *Game Online, Lifestyle, Dan Harga Item virtual Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Pada Pengguna Platform Roblox)*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Universitas Merdeka Pasuruan.

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kesulitan dan hambatan. Namun, berkat dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kelancaran dalam penyusunan skripsi.
2. Dr.Ir Sulistyawati, M.P selaku rektor Universitas Merdeka Pasuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Merdeka Pasuruan.
3. Dra A. Ratna Pudyaningsih, MM selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Fakultas Ekonomi

4. Nurul Akramiah, SE., MM. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Pramita Sukma Wardani, SE., MSA. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, arahan, serta dorongan kepada penulis skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Cinta pertamaku, Ayahanda tercinta Bisri. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, membiayai, mendoakan, dan memotivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjanah.
7. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Nuril, Terima Kasih sebesar besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terima Kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala dan mudah sekali menangis. Mama tetap akan menjadi pengingat dan penguat yang hebat serta yang paling ingin aku dengarkan setiap saat. Terima Kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, Ma.
8. Teruntuk adik adik tercinta Rifqi, Zafa, dan Maira, Terima Kasih telah menjadi semangat dan motivasi kakak untuk segera menyelesaikan studi ini.
9. Teruntuk Tante mia, Terima Kasih karena telah memberikan dukungan secara moril dan materil kepada penulis, Terima Kasih selalu menanyakan akan

progres selama studi, selalu memberikan semangat serta percaya bahwasannya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik **“Kakak hebat yaa”**.

10. Teruntuk keluarga besar saya, Terima Kasih banyak atas semua doa dan dukungan selama penulis menyelesaikan skripsi.

11. Teruntuk Sahabat sedekat nadiku Savana, Terima Kasih telah menjadi bagian dari perjalanan studi penulis selama ini. Yang selalu berkontribusi banyak selama perkuliahan, baik tenaga, waktu maupun materi kepada penulis. Telah menjadi rumah nyaman untuk berkeluh kesah serta memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi dengan baik **“everything u are”**.

12. Teruntuk teman teman seperjuangan selama perkuliahan Mukarromah, Salman, Marcel, Aisyah, Shinta, Risma, Riris, Fairy yang telah memberi semangat dan percaya bahwasannya penulis mampu menyelesaikan studi dengan baik.

13. Last but not least, Terima Kasih kepada Wanita sederhana yang memiliki impian besar namun sulit dimengerti isi kepalanya. Yaitu penulis diriku sendiri, Novita. Terima Kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan study ini sampai selesai. Novita, Rayakan kehadiranmu sebagai berkah dimanapun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah SWT sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu. Dan semoga Allah SWT selalu meridhoi setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin. tetap suka coklat, *roblox*, salma salsabil, JKT48, kevin lius bong yaa<3 dan axel giovanni hartanto>.<.

Demikian yang dapat penulis sampaikan dalam karya yang sederhana ini. Semoga dapat bermanfaat bagi penulis selanjutnya, Aamiin.

Pasuruan, 30 Januari 2026

Erny Novita Putry



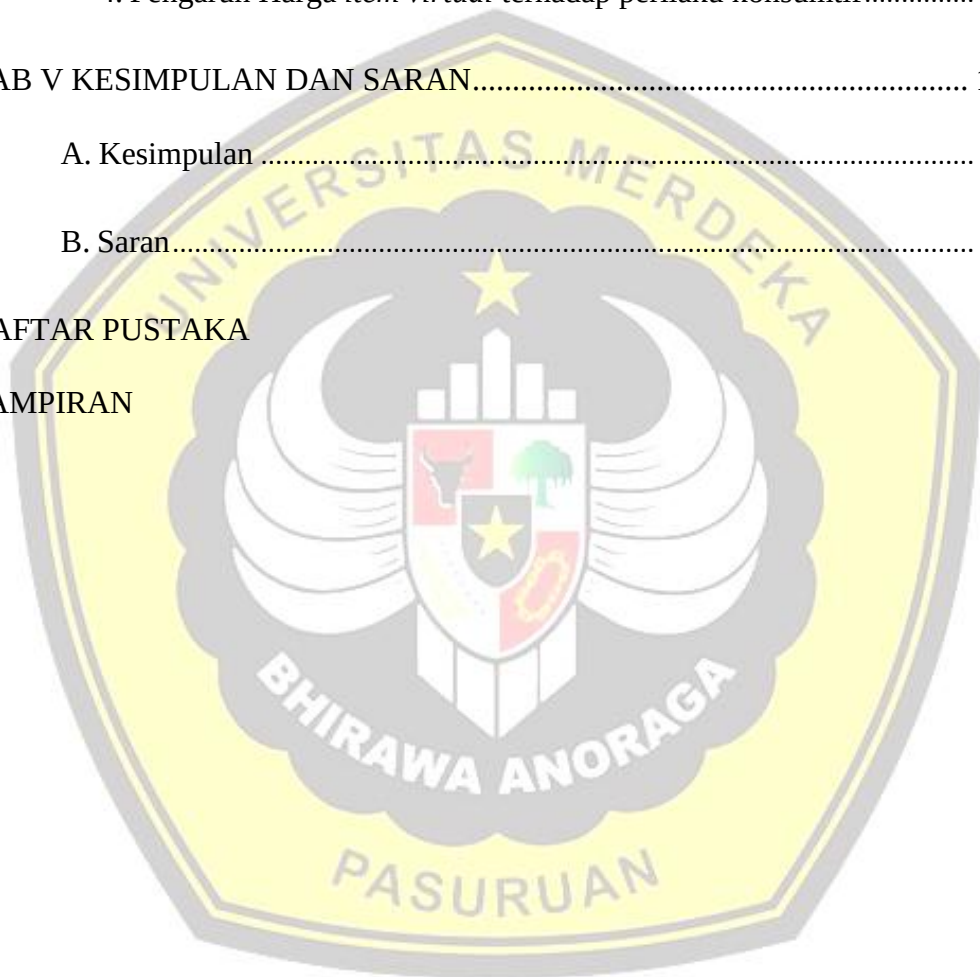
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ANTI PLAGIAT (ORISINALITAS)	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	11
C. TUJUAN PENELITIAN	11
D. KEGUNAAN PENELITIAN	12
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Perilaku Konsumtif	15
1. Pengertian Perilaku Konsumtif	15
2. Jenis-jenis Perilaku Konsumtif.....	17

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	19
B. Intensitas <i>Game Online</i>	20
1. Pengertian Intensitas <i>Game Online</i>	20
2. Jenis-jenis Intensitas <i>Game Online</i>	22
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas <i>Game Online</i>	25
C. <i>Lifestyle</i>	29
1. Pengertian <i>Lifestyle</i>	29
2. Jenis-jenis <i>Lifestyle</i> Remaja di Era Digital.....	31
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Lifestyle</i> Remaja Digital.....	33
D. Harga Item Virtual	34
1. Pengertian Harga <i>Item virtual</i>	34
2. Persepsi Nilai <i>Item virtual</i>	36
3. Faktor Psikologis dalam Penentuan Harga <i>Item virtual</i>	37
E. Hubungan Antar Variabel.....	38
1. Hubungan antara Intensitas <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif Remaja	38
2. Hubungan antara <i>Lifestyle</i> Remaja dan Perilaku Konsumtif.....	39
3. Hubungan antara Harga <i>Item virtual</i> dan Perilaku Konsumtif.....	40
4. Hubungan antara Intensitas <i>Game Online</i> , <i>Lifestyle</i> , dan Harga <i>Item</i> <i>virtual</i> terhadap Perilaku Konsumtif Remaja	41

F. PENELITIAN TERDAHULU	41
G. KERANGKA KONSEPTUAL.....	45
H. HIPOTESIS.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Definisi Operasional	49
B. Ruang Lingkup Penelitian.....	55
C. Lokasi Penelitian	56
D. Metode Penarikan Sampel.....	57
E. Jenis Data.....	61
F. Teknik Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Pengolahan Data.....	65
H. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	74
A. GAMBARAN OBJEK PENELITIAN.....	74
B. HASIL PENELITIAN.....	75
1. Uji Instrumen Penelitian.....	75
2. Uji Asumsi Klasik.....	79
3. Uji Hipotesis.....	109
C. Pembahasan Hasil Penelitian	112

1. Pengaruh Intensitas <i>Game Online</i> , <i>Lifestyle</i> , dan Harga <i>item virtual</i> terhadap perilaku konsumtif	113
2. Pengaruh Intensitas <i>Game Online</i> terhadap perilaku konsumtif.....	114
3. Pengaruh <i>Lifestyle</i> terhadap perilaku konsumtif.....	116
4. Pengaruh Harga <i>item virtual</i> terhadap perilaku konsumtif.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

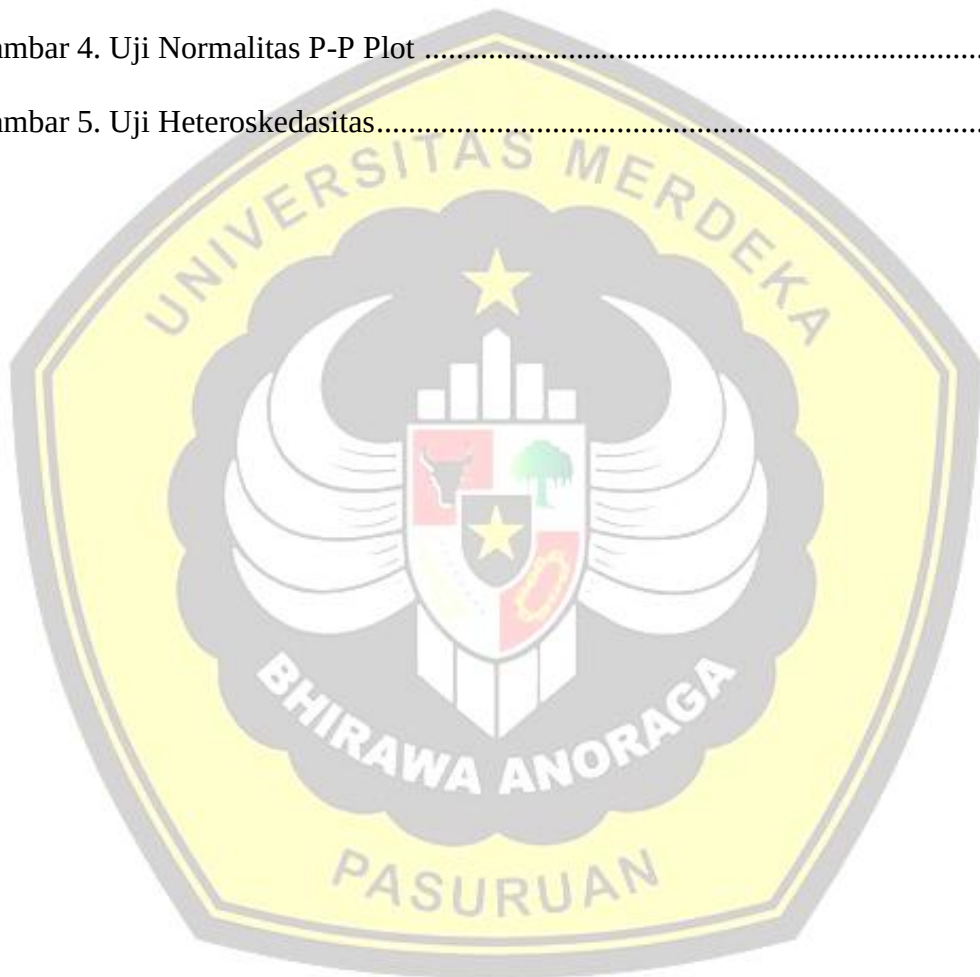


DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perkembangan Pengguna Aktif Harian (DAU) <i>Roblox</i>	4
Tabel 2. Penelitian Terdahulu	41
Tabel 3. Hasil Uji Validitas	76
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	78
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas	79
Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas	81
Tabel 7. Hasil Uji Linearitas	83
Tabel 8. Hasil Uji Deskriptif Responden Jenis Kelamin	85
Tabel 9. Hasil Uji Deskriptif Responden Usia	86
Tabel 10. Hasil Uji Deskriptif Responden Domisili	86
Tabel 11. Hasil Uji Deskriptif Responden Pekerjaan	88
Tabel 12. Hasil Uji Deskriptif Responden Pendapatan	89
Tabel 13. Hasil Uji Deskriptif Responden Frekuensi Bermain	90
Tabel 14. Hasil Uji Deskriptif Responden Bergabung <i>Roblox</i>	91
Tabel 15. Hasil Frekuensi Uji Deskriptif Variabel Intensitas <i>Game Online</i> ...	93
Tabel 16. Hasil Frekuensi Uji Deskriptif Variabel <i>Lifestyle</i>	96
Tabel 17. Hasil Frekuensi Uji Deskriptif Variabel Harga <i>Item Virtual</i>	99
Tabel 18. Hasil Frekuensi Uji Deskriptif Variabel Perilaku Konsumtif	103
Tabel 19. Hasil Uji Regresi Linier Berganda	107
Tabel 20. Hasil Uji Hipotesis (Uji F)	109
Tabel 21. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)	110
Tabel 22. Hasil Uji Hipotesis (Koefisien Determinan)	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	46
Gambar 2. Platform <i>Roblox</i>	56
Gambar 3. Objek Penelitian	74
Gambar 4. Uji Normalitas P-P Plot	80
Gambar 5. Uji Heteroskedasitas.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Lampiran 2. Jadwal Penelitian

Lampiran 3. Tabulasi Data

Lampiran 4. Uji Deskriptif

Lampiran 5. Uji Instrumen

Lampiran 6. Uji Asumsi Klasik

Lampiran 7. Uji Hipotesis

Lampiran 8. R Tabel, F Tabel, T Tabel



PENGARUH INTENSITAS *GAME ONLINE*, *LIFESTYLE*, DAN HARGA *ITEM VIRTUAL* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF (STUDI PADA PENGGUNA PLATFORM ROBLOX)

Erny Novita Putry¹, Nurul Akramiah², Pramita Sukma Wardani³

¹Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan

¹²Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan

E-mail: [¹ervitaputry@gmail.com](mailto:ervitaputry@gmail.com), [²nurul.aidan04@gmail.com](mailto:nurul.aidan04@gmail.com),
[³pramita.sw@gmail.com](mailto:pramita.sw@gmail.com)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam pola hiburan dan perilaku konsumsi remaja, salah satunya melalui pesatnya perkembangan *game online* seperti *Roblox*. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial *virtual* yang memungkinkan terjadinya interaksi dan transaksi pembelian *item virtual* menggunakan mata uang digital (*Robux*), sehingga berpotensi mendorong perilaku konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas *game online*, *lifestyle*, dan harga *item virtual* terhadap perilaku konsumtif remaja pengguna platform *Roblox*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Pengujian data dilakukan melalui uji instrumen, uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan intensitas *game online*, *lifestyle*, dan harga *item virtual* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif remaja pengguna *Roblox*. Secara parsial, ketiga variabel tersebut juga terbukti berpengaruh signifikan.

Kata kunci: Intensitas *Game Online*, *Lifestyle*, Harga *Item Virtual*, Perilaku Konsumtif, *Roblox*.