

**PENGARUH PENGENDALIAN DIRI TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF PADA PEMAIN *GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Menyusun Skripsi dalam Program Studi S-1 Psikologi (S.Psi)



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Achmad Aisyur Roqi

J71217104

Dosen Pembimbing :

Dr. Lufiana Harnany Utami, S.Pd., M.Si.

NIP. 197602272009122001

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Pengendalian Diri terhadap Perilaku Konsumtif pada Player Genshin Impact” merupakan karya ilmiah hasil penelitian yang dimaksudkan sebagai tugas akhir perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi strata 1 di Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ilmiah ini diklaim orisinalitasnya berdasarkan pengetahuan saya yang mana belum pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali kutipan yang menjadi referensi dalam bentuk sitasi.

Surabaya, 3 Juli 2023



Achmad Aisyur Roqi

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGENDALIAN DIRI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PADA PEMAIN GENSHIN IMPACT

Oleh :

ACHMAD AISYUR ROQI

J71217104

Telah disetujui untuk diajukan pada sidang ujian skripsi

Surabaya, 3 Juli 2023

Dosen Pembimbing



Dr. Lufiana Harnany Utami, M.Si

NIP. 197602272009122001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PENGARUH PENGENDALIAN DIRI TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF PADA PEMAIN GENSHIN IMPACT

Yang disusun oleh :
Achmad Aisyur Roqi
J71217104

Dipertahankan di depan Tim Penguji
pada Tanggal 17 Juli 2023

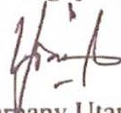
Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan



Phil. Khoirun Niam
197007251996031004

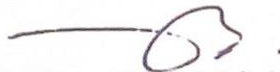
Susunan Tim Penguji

Penguji I,



Dr. Lufiana Harmany Utami, S.Pd., M.Si
NIP. 197602272009122001

Penguji II,



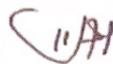
Rizma Fithri, S.Psi., M.Si.
NIP. 197403121999032001

Penguji III,



Nova Lusiana, M.Keb.
NIP. 198111022014032001

Penguji IV,



Estri Kusumawati, M.Kes.
NIP. 198708042014032003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Achmad Aisyur Roqi
NIM : J71217104
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : J71217104@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Pengendalian Diri terhadap Perilaku Konsumtif pada Pemain Genshin Impact

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 April 2024

Penulis

(Achmad Aisyur Roqi)

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif pada pemain game Genshin Impact. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data menggunakan skala likert yang disusun berdasarkan aspek perilaku konsumtif milik Fromm dan pengendalian diri milik Averill. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 245 pemain game Genshin Impact yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dengan menggunakan teknik purposive sampling. Uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel x pada variabel y dengan menggunakan program aplikasi *Statistical Package for Social Science* (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengendalian diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan arah hubungan negatif.

Kata Kunci : perilaku konsumtif, pengendalian diri, pemain Genshin Impact.

ABSTRACT

This research is supposed to determine the impact of self control against consumptive behavior towards Genshin Impact players. Correlational quantitative method is used with likert scale to collect data that based on aspect of consumptive behavior by Fromm and self control by Averill. The subject of this research were 245 Genshin Impact players that cross around Indonesia with purposive sampling technique. Simple Linear Regression analysis is used on hypothesis test to determine the influence of x variable on y variable with Statistical Package for Social Science (SPSS) application program. The research result that self control significantly influence against consumptive behavior with $0,000 < 0,05$ signifance value which means there is a significant influence. The research result shows significant influence in a negative way.

Keywords : *consumptive behavior, self control, Genshin Impact Players.*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

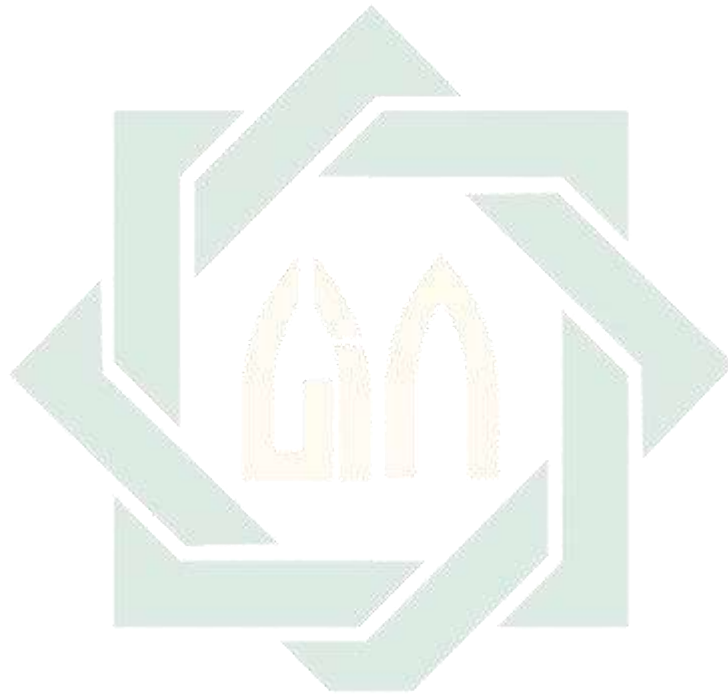
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
INTISARI.....	8
ABSTRACT.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR GAMBAR.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	16
A. Latar belakang.....	16
B. Rumusan masalah.....	21
C. Keaslian Penelitian.....	21
D. Tujuan Penelitian.....	22
E. Manfaat Penelitian.....	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	24
A. Pengendalian Diri.....	24
1. Definisi Pengendalian Diri.....	24
2. Aspek-aspek Pengendalian Diri.....	26
3. Faktor-faktor Pengendalian Diri.....	27
B. Perilaku Konsumtif.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemberian Skor Skala Likert.....	36
Tabel 3. 2 Blue print instrument penelitian perilaku konsumtif.....	37
Tabel 3. 3 Hasil uji validitas skala perilaku konsumtif.....	38
Tabel 3. 4 Hasil uji reliabilitas skala perilaku konsumtif	39
Tabel 3. 5 Blue print instrument penelitian pengendalian diri.....	39
Tabel 3. 6 Validitas Skala Pengendalian Diri.....	40
Tabel 3. 7 Hasil uji reliabilitas skala pengendalian diri.....	41
Tabel 3. 8 Uji Normalitas	41
Tabel 3. 9 Uji Linearitas.....	42
Tabel 4. 1 Tabel Presentase Usia Responden.....	43
Tabel 4. 2 Tabel Presentase Jenis Kelamin Responden	44
Tabel 4. 3 Tabel Presentase Pekerjaan Responden.....	44
Tabel 4. 4 Domisili Responden	45
Tabel 4. 5 Tabel Deskripsi Statistik.....	45
Tabel 4. 6 Klasifikasi Statistik Pengendalian Diri.....	46
Tabel 4. 7 Klasifikasi Statistik Perilaku Konsumtif	47
Tabel 4. 8 Tabulasi Silang Usia dan Tingkat Kategori Deskripsi Subjek.....	47
Tabel 4. 9 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Tingkat Kategori.....	48
Tabel 4. 10 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Tingkat Kategori	49
Tabel 4. 11 Hasil Uji Regresi	49
Tabel 4. 12 Tabel Output regresi linier sederhana “Coefficients”	50
Tabel 4. 13 Tabel Output regresi linier sederhana “ANOVA”	51
Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teori.....33



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, N. A. (2012). Pengaruh Pelatihan Mindfulness Terhadap Peningkatan Kontrol Diri Siswa SMA. *Pamator*, 5(1), 19–27.
- Ancok, D. (1995). *Nuansa psikologi pembangunan*. Diterbitkan oleh Yayasan Insan Kamil bekerjasama dengan Penerbit Pustaka Pelajar.
- Anggraini, I. (2019). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Online Shopping Pada Wanita Usia Dewasa Awal. *Universitas Negeri Jakarta*, 1–154.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal. *Jakarta: PT. Rineka Cipta*, 16.
- Averill, J. R. (1973). The dis-position of psychological dispositions. *Journal of Experimental Research in Personality*.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*.
- Baumeister, R. F., & Boden, J. M. (1998). Aggression and the self: High self-esteem, low self-control, and ego threat. In *Human aggression* (pp. 111–137). Elsevier.
- Calhoun, J. F., & Acocella, J. R. (1990). *Instructor's Manual to Accompany Psychology of Adjustment and Human Relationships*. McGraw-Hill.
- Carissa, Andik, N. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Pembelian Merchandise K-Pop Pada Remaja*.
- Chaplin, J. P. (1997). *Kamus lengkap psikologi*.
- Diani Tiona. (2019). *PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF BELANJA ONLINE MAHASISWA*. 8(5), 55.
- Dzihan, F. A. (2022). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Produk Kecantikan Pada Mahasiswi*. 31–32.
- Empati, J., Ulayya, S., & Mujiasih, E. (2020). *HUBUNGAN ANTARA SELF CONTROL DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PENGGUNA E-MONEY PADA MAHASISWA*. 9(888), 262–270.
- Fitriyani, N., Widodo, P. B., & Fauziah, N. (2013). *Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di genuk indah semarang*. 55–68.

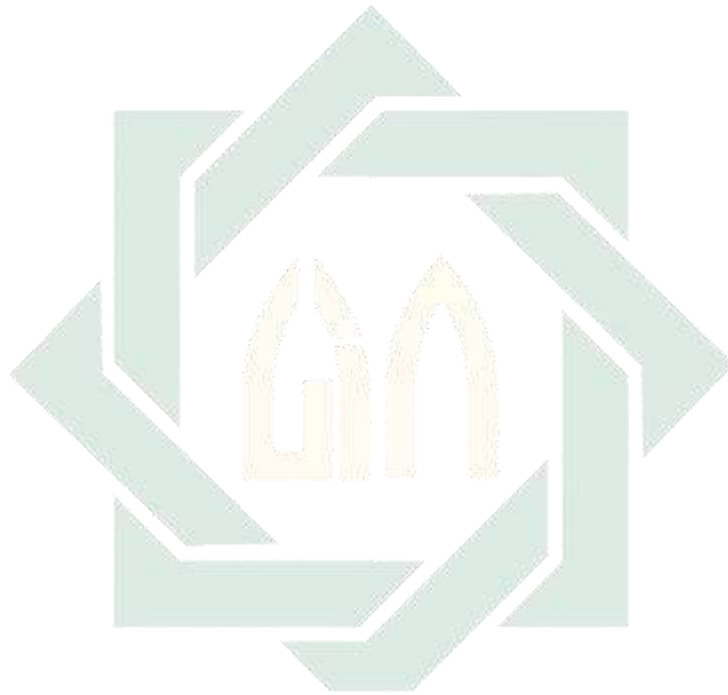
- Fromm, E. (1955). *The Sane Society*, London (Routledge and Kegan Paul), 1956.
- Ghufron, M. N., & Rini Risnawita, S. (2010). Teori-Teori Psikologi, Yogyakarta. *Ar-Ruzz Media*, 33–38.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2012). Teori-teori psikologi cetakan III. Yogyakarta: *Ar-Ruzz Media*.
- Indraini, A. (2022). *Cerita Ayah Kaget Ditagih Rp 211 Juta Gara-gara Game Genshin Impact*. DetikFinance.
- Jasmadi. (2016). *Pendahuluan*. 1(1967), 325–334.
- Khafida, A. A., & Hadiyati, F. N. R. (2020). Hubungan antara koformitas teman sebaya dengan perilaku konsumtif pembelian skincare di marketplace pada remaja putri SMA N 1 Kendal. *Jurnal Empati*, 8(3), 588–592.
- Lestarina, E. (2017). ISSN : 2502-079X (Print) ISSN : 2503-1619 (Electronic)
Dipublikasikan oleh : Indonesian Institute for Counseling , Education and Therapy (IICET) Akses Online : Akses Online : <http://jurnal.iicet.org>. 2, 1–6.
- Lestarina, E., & Karimah, H. (2017). dkk. Perilaku Konsumtif Dikalangan Remaja. *Jurnal Riser Tindakan Indonesia*.
- Magnenat-Thalmann, N., & Thalmann, D. (2012). *Computer Animation and Simulation'99: Proceedings of the Eurographics Workshop in Milano, Italy, September 7--8, 1999*. Springer Science & Business Media.
- Martono. (2012). *martono*.
- Miller, J. B. (2015). *The healing connection: How women form relationships in therapy and in life*. Beacon Press.
- N, K. A. (2018). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Penggunaan Paket Kuota Internet. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v6i1.4524>
- NIKMAH, N. (2022). *Pengaruh Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Islam (Bki) Iain* <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/4963/2/NIKMAH.pdf> Nofitriani, N. N. (2020). Hubungan antara kontrol diri dan harga diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget pada siswa kelas XII SMAN 8 Bogor.

- IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 53–65.
- Nurhaini, D. (2018). Pengaruh Konsep Diri dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Gadget. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), 92–100. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v6i1.4532>
- Oktarin, D. S. (2019). *Anaknya Kecanduan Bermain Game, Ibu Ini Kaget Tagihannya Jebol Belasan Juta*. Suara.Com.
- Patty, S., Wijono, S., & Setiawan, A. (2016). Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya, Kontrol Diri, Dan Jenis Kelamin Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SMA Kristen YPKPM Ambon. *PSIKODIMENSIA*, 15(2), 204–235.
- Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. 1–12.
- Prabu, A. M. (2002). Perilaku Konsumen. Erlangga, Jakarta.
- Pratama, H. S. (2018). Hubungan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Merchandise Liverpool Pada Anggota Suporter Klub Sepakbola Liverpool Di Bekasi. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 138–147.
- Putri, V. M. (2020). *YouTuber Habiskan Rp 29 Juta di Genshin Impact untuk Dapatkan Klee*. Inet.Detik.Com.
- Ramadona, D. M., & Mamat, S. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Rosyid, L. H. F. (1997). *PERILAKU KONSUMTIF BERDASAR LOCUS O F CONTROL PADA REMAJA PUTRI Lina*. 5–13.
- Santoso, S. (2002). Buku latihan SPSS statistik multivariat. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sari, N. N., & Irmayanti, N. (2021). *HUBUNGAN SELF CONTROL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF BELANJA ONLINE PADA MAHASISWA*. *Pendahuluan*. 2(2), 32–41.
- Sari, S. N. (2021). *PENGARUH GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN DI UNIVERSITAS ISLAM*

NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.

- Semiotika, A., Barthes, R., Nurjayanti, O. N., Ikom, S., Arindawati, W. A., Ip, S., Hs, J., Telukjambe, R., & Karawang, T. (2001). *Representasi Makna Konsumerisme Dalam Iklan Ramayana Ramadhan # KerenLahirBatin di Televisi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Sergio. (2019). *Hubungan Self Control Dengan Perilaku Konsumtif pada Karyawan Perusahaan E-Commerce di PT. X. 705130011*.
- Sudarisman, H. S. V. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Melalui Online Shop pada Mahasiswi. *Acta Psychologia, 1*(1), 53–61. <https://doi.org/10.21831/ap.v1i1.43308>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R\&D*.
- Sugiyono, P. (2016). *Dr.(2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R\&D. Alfabeta, Cv*.
- Suherni, N. (2020). *3 Masalah Kesehatan Mental di Tengah Pandemi Covid, Kecanduan Game Online Masuk Kategori*. INewsYogya.Id.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Akuntansi Biaya: Teori dan Penerapannya Seluk Beluk Akuntansi Contoh dan Aplikasinya/V. Wiratna Sujarweni*.
- Sumartono, S. (2002). Terperangkap dalam iklan: meneropong imbas pesan iklan televisi. *Bandung: Alfabeta*.
- Swastha, B., & Handoko, T. H. (2000). *Manajemen pemasaran: Analisa perilaku konsumen. Yogyakarta: Bpfe*.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality, 72*(2), 271–324.
- Utoro, D. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online dan Tingkat Ekonomi terhadap Perilaku dan Hasil Belajar Siswa: studi kasus SMP N 4 Tenganan*. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW.
- Willems, Y. E., Boesen, N., Li, J., Finkenauer, C., & Bartels, M. (2019). The

heritability of self-control: A meta-analysis. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 100 (October 2018), 324–334.
<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.02.012>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A