

**HUBUNGAN SELF REGULATION DENGAN IMPULSIVE BUYING
ITEM DI GAME ONLINE PADA MASA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh :

DANAR TRESNA ADITYA
NPM : 1511900212

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2023

**HUBUNGAN SELF REGULATION DENGAN IMPULSIVE BUYING
ITEM DI GAME ONLINE PADA MASA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh:

DANAR TRESNA ADITYA

NPM: 1511900212

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2023

**HUBUNGAN SELF REGULATION DENGAN IMPULSIVE BUYING
ITEM DI GAME ONLINE PADA MASA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh:

DANAR TRESNA ADITYA

NPM: 1511900212

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Penulis menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini penulis buat atas kesadaran penulis secara penuh tanpa paksaan pihak manapun.

Surabaya, 19 Juni 2023



Danar Fresna Aditya
NBI. 1511900131



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. Semolowaru 45 Surabaya
Tlp. 031 593 1800 (ex.311)
Email : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Danar Tresna Aditya
NPM : 1511900212
Fakultas : Psikologi
Program Studi : S1 Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)* karya ilmiah saya yang berjudul:

“Hubungan Antara Kerentanan Pengaruh Interpersonal dengan Pembelian Impulsif pada Mahasiswa “

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 20 Juli 2023



Yang Menyatakan

Danar Tresna Aditya

1511900212

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : Dinar Tresna Aditya
NPM : 1511900212
Judul : Hubungan Self Regulation Dengan
Impulsive Buying Item Di Game Online Pada Masa
Dewasa Awal

Surabaya, Juni 2023

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Drs. Sahat Saragih, M.Si.

Dosen Pembimbing II



**Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi.,
Psikolog.**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal : ...

Dewan penguji :

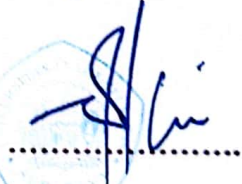
1. Amherstia Pasca Rina S.Psi., M.Psi., Psikolog



2. Drs. Sahat Saragih, M.Si



3. Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog



Mengesahkan

Fakultas Psikologi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dekan,



Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Psi., Psikolog

NPP. 20510020552

MOTTO

“Hidup ini memang tidak adil, jadi biasakanlah dirimu”

(Patrick Star)

“Death is welcome when it comes; but to yield- never!”

(King Arthur)

“Reach the end of the story in your own way”

(Caelus)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan serta kelancaran kepada saya dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini sampai selesai dengan baik dan tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu memberikan saya dukungan dalam proses pengerjaannya. Kepada orang tua yang selalu memenuhi kebutuhan saya untuk menuntaskan perkuliahan dari awal hingga akhir. Kepada teman-teman saya yang selalu menemani dari pagi hingga malam dalam pembuatan skripsi ini. Juga kepada kakak tingkat yang memberikan saran dalam penulisan skripsi ini hingga tuntas. Dan tentunya kepada Bapak Drs. Sahat Saragih, M.Si dan ibu Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog yang membimbing saya dengan sabar dan tabah dalam menyelesaikan skripsi ini.

CURRICULUM VITAE



A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Danar Tresna Aditya
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal lahir : Surabaya, 15 Januari 2001
Suku/Kebangsaan : Jawa / Indonesia
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat Rumah : Gunung Sari 36 Kel. Sawunggaling Kec.
Wonokromo, Surabaya
Alamat Email : danartresnaaditya@gmail.com
No. Handphone : 082137373528
Jurusan : Psikologi

B. PENDIDIKAN FORMAL

2015 – 2017 : SMP PGRI 1 Buduran
2017 – 2019 : SMK Antartika 1 Sidoarjo
2019 – 2023 : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

C. KEMAMPUAN

1. Bahasa Indonesia (Aktif)
2. Bahasa Inggris (Pasif)
3. Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)
4. Game Tester
5. Desainer Grafis

D. PENGALAMAN ORGANISASI

1. TrackB Entertainment (Dancer)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "*Hubungan Self Regulation dengan Impulsive Buying Item Di Game Online Pada Masa Dewasa Awal*", sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Psikologi.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Diah Sofiah, M.Si., Psikolog selaku wakil dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Amherstia Pasca Rina, S. Psi., M. Psi., Psikolog selaku Kaprodi S1 Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Drs. Sahat Saragih, M.Si. selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sayidah Aulia Ul Haque, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah menyempatkan waktunya untuk melakukan bimbingan daring maupun luring.
7. Karolin Rista, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Wali, terima kasih telah memberikan nasehat serta motivasi yang sangat bermanfaat pada kehidupan sehari-hari. Terima kasih sudah berkenan mendengarkan segala keluhan penulis.
8. Dosen Fakultas Psikologi, terima kasih banyak telah memberikan ilmu serta pengalaman yang bermanfaat.
9. Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi, terima kasih banyak telah memberikan bantuan dan dukungan selama masa perkuliahan, semoga kebaikan serta kemurahan yang telah diberikan akan segera dibalas oleh Allah SWT.

10. Clisnandya Agnini Azzahra, terima kasih atas segala dukungan moral yang telah diberikan. Yang ada dikala suka maupun duka, yang selalu mendukung atas segala keputusan serta kegiatan.
11. Dwiki Bagus Raharjo rekan yang selalu mendukung serta membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Ryan Valiansyah S.Psi selaku senior yang telah mendukung, menaschati, dan memberikan perhatian serta bantuan jasmani maupun rohani. Terima kasih.
13. Prima Rizqi dan selaku rekan pengerjaan skripsi, terima kasih karena memilih untuk menyelesaikan skripsi dan mengurungkan niat untuk berhenti. Terima kasih telah berbagi tekad dan semangat juang untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Arthur, member dari grup Kingdom. terima kasih karena sudah menjadi penyemangat moral dengan lagunya yang berjudul Excalibur.
15. Lagu-lagu dari game Punishing Gray Raven dan Genshin Impact, terima kasih telah menemani serta menyemangati dalam menulis skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membantun untuk karya kedepan lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat.

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat, serta pihak lain yang membutuhkan guna perkembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, 19 Juni 2023



Danar Tresna Aditya

HUBUNGAN SELF REGULATION DENGAN IMPULSIVE BUYING ITEM DI GAME ONLINE PADA MASA DEWASA AWAL

Danar Tresna Aditya

Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: fuunju@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dari *self regulation* dengan *impulsive buying item* di *game online*. Data penelitian ini diperoleh 115 responden merupakan pemain *game online* dan 89 pernah melakukan pembelian pada *item game online*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-probability* dengan metode *accidental sampling*. Penelitian ini menggunakan skala *self regulation* dan *impulsive buying* dengan hasil analisis data korelasi $r = -0.139$ ($p < .01$) menggunakan *spearman's rho*. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara *self regulation* dengan *impulsive buying* terhadap *item* di *game online* pada masa dewasa awal yang mengartikan bahwa semakin tinggi *self regulation* seseorang maka semakin rendah perilaku *impulsive buying*. Hal ini menyatakan bahwa *self regulation* memiliki peran penting bagi pemain *game online* di usia dewasa awal untuk menahan perilaku saat berbelanja.

Kata Kunci: regulasi diri, pembelian diri, game online

THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF REGULATION AND IMPULSIVE BUYING ITEM ONLINE GAMES IN EARLY ADULTS

Danar Tresna Aditya
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: fuunijtu@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between self-regulation and impulsive buying of items in online games. The research data obtained from 115 respondents were online game players and 89 had made purchases of online game items. The sampling technique used in this study is non-probability with the accidental sampling method. This study uses a scale of self-regulation and impulsive buying with the results of data analysis correlation $r = -0.139$ ($p < .01$) using Spearman's rho. This shows that there is a significant negative relationship between self-regulation and impulsive buying of items in online games during early adulthood, which means that the higher a person's self-regulation, the lower the impulsive buying behavior. This suggests that self-regulation has an important role for online game players in early adulthood to restrain shopping behavior.

Keywords: self regulation, impulsive buying, game online

DAFTAR ISI

COVER	i
COVER	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Permasalahan	1
B. Tujuan Dan Manfaat	4
C. Keaslian Penelitian	4
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. <i>Impulsive Buying</i>	7
1. Definisi <i>Impulsive Buying</i>	7
2. Ciri-Ciri <i>Impulsive Buying</i>	7
3. Aspek-Aspek <i>Impulsive Buying</i>	8
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi	9
B. <i>Self Regulation</i>	10

1. Definisi <i>Self Regulation</i>	10
2. Faktor Pembentuk <i>Self Regulation</i>	10
3. Tahapan <i>Self Regulation</i>	12
4. Proses <i>Self Regulation</i>	13
5. Aspek-Aspek <i>Self Regulation</i>	14
C. Kerangka Berfikir.....	15
D. Hipotesis.....	17
BAB III.....	18
METODE PENELITIAN	19
A. Populasi dan Partisipan	19
1. Populasi	19
2. Partisipan.....	19
B. Disain Penelitian	19
C. Instrumen Pengumpulan Data	20
D. Uji Prasyarat dan Analisis Data.....	27
1. Uji Persyaratan	27
a. Uji Normalitas.....	27
2. Analisis Data	28
BAB IV	29
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil Penelitian	31
1. Hasil statistik Deskriptif Subjek.....	31
2. Hasil Kategorisasi Variabel	32
3. Uji Analisis Korrelasi <i>Spearman's Rho</i>	34
B. Pembahasan.....	35
BAB V.....	37
KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	37
Daftar Pustaka	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Skala	20
Tabel 2. Blueprint <i>Impulsive Buying</i>	21
Tabel 3. Hasil Uji Validitas <i>AItem Impulsive Buying</i>	22
Tabel 4. Hasil Uji Validitas <i>AItem Impulsive Buying</i>	23
Tabel 5. Blueprint Skala <i>Self Regulation</i>	24
Tabel 6. Hasil Uji Validitas <i>AItem Self Regulation</i>	25
Tabel 7. Hasil Reliabilitas <i>AItem Self Regulation</i>	27
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas	27
Tabel 9. Hasil Uji Linieritas	28
Tabel 10. Data Statistik Usia	31
Tabel 11. Data Statistik Bekerja	32
Tabel 12. Data Statistik <i>Top-Up</i>	32
Tabel 13. Statistik Deskriptif	32
Tabel 14. Norma Kategorisasi <i>Self Regulation</i>	33
Tabel 15. Hasil Kategorisasi <i>Self Regulation</i>	33
Tabel 16. Norma Kategorisasi <i>Impulsive Buying</i>	34
Tabel 17. Hasil Kategorisasi <i>Impulsive Buying</i>	34
Tabel 18. Hasil Uji Korelasi <i>Spearman's Rho</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir *Self Regulation* Dengan *Impulsive Buying* 16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisiner <i>Self Regulation</i>	41
Lampiran 2. Kuisiner <i>Impulsive Buying</i>	45
Lampiran 3. Tabulasi <i>Self Regulation</i>	48
Lampiran 4. Tabulasi <i>Impulsive Buying</i>	52
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Impulsive Buying</i> Putaran I	56
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>AItem Self Regulation</i> Puataran II	57
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Impulsive Buying</i> Putaran I	59
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Impulsive Buying</i> Putaran II	60
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	61
Lampiran 10. Hasil Uji Linieritas	61
Lampiran 11. Hasil Uji Korelasi Spearman's Rho	62
Lampiran 12. Hasil <i>Turn It In</i>	63