

Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif *Maslahah*

Muafi Aulia Rachman^{1*}, Muhammad Lathoif Ghozali²
^{1,2}Pascasarjana Ekonomi Syariah, UIN Sunan Ampel Surabaya
*Email korespondensi: muafirachman19@gmail.com

Abstract

*The development of technology and information has developed so rapidly and has progressed, be it in the business sector to the entertainment sector. With the internet, various activities can be done easily and quickly, including playing games as a means of entertainment for today's society. Online games are one of the platforms that are in great demand by the public because online games can be played using the internet network. This article aims to find out how the consumptive behavior of adolescents in buying virtual goods in online games, the research method used in this study is a qualitative method with a phenomenological approach by taking data sources through observation and interviews and secondary data sources through literature studies, mass media and social media. Research shows that the consumption behavior of teenagers in online games has become more wasteful, because the purchase of virtual goods is done to fulfill desires alone, not to meet their needs and aspects of benefit. This is very contrary to the concept of *maslahah* in Islam.*

Keywords : Consumption, Online Games, *Maslahah*

Saran sitasi: Rachman, M. A., & Ghozali, M. L. (2023). Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif *Maslahah*. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), 1698-1704. doi: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7912>

DOI: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7912>

1. PENDAHULUAN

Pada era sekarang, perkembangan teknologi dan informasi telah berkembang begitu pesat dan mengalami kemajuan dalam berbagai macam sektor. Baik itu sektor keuangan, pendidikan, bisnis, hingga sektor hiburan. Hal tersebut tidak luput dari adanya internet. Dengan adanya internet tersebut, berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan mudah dan cepat secara *online*, termasuk bermain *game* sebagai sarana hiburan bagi masyarakat era sekarang.

Game Online menjadi salah satu wadah yang sedang banyak diminati oleh masyarakat, karena game online merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan perangkat keras yang dimiliki seperti computer, laptop, maupun *smartphone* dengan jaringan internet. (Nigam, 2022) Game online adalah sarana bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu yang ingin bermain game online perlu membayar sejumlah biaya, baik itu biaya akses internet maupun biaya untuk membeli uang virtual

sebagai alat pembayaran pembelian dalam game tersebut. (Ismi & Akmal, 2020)

Salah satu game online yang banyak diminati sekarang adalah *mobile legend*. Hal tersebut dikarenakan *mobile legend* merupakan game online yang dimainkan secara tim berjumlah 5 orang dan dimainkan dengan menggunakan *smartphone*. Didalam *mobile legend* juga terdapat uang virtual yang dinamakan “diamond”. Uang virtual tersebut dapat digunakan untuk membeli barang virtual seperti item-item maupun karakter permainan yang dapat menunjang jalannya permainan. Diamond dapat dimiliki dengan cara menukarkan uang tunai, uang digital atau pulsa elektronik melalui penjualan langsung dalam game, situs-situs penyedia, atau melalui pemasok.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dan Alamanda (2016) dapat diketahui bahwa niat seseorang untuk melakukan pembelian barang virtual tersebut dipengaruhi oleh nilai fungsional, emosional, dan sosial. Penelitian tersebut

menunjukkan bahwa kepuasan terhadap sebuah *game* memiliki pengaruh yang terbesar sedangkan yang terkecil adalah nilai sosial dengan variabel hubungan sosial. Hal tersebut sesuai dengan pandangan ekonomi konvensional bahwa seorang konsumen dalam membeli barang atau jasa didasarkan atas dasar tingkat kepuasan. (Wijaya & Alamanda, 2016)

Dalam pandangan ekonomi Islam, perilaku konsumsi tidak hanya sebatas pemenuhan tingkat kepuasan saja, akan tetapi juga harus mencapai apa yang dinamakan *masalah* (manfaat) dan untuk mendapatkan keberkahan atas barang atau jasa tersebut. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam Surat Al-A'raf ayat 31:

﴿يَبْنَىِٔ اٰدَمَ حٰدُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya: “Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.”

Dengan berbagai kemudahan yang diberikan oleh pengembang *game* tersebut dapat menyebabkan terjadinya perilaku konsumtif bagi para remaja. Perilaku konsumtif sendiri merupakan sebuah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan konsumsi tanpa henti agar mencapai tingkat kepuasan mereka, dan hal ini dapat menjadi sebuah kebiasaan sehingga dapat dilaksanakan secara berulang-ulang pada kurun waktu yang lama. (Lestarina et al., 2017) Perilaku konsumtif pada *game* online ini dapat kita lihat dikalangan remaja khususnya di kelurahan Siwalankerto. Diantaranya banyak dari mereka membeli barang virtual tersebut menggunakan uang saku yang diberi oleh orang tuanya. Hal tersebut dilakukan hanya sebagai pemuas keinginan mereka karena pengaruh adanya trend membeli barang tersebut, atau adanya di promo-promo dalam *game* tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian lapangan mengenai “Perilaku Konsumsi *Game* Online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah Mursalah”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Siwalankerto, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya

dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun pendekatan yang digunakan adalah menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena merupakan pendekatan yang menyeluruh sehingga mampu melihat fenomena sosial yang terjadi, peneliti sebagai subjek harus melihat objek penelitian sebagaimana adanya tanpa memanipulasi data. (Sugiyono, 2015) Sumber data yang diperoleh berasal dari studi pustaka, peristiwa atau aktivitas, observasi dan wawancara informan yaitu para remaja yang mengonsumsi *game* online. Setelah data terkumpul, maka akan dilakukan analisis data serta pengambilan kesimpulan. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ada dengan teknik deskriptif-analitis kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk dilakukan analisis, kemudian data tersebut diinterpretasikan lalu dilakukan pengambilan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil penelitian

3.1.1. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan sebuah tindakan yang dilakukan individu sebagai konsumen untuk membeli, menggunakan, atau mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan, tidak rasional, menimbulkan pemborosan dan hanya mengutamakan keinginan ataupun kesenangan pribadi tanpa mempertimbangkan aspek kebutuhan atau manfaat dari barang atau jasa tersebut, bahkan hanya untuk memperoleh pengakuan sosial atau kepuasan pribadi. (Pulungan & Febriaty, 2018)

3.1.2. Teori Konsumsi Islam

Konsumsi menurut Islam merupakan kegiatan konsumsi yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadits dengan memperhatikan aturan syariat Islam seperti halal atau haram, baik atau buruk, sederhana dalam mengonsumsi sesuatu (tidak berlebihan dan tidak pula pelit), dan menyisihkan sebagian harta untuk kegiatan sosial seperti membayar ziswaf serta harus memperhatikan efek dari kegiatan konsumsi tersebut. Terdapat empat tujuan berkonsumsi dalam Islam. Pertama, barang dan jasa yang telah diharamkan oleh syariat tidak boleh dikonsumsi. Kedua, setiap muslim harus mengonsumsi barang atau jasa yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan mereka serta harus efisien. Ketiga, mengonsumsi barang atau jasa secara sederhana atau tidak berlebihan. Keempat, tujuan

akhir dari konsumsi tidak hanya sebatas memenuhi kepuasan semata tetapi sebagai sarana untuk mencari ridha Allah atau bernilai ibadah.(Hamid, 2018)

Konsumsi dalam pandangan Islam pada dasarnya dibangun atas dual hal, yaitu kebutuhan (hajat) dan kegunaan/kepuasan (manfaat). Karena secara logika seseorang tidak akan mengkonsumsi sesuatu barang apabila dia tidak membutuhkannya sekaligus mendapatkan manfaat darinya. Dalam pandangan Islam, dua unsur ini mempunyai kaitan yang erat dengan konsumsi itu sendiri.(Bahri S., 2014)

a. Kebutuhan (hajat)

Manusia adalah makhluk yang terdiri dari berbagai unsur, yakni badan, hati, ruh dan akal pikiran. Unsur-unsur tersebut mempunyai keterkaitan antar satu dengan yang lainnya. Seperti kebutuhan manusia untuk makan, pada dasarnya bukanlah kebutuhan jasmani saja yang diperlukan, tetapi selain akan memberikan pengaruh terhadap kuatnya jasmani atau fisik seseorang, makan juga akan berdampak terhadap unsur tubuh yang lain seperti ruh, akal dan hati seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak selamanya sesuatu yang dikonsumsi dapat memenuhi kebutuhan secara hakiki dari seluruh unsur tubuh manusia.

b. Kegunaan/kepuasan (manfaat)

Konsep ini sudah terbentuk bahkan menyatu dalam kegiatan konsumsi itu sendiri. Para ahli menyebutnya sebagai perasaan rela yang diterima oleh konsumen ketika mengkonsumsi barang tersebut. Dalam hal ini Islam memandang manfaat sebagaimana disyaratkan oleh ayat al-Qur'an bahwa manfaat ialah terwujudnya kemaslahatan. Dalam hal ini manfaat bukan hanya sekedar kenikmatan yang dirasakan oleh tubuh manusia tetapi lebih dari itu, yakni manfaat merupakan cerminan dari terwujudnya kemaslahatan hakiki dan nilai guna yang maksimal yang tidak berpotensi mendatangkan dampak buruk di kemudian hari.

3.1.3. Konsep Maslahah

Pengertian masalah secara sederhana dapat diartikan sebagai segala bentuk keadaan, baik materiil maupun non materiil, yang mampu meningkatkan kedudukan manusia sebagai makhluk yang paling mulia. Selain itu masalah juga diartikan sebagai segala bentuk kebaikan yang berdimensi duniawi dan akhirat, material dan spiritual serta

individual dan kelompok serta harus memenuhi tiga unsur yakni kepatuhan syariah (halal), bermanfaat dan membawa kebaikan (*thoyib*) dalam semua aspek secara menyeluruh yang tidak menimbulkan keburukan.(Ilyas, 2017)

Dalam bukunya Amir Syarifuddin dijelaskan bahwa *Maslahah* secara etimologi memiliki arti sesuatu yang baik, dirasakan lezat, oleh karena menimbulkan kesenangan dan kepuasan serta diterima oleh akal pikiran yang sehat. Amir Syarifuddin dalam bukunya ushul Fiqih menjelaskan bahwa tujuan Allah dalam menciptakan suatu hukum adalah untuk memberikan kemaslahatan kepada umat manusia dalam kehidupan dunianya maupun dalam kehidupan akhiratnya. (Ilyas, 2017)

Dari segi tujuan yang hendak dicapai, masalah dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu:(Ilyas, 2017)

- a. Mendatangkan manfaat kepada umat manusia, baik bermanfaat dalam hidup di dunia maupun kehidupan di akhirat.
- b. Menghindarkan dari kemudaratan (bahaya) dalam kehidupan manusia, baik kemudaratan di dunia maupun di akhirat.

Sedangkan sifat Maslahah secara umum terdiri dari dua sifat, yaitu:(Fauzia & Riyadi, 2014)

- a. Maslahah bersifat subjektif, dalam artian setiap individu menjadi hakim bagi masing-masing bagi dirinya dalam menentukan apakah suatu perbuatan tersebut merupakan suatu masalah atau bukan bagi dirinya. Kriteria masalah ini ditetapkan oleh syariah dan sifatnya mengikat untuk setiap individu, misalnya jika menabung ke bank memberikan masalah bagi diri sendiri dan usahanya, namun syariah tetap menetapkan keharaman bunga bank tersebut. Maka penilaian individu tentang kemaslahatan menjadi gugur.
- b. Masalah orang perorang akan konsesten dengan masalah orang banyak. Konsep ini sangat berbeda dengan konsep *pareto optimum*, yaitu keadaan optimal seseorang tidak dapat meningkatkan tingkat kepuasaannya atau kesejahteraannya apabila tanpa menyebabkan penurunan kepuasan atau kesejahteraan orang lain.

3.1.4. Game Online

Bodenheimer (1999) yang dikutip oleh Nuzuli (2020) mengatakan bahwa game online merupakan program permainan yang saling terhubung melalui jaringan internet, permainan tersebut juga bisa

dimainkan secara berkelompok (Multiplayer) oleh penggunaannya di seluruh dunia. *Game online* adalah *game* komputer maupun *game* ponsel yang dapat dimainkan secara tim (multiplayer) melalui internet yang disediakan oleh pengembang suatu *game online* tersebut yang diakses secara langsung melalui website tertentu atau dari system yang disediakan oleh perusahaan yang membuat atau mengembangkan *game* tersebut. (Nuzuli, 2020)

Secara sederhana, *game online* adalah sebuah langganan yang mengharuskan pemainnya untuk mengeluarkan uang setiap bulan atau tahun untuk dapat bermain *game* tersebut atau umumnya disebut dengan *pay to play*, tetapi dalam perkembangannya saat ini kebanyakan *game* menggunakan model *free to play* yaitu dimana *game* tersebut dapat dimainkan secara gratis oleh pengembang tetapi disediakan barang virtual yang bisa dibeli oleh pemain dengan menggunakan uang asli untuk meningkatkan pengalaman bermainnya seperti memperindah karakter dan visual atau untuk mempercepat progress permainannya. (Wijaya & Alamanda, 2016)

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan digital yang dimainkan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone* atau *console game* dengan memanfaatkan koneksi jaringan internet dan dimainkan secara *real time* bersama dengan pemain-pemain yang lain di seluruh dunia.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Perilaku Konsumtif para remaja dalam game online

Perilaku konsumtif merupakan suatu tindakan seseorang yang dilakukan secara berlebihan dan tidak berdasarkan akal rasional, dimana perilaku konsumsi tersebut bertujuan untuk mencapai suatu kepuasan pribadi. Seiring dengan perkembangan zaman maka terjadi perubahan perilaku pada konsumsi seseorang, dan perubahan tersebut merupakan salah satu dampak dari adanya penggunaan teknologi dan informasi.

Salah satunya yaitu penggunaan teknologi dan informasi untuk bermain *game online*. Dikalangan para remaja, mereka melakukan kegiatan konsumsi pada *game online* tersebut dengan membeli barang-barang virtual. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada remaja di kelurahan siwalankerto, kota Surabaya bahwa mereka sering melakukan

kegiatan konsumsi dalam *game online* dengan membeli barang-barang virtual, baik itu membeli *skin* untuk memperindah karakter mereka maupun membeli karakter baru supaya permainan dapat lebih bervariasi. Hal tersebut terjadi karena pihak pengembang *game* memberikan kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan pada *game* tersebut.

Berkaitan dengan kemudahan dan keuntungan yang diberikan dalam *game* tersebut mengakibatkan peningkatan konsumsi bagi para remaja, yang dimana mereka dapat menghabiskan uang sekitar 100 ribu hingga 200 ribu setiap bulannya, bahkan bisa lebih jika terdapat event-event tertentu. Terlepas dari itu ada juga remaja yang menyatakan bahwa ketika memiliki uang yang lebih dari uang sakunya, maka itu digunakan untuk membeli barang-barang virtual yang menarik dan yang diinginkannya.

Melakukan kegiatan konsumsi pada *game online* dikalangan remaja merupakan salah satu penyebab terjadinya perilaku konsumtif. Dengan aplikasi *game online* tersebut membuat seseorang dapat melihat barang-barang virtual yang menarik sehingga mendorong untuk membeli barang tersebut.

Remaja melakukan pembelian barang virtual tersebut didasarkan pada tiga hal, yaitu:

- a. Mereka membeli barang virtual tersebut untuk dapat meningkatkan rasa percaya dirinya pada saat bermain bersama timnya ataupun pada saat melawan tim lain.
- b. Mereka membeli barang virtual tersebut karena menarik dan bagus sehingga mereka merasa perlu untuk membelinya.
- c. Mereka membeli barang virtual tersebut dikarenakan rasa penasaran dengan efek karakter dari *game online* tersebut.

Dimana beberapa remaja menyatakan bahwa mereka membeli barang virtual tersebut karena untuk meningkatkan rasa percaya diri pada saat bermain. Barang-barang tersebut berupa *skin* karakter yang mereka miliki. Dengan memakai *skin* karakter yang baru dan bagus, dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri mereka pada saat bermain, baik bermain bersama tim maupun bermain sendiri.

Perilaku konsumtif remaja pada *game online* selanjutnya adalah dikarenakan barang virtual yang ditawarkan oleh pengembang *game* menarik dan terlihat bagus, terutama untuk *skin* karakter, sehingga para remaja yang melihat *skin* karakter yang menarik tersebut apalagi jika terdapat *skin* karakter yang memiliki rating yang tinggi, maka mereka tertarik

untuk membelinya. Hal tersebut tentunya dilatar belakangi dengan mereka berfikir bahwa dengan memakai *skin* tersebut pada saat bermain, maka karakter yang mereka pakai terlihat lebih bagus, menarik dan meningkatkan rasa kepercayaan diri mereka.

Pembelian barang virtual dalam game online selanjutnya adalah dilakukan remaja karena didasari dengan rasa penasaran. Para remaja ingin mengetahui bagaimana karakter baru yang mereka beli pada saat dimainkan, apalagi bagus atau buruk. Jadi pembelian ini atas dasar rasa penasaran saja bukan keinginan atau bahkan kebutuhan. Pada konteks ini sering terjadi ketika pengembang game memberikan event-event atau kemunculan karakter baru, yang dimana pada saat event tersebut pengembang game memberikan diskon atau harga murah pada barang virtual yang dijualnya.

3.2.2. Perilaku konsumtif para remaja dalam game online perspektif *masalah mursalah*

Imam Ghazali berpendapat bahwa suatu aktifitas atau kegiatan yang mengandung unsur *masalah* apabila aktifitas atau kegiatan tersebut sejalan dengan tujuan *shara'*, sekalipun bertentangan dengan tujuan manusia itu sendiri. Terdapat lima aspek dari tujuan *shara'* tersebut menurut Imam Ghazali yaitu: menjaga agama, menjaga jiwa, menjaga akal, menjaga keturunan, dan menjaga harta. Apabila seseorang melakukan suatu kegiatan, aktifitas atau perbuatan yang bertujuan untuk menjaga kelima aspek tersebut maka kegiatan atau perbuatan tersebut dinamakan *masalah*. (Asiah, 2020)

Berkaitan dengan aktivitas konsumsi, seseorang dapat berperilaku konsumtif apabila ia membeli suatu barang atau jasa secara berlebihan, tidak rasional, menimbulkan pemborosan dan hanya mengedepankan aspek keinginan atau kesenangan tanpa mempertimbangkan aspek kebutuhan atau manfaat dari barang atau jasa tersebut.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada remaja di Kelurahan Siwalankerto, Surabaya pengguna game online, mendapati bahwa kegiatan konsumsi remaja pada game online menunjukkan adanya perilaku yang konsumtif. Hal ini dapat diketahui dari terpenuhinya tiga aspek dari perilaku konsumtif yaitu: pembelian secara impulsif (*impulsive buying*), pemborosan (*wasteful buying*) dan hanya mencari kesenangan (*non rational buying*).

Dalam melakukan pembelian barang virtual, para remaja cenderung melakukan pembelian secara impulsif yang dimana mereka membeli barang tersebut hanya semata-mata karena atas dasar hasrat yang tiba-tiba atau keinginan sesaat, hal tersebut dilakukan tanpa mempertimbangkannya. Hal tersebut sering terjadi ketika pengembang game memberikan event-event yang menarik yang membuat barang virtual yang dijual menjadi lebih murah sehingga para remaja tertarik membeli tanpa mempertimbangkannya.

Kemudian, kaitannya dengan aspek konsumtif yaitu pemborosan (*wasteful buying*) ini bisa dilihat dari para remaja yang rela menghabiskan uang 100 ribu hingga 200 ribu bahkan bisa lebih setiap bulannya hanya untuk membeli barang virtual yang sifatnya lebih mengarah kepada keinginan saja bukan kebutuhan. Belum lagi mereka juga sering membelanjakan uang sisa dari uang sakunya untuk membeli barang virtual tersebut, yang sejatinya uang tersebut dapat ditabung dan dibelanjakan sesuatu yang lebih dibutuhkan seperti buku, tas, dll.

Kemudian, dalam aspek mencari kesenangan (*non rational buying*), dalam hal ini para remaja melakukan pembelian barang virtual dalam game online atas dasar ketertarikan untuk membelinya yang jika mereka membeli barang tersebut maka timbul rasa kesenangan bagi mereka. Seperti contoh ketika mereka membeli *skin* karakter yang memiliki rating yang bagus, maka ketika mereka menggunakan *skin* tersebut akan menimbulkan rasa kesenangan tersendiri bagi mereka dan menimbulkan rasa percaya diri ketika bermain dengan tim maupun sendiri.

Jika ditinjau dari perspektif *masalah*, perilaku konsumtif yang dilakukan oleh para remaja tersebut dalam membeli barang virtual dalam game online tidak mencerminkan tujuan dari konsumsi dalam Islam itu sendiri. *Masalah* menurut al-Ghazali bertujuan untuk mendatangkan manfaat dan menolak segala sesuatu yang terdapat sebuah bahaya atau kemudharatan, namun dalam mendapatkan manfaat dan menolak *madharrat* harus sesuai tujuan manusia dengan tetap menjaga lima syarat yaitu *hifd ad-diin*, *hifd an-nafs*, *hifd al-'aql*, *hifd an-nasl*, dan *hifd al-maal*. (Sabila et al., 2021) Ketika diamati, memang benar mereka tidak melakukan konsumsi atau melakukan pembelian barang-barang yang diharamkan oleh syariat, akan tetapi tujuan dari konsumsi Islam tidak hanya mengacu pada hal tersebut saja. Tujuan dari konsumsi Islam

diperintahkan untuk memenuhi kebutuhan primer terlebih dahulu serta harus dilakukan secara efisien dalam berkonsumsi. Kita juga diperintahkan untuk mengonsumsi barang atau jasa secara sederhana, tidak boleh berlebih-lebihan serta tujuan akhir dari mengonsumsi barang atau jasa adalah bukan untuk memenuhi kepuasan sesaat saja tetapi juga sebagai sarana mencari ridha Allah atau Ibadah. Berkaitan dengan pembelian barang virtual dalam game online yang dilakukan oleh para remaja, yang dimana mereka melakukan kegiatan pembelian tersebut hanya didasari faktor keinginan dan kepuasan pribadi saja bahkan mereka bisa melakukan kegiatan konsumsi secara berlebihan ketika pengembang game mengadakan event-event dengan menjual barang virtual lebih murah. Hal tersebut yang mengakibatkan menjadinya alasan tidak tercapainya tujuan konsumsi dalam Islam.

Konsumsi yang dalam pandangan Islam dibangun atas dual hal, yakni kebutuhan (*hajat*) dan kegunaan (manfaat), oleh karenanya secara rasional seseorang tidak akan mengonsumsi barang atau jasa apabila barang atau jasa tersebut tidak sedang ia butuhkan sekaligus mendapatkan manfaat darinya. Akan tetapi hal tersebut tidak menjadi acuan bagi para remaja dalam melakukan pembelian barang virtual pada game online, yang dimana mereka melakukan pembelian barang tersebut karena tertarik dan bagus, tanpa mempertimbangkan aspek kebutuhan dan manfaat dari barang tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan aspek *maslahah*, yakni seorang muslim harus membelanjakan hartanya dengan mempertimbangkan aspek manfaat atau kegunaan dari barang atau jasa tersebut serta seorang muslim harus membelanjakan hartanya secara bijak dan adil, dimana konsumsi tersebut dilakukan secara wajar sesuai dengan kebutuhan bukan keinginan semata. Sehingga dalam hal ini Allah melarang hambanya melakukan konsumsi secara boros atau berlebih-lebihan. Sebagaimana disebutkan pada surat Al-Isra' ayat 27 yang berbunyi:

إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Artinya: “*Sesungguhnya para pemboros itu adalah saudara-saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya*”

Berkaitan dengan perilaku konsumtif yang dilakukan oleh para remaja dalam pembelian barang virtual dalam game online, hal ini tentunya akibat dari

penggunaan game online yang membuat para remaja tersebut memiliki perilaku konsumsi yang boros. Hal ini dapat dilihat dengan bertambahnya jumlah pengeluaran untuk belanja, terlebih lagi mereka rela mengeluarkan uang sekitar 100 ribu hingga 200 ribu bahkan bisa lebih setiap bulannya. Belum lagi mereka juga membelanjakan sisa uang saku mereka, padahal uang sisa tersebut dapat ditabungkan untuk membeli barang keperluan yang dapat memberikan *maslahah* bagi dirinya. Yang dimana kegiatan konsumsi tersebut dalam Islam disebut dengan perilaku *Israf* (Pemborosan) atau *tabdhir* (menghambur-hamburkan harta tanpa kegunaan yang jelas), tentunya tindakan tersebut yang bersifat seperti itu tidak dibenarkan dalam ajaran agama Islam karena tidak memberika nilai kemaslahatan baik bagi dirinya maupun bagi orang disekitarnya.

Selain itu perilaku pemborosan ini juga diiringi dengan pembelian barang virtual yang didasari buka untuk pemenuhan kebutuhan pribadi tetapi karena didasari faktor keinginan, dalam hal ini para remaja membeli barang virtual yang disediakan oleh pengembang game online atas dasar tertarik dan suka, bukan karena barang virtual tersebut dibutuhkan, dan perilaku pemborosan membeli barang atas dasar keinginan sangat bertentangan dengan konsep *maslahah*. Dimana konsep *maslahah* mengajarkan seseorang ketika melakukan kegiatan konsumsi tidak boleh secara berlebih-lebihan sehingga tidak terjadi pemborosan dan barang yang dibeli merupakan barang yang dibutuhkan yang dapat memberikan manfaat bagi mereka yang membelinya bukan atas dasar keinginan untuk kepuasan semata.

4. KESIMPULAN

Pembelian barang virtual dalam game online di kalangan remaja di Kelurahan Siwalanketo, Surabaya mengakibatkan perilaku konsumsi yang mengarah kepada perilaku yang konsumtif. Dimana mereka melakukan pembelian barang virtual tersebut berupa *skin* karakter permainan maupun membeli karakter permainan itu sendiri. Mereka melakukan pembelian tersebut kurang lebih tiga hingga lima kali dalam sebulan, bahkan ketika ada event-event tertentu yang membuat harga barang virtual lebih murah, para remaja tersebut rela membelanjakan uangnya untuk membeli barang tersebut atas dasar ketertarikan saja. Perilaku remaja melakukan pembelian barang virtual dalam game online didasari oleh tiga hal, yaitu: a. pembelian yang mereka lakukan untuk meningkatkan

rasa percaya diri, b. pembelian barang virtual yang mereka lakukan atas dasar ketertarikan dan bagus saja, c. pembelian yang mereka lakukan karena penasaran dengan kegunaan barang tersebut. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan konsumsi mahasiswa tersebut menunjukkan perilaku yang konsumtif dalam membeli barang virtual game online. Perilaku konsumtif yang para remaja lakukan dalam pembelian barang virtual game online tersebut, tentunya bertentangan dengan konsep konsumsi dalam Islam, mereka hanya membeli barang virtual tersebut karena faktor keingan dan kepuasan semata bahkan hanya berdasarkan faktor penasaran dan perilaku yang mereka lakukan bisa berlebih-lebihan dalam melakukan kegiatan konsumsi. Belum lagi mereka juga menghabiskan uang saku sekitar 100-200 ribu setiap bulannya dan terkadang juga menghambur-hamburkan uang sisa dari uang sakunya tersebut, yang sejatinya uang sisa tersebut dapat ditabung untuk membeli keperluan yang lebih memberikan manfaat bagi dirinya. Tentunya tindakan konsumsi yang seperti itu dalam Islam disebut dengan perilaku *Israf* (berlebih-lebihan) atau *tabdhir* (menghambur-hamburkan harta tanpa manfaat yang jelas), sehingga kegiatan konsumsi yang seperti itu tidak sesuai dengan konsep *maslahah* dalam berkonsumsi, yaitu mendahulukan kebutuhan *dharuriyat*, *hajiyat*, dan *tahsiniyat*.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak Dr. H. Muhammad Lathoif Ghozali selaku dosen yang telah membantu dan berkontribusi dalam pembuatan dan penyelesaian artikel jurnal ini. Atas ilmu dan pengetahuan yang diajarkan kepada kami, tentang pentingnya penerapan ekonomi syariah dalam menjalankan segala bentuk aktivitas ekonomi. Selain itu, disampaikan terima kasih juga kepada semua pihak terkait dalam proses penelitian ini, khususnya masyarakat Kelurahan Siwalankerto, Kota Surabaya sebagai tempat penelitian dilakukan.

6. REFERENSI

Asiah, H. N. (2020). MASLAHAH MENURUT KONSEP IMAM AL GHAZALI. *al-Mizan*, 4(1), 1–136.

- Bahri S., A. (2014). ETIKA KONSUMSI DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *HUNafa: Jurnal Studia Islamika*, 11(2), 347. <https://doi.org/10.24239/jsi.v11i2.360.347-370>
- Fauzia, I. Y., & Riyadi, A. K. (2014). *Prinsip Dasar Ekonomi Islam: Perspektif Maqashid al-Syari'ah*. Kencana.
- Hamid, A. (2018). Teori konsumsi islam dalam peningkatan ekonomi umat. *Jurnal Visioner & Strategis*, 7(September), 204–216.
- Ilyas, R. (2017). Konsep Mashlahah Dalam Konsumsi Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Perspektif Ekonomi Darussalam*, 1(1), 9–24. <https://doi.org/10.24815/jped.v1i1.6517>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.29210/3003210000>
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Nigam, A. (2022). Online Gaming and OTT Consumption: An Exploratory Study of Generation Z. *Journal of Promotion Management*, 28(4), 420–442. <https://doi.org/10.1080/10496491.2021.2008576>
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1410873>
- Sabila, N., Putra, P. A. A., & Permana, I. (2021). Analisis Pemikiran Yusuf Qaradhawi terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Pada Masa Pandemi COVID-19. ... *Hukum Ekonomi Syariah*, 7(2), 177–180.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Wijaya, A. N., & Alamanda, D. T. (2016). Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual pada Game Online. *E-Proceeding of Management*, 166.