

ABSTRAC

SITI RAHMAH, NIM 1182171014. Analysis of Consumptive Behavior of Adolescents who Love Japanese Animation in Medan Tembung District, Thesis. Medan: Faculty of Education, Medan State University, December 2022.

Consumptive behavior is an act of consuming a product because there is a feeling of wanting to have something in the form of goods or services, but not based on need but because of the desire to use or buy something by simply fulfilling the desire for pleasure without being able to distinguish between needs, wants or requests. There are three aspects of consumptive behavior, namely, impulsive purchases, irrational purchases and waste. This study aims to describe the consumptive behavior of Japanese animation-loving adolescents in purchasing Japanese animation merchandise. This research uses quantitative methods. The sample in this study were 31 teenagers. Data collection was carried out using a questionnaire measuring consumptive behavior. The data analysis technique used in this study was to use frequency tables and trend tests. Trend tests were carried out in 4 categories, namely very high categories, high categories, low categories and very low categories. The results showed that the level of consumptive behavior with an indicator of impulsive buying was high with a percentage of 48.4% (15 respondents), an indicator of irrational purchases was also high with a percentage of 48.4% (15 respondents) and an indicator of waste with a percentage of 45.2% (14 respondents) also fall into the high category.

Keywords: Consumptive Behavior, Japanese Animation

ABSTRAK

SITI RAHMAH, NIM 1182171014. Analisis Perilaku Konsumtif Remaja Pecinta Animasi Jepang Di Kecamatan Medan Tembung, Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Medan, Desember 2022.

Perilaku konsumtif merupakan suatu tindakan untuk mengkonsumsi produk karena adanya perasaan ingin memiliki sesuatu benda yang berupa barang atau jasa, namun bukan berdasar kebutuhan akan tetapi karena keinginan untuk menggunakan atau membeli sesuatu dengan hanya memenuhi hasrat kesenangan semata tanpa dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan ataupun permintaan. Ada tiga aspek perilaku konsumtif yaitu, pembelian implusif, pembelian tidak rasional dan pemborosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku konsumtif remaja pecinta animasi Jepang dalam pembelian merchandise animasi Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 orang remaja. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner alat ukur perilaku konsumtif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tabel frekuensi dan uji kecenderungan, uji kecenderungan dilakukan dengan 4 kategori yaitu kategori sangat tinggi, kategori tinggi, kategori rendah dan kategori sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan tingkat perilaku konsumtif dengan indikator pembelian implusif tergolong tinggi dengan persentase 48,4% (15 responden) indikator pembelian tidak rasional juga tergolong tinggi dengan persentase 48,4% (15 responden) dan indikator pemborosan dengan persentase 45,2% (14 responden) juga masuk kedalam kategori tinggi.

Kata kunci: Perilaku Konsumtif , Animasi Jepang