

## MAKALAH PENELITIAN JATIM 2025

### Analisa Perilaku Konsumtif Remaja Surabaya: Hubungan Intensitas Bermain Roblox dan Pembelian Virtual Goods Roblox

[Lita Griselda], [Cleon Alvaro Suprayogo]  
Guru Pembimbing: [Fransiska Febriani Prasetya, S.E]  
[SMP Xin Zhong] – [Surabaya & Jawa Timur];  
[313231149@xinzhong.sch.id];[313231109@xinzhong.sch.id] [Ekonomi]

Penelitian bidang ekonomi dengan metode kuantitatif untuk mengetahui perilaku konsumtif remaja dalam hubungannya dengan intensitas bermain roblox. Data dianalisa menggunakan SPSS. Dari hasil analisa didapatkan hubungan antara intensitas bermain roblox dan perilaku konsumtif remaja dalam pembelian virtual goods roblox.

#### A. Abstrak Penelitian

Penelitian ini menyelidiki hubungan antara intensitas bermain Roblox dan pembelian *virtual goods* pada remaja di Surabaya. Seiring perkembangan *game online*, fenomena *microtransaction* yang menentukan status sosial dalam *game* melalui kepemilikan item virtual. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan survei kuesioner (minimal 104 responden). Data diolah menggunakan SPSS 25.0 untuk diuji normalitas, validitas, reliabilitas, serta korelasi antara intensitas bermain Roblox dengan perilaku konsumtif. Nilai hasil uji SPSS 25.0 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas dari intensitas bermain tidak normal, maka dari itu digunakan korelasi Spearman. Koefisien korelasi Spearman mengindikasikan bahwa terdapat hubungan lemah antara intensitas bermain roblox dan perilaku konsumtif.



新中三語學校  
Xin Zhong School  
CULTIVATING FUTURE ASIAN LEADERS