



GAYA HIDUP KOMPULSIF GAMERS ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KOTA  
BENGGULU

Muhammad Afif Alghaffaru<sup>1)</sup>, Ahmad Soleh<sup>2)</sup>, M. Rahmat Febliansa<sup>3)</sup>  
Universitas Dehasen Bengkulu

**ABSTRACT**

The aim of this research is to find out the compulsive lifestyle of Mobile Legends Bang Bang gamers in Bengkulu City. Based on the characteristics of the research, a research sample of 100 was obtained using the purposive sampling method. For this type of research, it is descriptive research, which is research conducted to determine the existence of the value of independent variables, either one or more variables (independent) without making comparisons or connecting them with other variables, while the research method used is the correlational method, which is a research method that uses used to determine the influence of two or more variables.

Based on the research results Based on the research results obtained in data processing using the SPSS version 22 program with the title "Lifestyle of Mobile Legends Bang Bang Online Gamers in Bengkulu City" it can be concluded that 1) the results obtained after data processing analysis of SPSS 22 results show that 15 statements In the table, each variable mostly has a valid value, so the measuring instrument used is declared valid with a calculated  $r$  level  $> r$  table (0.138) and a significant level  $< 0.05$ , which means the research measuring instrument is valid and can be used as a tool. study. 2) the results of the analysis of the SPSS 22 program used show that each variable is declared reliable because each variable has a Cronbach's alpha value above 0.60, which means that all variables are reliable. 3) the Activity dimension is real action. These activities can include work, hobbies, social events, holidays, entertainment, association membership, internet browsing, and shopping. Consumer activities (activities) are characteristics of consumers in their daily lives. 4) The interest dimension is an act of passion which includes special or continuous attention. Each person's interests or passions are different. Sometimes humans are interested in food, sometimes humans are interested in clothing fashion, and so on. Interest is a consumer's personal factor in influencing the decision making process. 5) The opinion dimension is the verbal or written answer that people give in response to a situation. Opinion is used to describe an interpretation, expectations, and evaluations such as beliefs about the intentions of others, anticipation regarding future events, and weighing the rewarding or punishing consequences of alternative courses of action.

**Keywords: Compulsive Lifestyle, Mobile Legends Bang Bang Online Gamers.**

**1. Pendahuluan**

*Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Menurut Liga *game*, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. (Jantaka, 2020)

Perubahan zaman akan terus berjalan dengan cepat, dan tentunya akan memberikan dampak positif dan negatifnya. Perubahan adalah fenomena yang terus beroperasi dalam

kehidupan manusia, dengan kata lain, perubahan terjadi sepanjang waktu. Perubahan tidak bisa dihentikan dengan cara apapun, bahkan semakin kita berusaha menghentikannya, semakin besar dampaknya (Siti, 2017). Bisa diambil contoh dari perubahan zaman dahulu dan sekarang, jaman dahulu pendidikan di sekolah hanya ada pembelajaran tatap muka saja tidak ada pembelajaran online, namun setelah adanya pandemi covid-19 kini pendidikan bisa dilakukan secara online di rumah atau tidak tatap muka. Contoh lain dari perubahan zaman yaitu zaman dulu juga seorang guru hanya menjelaskan saja pembelajaran menggunakan buku cetak dengan metode ramah, kini dengan perubahan zaman yang semakin maju teknologinya seorang guru bisa membuat animasi dengan sangat kreatif untuk siswa-siswinya agar tidak jenuh dengan pembelajaran.

*Mobile Legends* Bang Bang merupakan *game online* yang dapat dimainkan di perangkat mobile android dan iOS. *Game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini sejak awal perilisan pada 14 Juli 2016 berhasil mencuri perhatian para gamers di Indonesia. Game buatan Moonton ini memiliki 70 juta pemain dengan 30 juta pemain baru setiap bulan di Indonesia dengan 62,4 juta match dalam seharinya. (*Mobile Legends Future Conference*, 2018). *Mobile Legends* sebagai sebuah game yang seharusnya menjadi sarana rekreasi yang gratis dan mudah diakses menjelma menjadi 'candu' bagi sebagian masyarakat. Dengan adanya sistem rank dalam *game Mobile Legends*, pemain berlomba-lomba untuk meningkatkan pangkat mereka agar dianggap sebagai pro player. Untuk meningkatkan pangkat bukanlah proses yang mudah, memerlukan waktu yang cukup lama agar pemain dapat mencapai pangkat maksimal. Dari tingginya minat bermain tersebut, dampak yang dirasakan gamers di Kota Bengkulu sudah sangat terlihat. Dalam hal gaya hidup, sebagai seorang gamer tidak akan lepas dari membelanjakan uang untuk membeli item yang berada di dalam game.

### **Tinjauan pustaka dan pengembangan hipotesis**

Menurut Laksono dan Iskandar (2018), gaya hidup adalah sikap seseorang dalam menggambarkan suatu masalah sebenarnya yang ada didalam pikiran seseorang tersebut serta cenderung bergabung dengan berbagai hal terikat dengan masalah psikologis dan emosi atau bisa juga dilihat dari apa yang diminati dan pendapatnya tentang suatu objek.

Sedangkan menurut Al Shabiyah (2019), gaya hidup adalah bagaimana seseorang dalam menjalani hidupnya termasuk dari produk apa yang mereka beli, bagaimana menggunakannya serta apa yang dipikirkan dan dirasakan setelah menggunakan produk tersebut atau gaya hidup berhubungan dengan reaksi sesungguhnya atas pembelian yang konsumen lakukan.

Menurut Wibowo dan Riyadi (2017), gaya hidup adalah berkaitan dengan bagaimana cara orang hidup, bagaimana mereka menghabiskan uang mereka, dan bagaimana mereka mengalokasikan waktu mereka. Gaya hidup perhatian utama tindakan terbuka dan perilaku konsumen.

Menurut Puranda dan Madiawati (2017), indikator gaya hidup terdiri dari 3 (tiga) faktor, yaitu : 1. Aktivitas (*Activities*) yaitu hobi, bekerja, hiburan, peristiwa sosial, liburan, komunitas, keanggotaan klub, olahraga, belanja. 2. Minat (*Interest*) faktor pribadi yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan. 3. Pendapat (*Opinion*) yaitu diri sendiri, politik, bisnis, masalah sosial, pendidikan, ekonomi, produk, budaya, masa depan, budaya. Sedangkan menurut Kotler dan Keller (2016) menyatakan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opini (AIO).

pengertian kompulsif tersebut dapat dibagi menjadi dua jenis. Heather (2018) menyebut bahwa perilaku kompulsif tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu kompulsif versi lemah dan kompulsif versi kuat. Kompulsif versi lemah berasal dari sebuah keinginan atau hasrat yang kuat. Namun demikian, sekuat apapun keinginan atau hasrat tersebut tidak menjadi kompulsif sepanjang motivasi untuk melakukannya masih dapat dikendalikan oleh individu yang melakukannya.

Menurut Sciffman dan Kanuk dalam Dwi Ilham dan M Edwar (2014) mendefinisikan "Riset AIO adalah suatu bentuk riset konsumen yang memberikan profil yang jelas dan praktis mengenai segmen-segmen konsumen, tentang aspek-aspek kepribadian konsumen yang penting, motif belinya, minatnya, sikapnya, keyakinannya, dan nilai-nilai yang dianutnya. Menurut Sutisna

dalam Luthfianto & Suprihhadi (2017) Gaya hidup akan berkembang pada masing-masing dimensi *activity, interest, opinion* atau AIO (aktivitas, minat, opini).

Menurut Kotler dan Armstrong (2012) faktor-faktor yang memengaruhi gaya hidup seseorang ada dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam individu (internal) dan faktor yang berasal dari luar individu (eksternal). Faktor internal seperti, sikap, pengalaman, konsep diri, persepsi dan motif. Sedangkan faktor eksternal kelompok, keluarga ataupun kelas sosial. Hal ini sejalan dengan trend 7 yang sedang ada saat ini yang bermain Mobile Legend untuk memberikan pengalaman hingga mendapatkan kebanggaan tersendiri dengan mempunyai produk virtual di dalam game.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kapantouw dan Mandey (2015) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian. Kemudian penelitian selanjutnya oleh Luthfianto & Suprihhadi (2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara Gaya Hidup dan Keputusan Pembelian. Sehingga membuat peneliti ingin menganalisa pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pembelian produk virtual *Mobile Legend*.

*Experience* adalah ketika seorang pelanggan mendapatkan sensasi atau pengetahuan yang dihasilkan dari beberapa tingkat interaksi dengan berbagai elemen yang diciptakan oleh penyedia layanan. Menurut Gupta dan Vajic (2012) Sensasi atau pengetahuan yang didapat tersebut akan secara otomatis tersimpan dalam memori pelanggan.

Muhammad Rahman Febliansa, Tri Febrina Melinda, Desti Rupita Sari (2022) dengan judul "Gaya Hidup Gamer Online: Pengguna Voucher Top UP Garena" gaya hidup gamer online pengguna voucher Garena yang dibentuk oleh empat dimensi yaitu: nilai, visi hidup, gaya estetika dan preferensi media yang kemudian diuraikan dalam 15 atribut pernyataan yang ditanyakan kepada responden. (Rani et al., 2020)

Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus (2020) Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact Dampak positif dari bermain game online MLBB terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area secara positif sangat bermanfaat sehingga mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi.

Aulia Tri Utami\*, Desvian Bandarsyah, Sulaeman (2022) dengan judul "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". Dampak negatif dari siswa yang senang memainkan game mobile legends terhadap pola interaksi sosial ialah siswa mengalami gangguan terhadap pola interaksi sosial, dan siswa menjadi mudah dan lebih sering terpancing emosi, siswa tidak dapat mengontrol emosionalnya, siswa juga jadi melupakan waktu dan ibadahnya serta melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Selain itu, siswa lebih individualis dan pemilih sehingga pada saat belajar di sekolah siswa lebih memilih teman yang sama-sama bermain game mobile legends dan pada saat di rumah siswa menjadi malas belajar. Sedangkan dampak positif dari senang memainkan game mobile legends ialah siswa menjadi lebih pintar dalam menggunakan teknologi digital, siswa akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, siswa dapat memperbaharui kosakata yang baru, serta kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat.

Mobile Legend yang selalu berkembang saat ini setiap bulannya memberikan produk virtual terbaru seperti *starlight*. *Starlight* member merupakan keanggotaan premium untuk para pemain. Keuntungan dari *starlight* member yaitu 8 pemain mendapatkan hadiah berkali lipat dibandingkan pemain yang tidak mempunyai *starlight* member.

Selain itu *starlight* member juga memberikan skin karakter *unlimited* yang hanya bisa didapatkan jika menjadi *starlight* member. Hal tersebut dilakukan untuk menarik pemain agar tetap mendapat pengalaman bermain yang mengesankan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari dan Kapuy (2021) *Customer Experience* berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian di *café butterfly*.

Kemudian penelitian selanjutnya Sandi (2017) menyatakan bahwa *Customer Experience* berpengaruh terhadap keputusan pembelian di Tokopedia. Sehingga membuat peneliti ingin menganalisa pengaruh *Customer Experience* terhadap keputusan pembelian produk virtual Mobile Legend. (Rahmadi Islam, 2018)

## Metode penelitian

### Metode Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk merangkum dan menjelaskan data secara statistik atau kualitatif. Tujuan utamanya adalah untuk menggambarkan dan meringkas karakteristik dasar dari data yang telah dikumpulkan. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk melakukan analisis deskriptif:

1. Kumpulkan Data: Langkah pertama adalah mengumpulkan data yang akan dianalisis. Data ini dapat berupa data numerik (angka) atau data kualitatif (teks, gambar, atau wawancara). Pastikan data yang Anda miliki relevan dengan pertanyaan penelitian atau tujuan analisis Anda.
2. Organisasi Data: Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah mengorganisasikan data. Ini termasuk pengelompokan data ke dalam kategori atau kelas yang sesuai. Dalam analisis deskriptif, ini bisa berarti membuat tabel, grafik, atau diagram untuk merangkum data.
3. Terakhir, buat laporan atau ringkasan hasil analisis deskriptif Anda. Jelaskan temuan Anda, sertakan grafik atau tabel yang relevan, dan berikan interpretasi yang jelas. Pastikan laporan tersebut sesuai dengan tujuan analisis Anda dan dapat dipahami oleh audiens yang dituju.

Metode analisis deskriptif ini dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari statistik, ilmu sosial, ilmu ekonomi, hingga ilmu alam, tergantung pada jenis data dan pertanyaan penelitian yang diajukan.

#### 1. Uji Validitas

Menurut Siregar (2016) validasi merupakan sesuatu yang menunjukkan sejauh mana kemampuan alat ukur mengukur apa yang ingin diukur uji validitas. validitas berfungsi untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan valid atau tidaknya yang dimaksud alat ukur dalam penelitian ini adalah berupa pertanyaan-pertanyaan secara tertulis yang disebut kuesioner atau angket yang disebarkan kepada subjek atau responden yang bersangkutan yaitu gamers online mobile legends Bang Bang di kota Bengkulu dan hasil permintaan ini sudah bisa dikatakan tepat atau valid jika adanya kesamaan di antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya pada objek

Untuk uji validitas dengan melakukan pengamatan korelasi antara skor masing-masing item di dalam alat ukur atau kuesioner dengan total skor yang akan diukur dengan menggunakan coefficient correlation Pearson. Pengambilan suatu keputusan untuk uji validitas pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Jika  $r_{hitung}$  positif dan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka variabel tersebut valid
- b. Jika  $r_{hitung}$  negative serta  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka variabel tersebut tidak valid

#### 2. Uji Reliabilitas

Muhidin dan Abdurahman (2017), menjelaskan bahwa uji reliabilitas merupakan suatu instrumen pengukuran yang dapat dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan akurat sehingga hasilnya dapat dipercaya. Jadi reliabilitas merupakan hasil dari pengukuran yang dapat dipercaya atau terpercay. Agar tercapainya kesesuaian data yang didapat dengan tujuan pengukuran maka pada uji reliabilitas ini menggunakan metode *Alfa Cronbach's* yang diukur skala *Alfa Cronbach's* 0 sampai 1. Nilai *Alfa Cronbach's* bisa dikatakan reliable jika memiliki nilai mulai dari atau  $> 0,60$ , jadi jika nilai *Alfa Cronbach's* dibawah atau  $< 0,60$  berarti dapat dikatakan kurang reliabel, jika nilai *Alfa Cronbach's* mencapai 1,00 maka dapat dikatakan sangat reliabel.

Bagian ini menjelaskan materi, metode, survey, kuesioner, dll. yang digunakan dalam penelitian. jelaskan apakah penelitian yang digunakan adalah *experimental*, *review study*, *simulation based*, atau berdasarkan survey. Deskripsikan software dan hardware yang digunakan dalam penelitian beserta merknya. Sebutkan semua riset penelitian, asumsi disertai teori pendukung. Bagian ini harus gamblang sehingga memudahkan pembaca untuk mengulangi penelitian dengan kondisi yang mirip.

#### 4. Hasil dan pembahasan

*Games Mobile Legends Bang Bang* mempunyai banyak aspek dari gaya hidup Kompulsif *Gamers Online mobile legends*. Bermain *Mobile Legends* seringkali membawa pemain untuk terlibat dalam komunitas online yang kuat. Mereka dapat berinteraksi dengan pemain lain, bergabung dalam tim, dan membentuk persahabatan yang berlangsung lama. *Mobile legend* adalah Permainan yang memerlukan strategi dan koordinasi tim yang baik. Pemain dapat mengembangkan keterampilan ini, yang dapat juga berguna dalam kehidupan nyata.

Seperti permainan video pada umumnya, *Mobile Legends* dapat menjadi sarana pelampiasan stress dan hiburan dalam mengisi waktu luang dan juga bisa menjadikannya sebagai hobi, *Games* ini memberikan pemain kesempatan untuk bersaing di tingkat yang berbeda, mulai dari permainan biasa hingga tournament e-sport. Ini dapat merangsang motivasi dan ambisi. Abraham Maslow meyakini bahwa pada dasarnya manusia itu baik dan menunjukkan bahwa individu memiliki dorongan yang tumbuh secara terus menerus yang memiliki potensi besar. Sistem hirarki kebutuhan, dikembangkan oleh Maslow, merupakan pola yang biasa digunakan untuk menggolongkan motif manusia. Sistem hirarki kebutuhan meliputi lima kategori motif yang disusun dari kebutuhan yang paling rendah yang harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi.

Dalam hal ini kebutuhan *Gamers Online Mobile legends* dibagi menjadi 2 yaitu primer dan sekunder. Kebutuhan primer para *gamers online Mobile Legends Bang Bang* tidak jauh berbeda dari kebutuhan dasar manusia pada umumnya, namun ada beberapa yang lebih khusus terkait dengan pengalaman bermain game. Berikut adalah beberapa kebutuhan primer para *gamers Mobile Legends*, perangkat dan Koneksi Internet yang Handal\*: Pemain memerlukan perangkat komputer atau ponsel yang dapat menjalankan game dengan lancar dan koneksi internet yang stabil untuk bermain game online tanpa gangguan. Makanan, Minuman, dan Istirahat Seperti semua orang, pemain perlu makan, minum, dan istirahat untuk menjaga kesehatan fisik mereka, terutama saat sesi bermain yang panjang. Tempat Bermain yang Nyaman Dalam rangka untuk fokus pada permainan, pemain membutuhkan tempat yang nyaman dan bebas dari gangguan untuk bermain game.

Tempat Bermain yang Nyaman Dalam rangka untuk fokus pada permainan, pemain membutuhkan tempat yang nyaman dan bebas dari gangguan untuk bermain game. Dalam game yang menggunakan mikrotransaksi, pemain memerlukan keseimbangan dalam harga dan manfaat item yang dibeli dengan uang sungguhan.

Memahami dan memenuhi kebutuhan primer ini adalah penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang positif dan memastikan bahwa para pemain dapat menikmati *Mobile Legends Bang Bang* dengan nyaman. Kebutuhan sekunder para *gamers online Mobile Legends Bang Bang* adalah kebutuhan yang kurang mendesak daripada kebutuhan primer, tetapi masih penting dalam pengalaman bermain game. Berikut adalah beberapa kebutuhan sekunder Kenyamanan Perangkat Meskipun memiliki perangkat yang handal adalah kebutuhan primer, kenyamanan dalam penggunaan perangkat juga penting. Ini mencakup aspek fisik seperti keyboard, mouse, atau gamepad yang nyaman. Pemain sering mencari informasi terkait permainan seperti panduan, strategi, dan pembaruan dalam game. Ketersediaan sumber daya ini adalah kebutuhan sekunder. Selain koneksi internet yang stabil, para pemain mungkin memerlukan kecepatan internet yang lebih tinggi untuk streaming atau berbagi konten game, dan Skin baru, karakter baru dan diamond membuat para pemain menjadi senang ketika dikasih gratis dan murah.

*Games Mobile legends* ini juga memiliki tantangan dalam gaya hidup *Gamers Mobile Legends*, kecanduan *game* adalah masalah yang sering muncul. Beberapa pemain mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu bermain, mengabaikan tanggung jawab dan kehidupan nyata. Bermain dengan tingkat interitas waktu yang lama dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti masalah mata, gangguan tidur dan kurangnya aktivitas fisik. Pada tingkat ekstrim, kekalahan beruntun atau tekanan dalam permainan dapat memengaruhi kesehatan mental pemain. Muncul perilaku toksik dalam komunitas *game* juga bisa menjadi masalah.

Gaya hidup Kompulsif *gamers Mobile Legends Bang Bang* memiliki dua sisi yang berbeda. Sementara game ini dapat memberikan hiburan, persahabatan, dan pengembangan keterampilan, ada juga potensi risiko seperti kecanduan, masalah kesehatan, dan pengabaian kehidupan nyata.

Penting bagi pemain untuk menjaga keseimbangan dan memiliki kendali diri saat bermain game. Mengenali kapan harus berhenti dan memprioritaskan tanggung jawab kehidupan nyata adalah kunci untuk menjalani gaya hidup gamers yang sehat.

Pengembang Mobile Legends, Moonton, terus berusaha untuk memenuhi harapan pemain dan merespons umpan balik mereka dengan pembaruan dan peningkatan reguler dalam permainan. Dengan dedikasi mereka dan dukungan dari komunitas pemain yang besar, Mobile Legends terus menjadi salah satu game mobile yang paling populer.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam pengolahan data menggunakan program SPSS versi 22 dengan judul "Gaya Hidup Gamers Online Mobile Legends Bang Bang di Kota Bengkulu" dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan Hasil yang di peroleh setelah analisi pengolahan data hasil SPSS 22 menunjukkan bahwa 15 pernyataan yang ada pada tabel tersebut masing-masing variabel sebagian besar memiliki nilai yang valid maka alat ukur yang digunakan dinyatakan valid dengan tingkat  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,138) dan tingkat signifikan  $< 0,05$  yang artinya alat ukur penelitian valid dan dapat digunakan sebagai alat penelitian.
2. Berdasarkan hasil alisis program SPSS 22 yang digunakan bahwa masing-masing variabel dinyatakan reliabel karena masing-masing variabel memiliki nilai alpha cronbach di atas 0,60 yang artinya seluruh variabel adalah reliabel (andal).
3. Dimensi Activity adalah tindakan nyata. Aktivitas ini dapat berupa kerja, hobi,acara sosial, liburan, hiburan, keanggotan perkumpulan, jelajah interent, dan berbelanja. Aktivitas (kegiatan) konsumen merupakan karakteristik konsumen dalam kehidupan sehari-harinya.
4. Dimensi *interest* adalah tindakan kegairah yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus. Minat atau ketertarikan setiap manusia berbeda-beda. Adakalanya manusia tertarik pada makanan, adakalanya juga manusia tertarik pada mode pakaian, dan sebagainya. Minat merupakan faktor pribadi konsumen dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan
5. Dimensi *opinion* adalah jawaban lisan atau tertulis yang orang berikan sebagai respon terhadap situasi. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan, dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang, dan penimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

## Daftar Pustaka

- Andri Tri Setiawan,2018 I("Pengaruh Gaya Hidup dan Inovasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian", *Jurnal: Administrasi Bisnis* 5(1): 216.
- Aggarwal B.B., Gupta S.C., Kim J.H., 2012. "Historical perspectives on tumor necrosis factor and its superfamily: 25 years later", *A Golden Journey* 2(1): 651–665.
- Atsar, Abdul dan Rani Apriani. 2008. *Buku Ajar Hukum Perlindungan Konsumen*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Arikunto, S. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badan Pusat Statistik. 2021. Provinsi Sumatera Barat dalam Angka 2021. Padang
- Chairunisa, D. 2018. "Landasan Teori Gaya Hidup". *Journal of Chemical Information and Modeling* 11(9): 1-10.
- Chen, S.-C., & Lin, C.-P. (2014). "The impact of customer experience and perceived value on sustainable social relationship in blogs: An empirical study. *Technological Forecasting & Social Change xxx*" 1(1): 1-0.
- Damarsiwi, E.P.M, dkk, 2022. "Pengenalan Literasi Keuangan dan Pengelolaan Keuangan Keluarga Bagi Ibu-Ibu Rumah Tangga (Warga Jalan Pulau Payung RT.12 RW.04 Kel. Surabaya Kec. Sungai Serut Bengkulu)". *Jurnal Dehasen Untuk Negeri* 1(1): 50.
- Dwi Ilham, Prasetya dan Edwar, Muhammad. (2014). "Pengaruh Gaya Hidup, Fitur Produk Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Masyarakat Menggunakan Jejaring Sosial Twitter Di Surabaya Selatan. Pendidikan Ekonomi Tata Niaga Fakultas Ekonomi". Unesa.
- Fadul, Fabiana Meijon. 2019. *Konsep Anak Dan Fase Perkembangannya Dalam Perspektif Psikologi*. 2(1): 38-1356
- Fajar, Alvin, dkk, 2018. "Pengaruh Gaya Hidup, Prestise, dan Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Taiwan Tea House Semarang)", *Jurnal Seminar Nasional Riset Manajemen & Bisnis* 2(2): 92.
- Febliansa, M. R., Melinda, T. F., & Sari, D. R. (2022). Gaya Hidup Gamer Online: Pengguna Voucher Top UP Garena. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 37-48. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i1.1756>
- Hair, Joseph F., William C. Black, Barry J. Babin, Rolph E. Anderson, & Ronald L. 2014. *Tatham. 2014. Multivariate Data Analysis*. New Jersey: Pearson Education
- Heather, T. H. (2018). "Diagnosis Keperawatan Definisi & Klasifikasi 2015-2017. In S. K. T Heather Herdman (Ed.), *NANDA-I Diagnosa Keperawatan Definisi dan Klasifikasi*". (10th ed.). Jurnal EGC. 10(3): 197.
- <https://www.google.com/amp/s/hybrid.co.id/amp/post/mobile-game-jadi-semakin-kompleks-dalam-10-tahun-terakhir>
- Hutagaol, B. (2018, april 22). Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang. Esportsnesia. Dipetik agustus 2021, 5, dari <https://esportsnesia.com>.
- Kapantouw, Christian dan Silvya L. Mandey. 2015. "Pengaruh Sikap, Norma Subyektif, dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Handphone Asus di Gamezone Computer Mega Mall Manado". *Jurnal EMBA* 3(2): 707-708.

- Kotler, P. and Keller, Kevin L. 2016: *Marketing Management*, 15th Edition New Jersey: Pearson Pretice Hall, Inc.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Ae edia Grafika.
- Laksono, D. D, dan Iskandar, D. A. 2018. "Pengaruh Gaya Hidup dan Pendapatan terhadap Keputusan Pembelian Helm KBC". *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 3(2): 155- 164.
- Luthfianto, Dawud dan Heru Suprihhadi. (2017). *Pengaruh Kualitas Layanan dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Café Jalan Korea*. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen. Vol 1 No 2. Surabaya: stiesia.
- Marsal, A., Hidayati, F, Studi, P., Informasi, S., & Manajemen, P. S. (2017). "Pengaruh Smartphon Dengan Interaksi Sosial". *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1): 78–84.
- Maslow, Abraham H., 1954. *Motivation and Personality*. New York: Harper and Bros.
- Mawalia, K. Al, Informasi, P., & Airlangga, U. (2020). "The Impact Of The Mobile Legends Game In Creating Virtual Reality". *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 12(02): 49–61.