

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN
IMPULSIVE BUYING PADA REMAJA PENGGUNA
GAME ROBLOX DI SURABAYA**

SKRIPSI

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



Oleh :

**ADI FATURAHMAN
NBI: 1512200218**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2025

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN *IMPULSIVE BUYING* PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ROBLOX* DI SURABAYA

SKRIPSI

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



Oleh :
Adi Faturahman
NBI: 1512200218

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2025**

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN *IMPULSIVE BUYING* PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ROBLOX* DI SURABAYA

SKRIPSI

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



Oleh :

Adi Faturahman

NBI: 1512200218

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2025

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, 8 Januari 2026



Adi Faturahman

1512200218



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext 311)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adi Faturahman
NBI/ NPM : 1512200218
Fakultas : Psikologi
Program Studi : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

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

**Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dan Kontrol Diri
dengan Kecenderungan *Impulsive Buying* pada Remaja
Pengguna *Game Roblox* di Surabaya**

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneklusif (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
saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Surabaya
Pada tanggal : 8 Januari 2026

Yang Menyatakan



(Adi Faturahman)

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Adi Faturahman

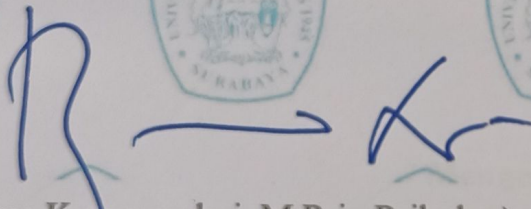
NBI : 1512200218

Judul : Hubungan antara Kecanduan *Game online* dan Kontrol Diri dengan Kecenderungan *Impulsive biying* pada Remaja Pengguna *Game Roblox* di Surabaya.

Surabaya, 24 Desember 2025

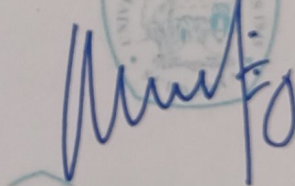
Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



(Rahma Kusumandari, M.Psi., Psikolog)

Dosen Pembimbing II



(Dr. Mamang Efendy S.Pd., M.Psi)

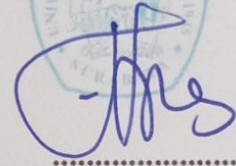
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

**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**

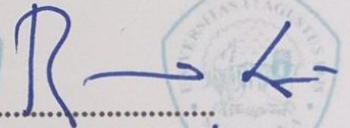
Pada Tanggal : 8 Januari 2026

Dewan Penguji :

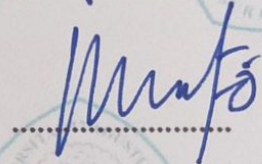
1. Dr. Isrida Yul Arifiana, S.Psi., M.Psi., Psikolog



2. Rahma Kusumandari, M.Psi., Psikolog



3. Dr. Mamang Efendy S.Pd., M.Psi

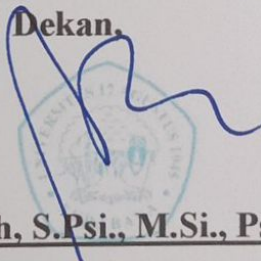


Mengesahkan

Fakultas Psikologi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dekan.



Dr. Diah Sofiah, S.Psi., M.Si., Psikolog

NPP. 20510020551

HALAMAN MOTTO

fa inna ma'al-'usri yusrâ, inna ma'al-'usri yusrâ

(QS. Al-Insyirah 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada mereka yang senantiasa memberikan doa, cinta, dan kekuatan dalam setiap langkah perjuangan penulis:

Orang tua, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas kesabaran dan pengorbanan yang tidak pernah terucap sepenuhnya dengan kata-kata.

Nenek tercinta, atas doa tulus dan kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.

Kakak tersayang, yang terus memberikan semangat, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan karya ini.

CURRICULUM VITAE



A. Identitas Diri

Nama : Adi Faturahman
Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 21 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jl. Raya Cerme Kidul No. 39
RT 03, RW 06
Kelurahan Cerme Kidul, Kecamatan
Cerme Kidul, Kabupaten Gresik
Kewarganegaraan : Indonesia
Email : adifaturahman21082002@gmail.com
No. Telepon : 085335663656

B. Riwayat Pendidikan

2022 – 2026 : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
2018 – 2021 : SMA Negeri 1 Cerme
2015 – 2018 : SMP Negeri 1 Cerme
2009 – 2015 : SD Negeri 2 Cerme

C. Riwayat Pekerjaan

1. Ayam Bakar SW
2. MBKM Proyek Kemanusiaan di UPTD Griya Wreda Jambangan Kota Surabaya
3. Askara Organizer

D. Kemampuan

1. Bahasa Indonesia (Aktif)
2. Bahasa Inggris (Pasif)
3. Microsoft Office (Ms. Word, Ms. Exel, Ms. Power Point)
4. Administrasi Alat Tes Psikologi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dan Kontrol Diri dengan Kecenderungan *Impulsive Buying* pada Remaja Pengguna *Game Roblox* di Surabaya” dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini terdapat berbagai kendala dan keterbatasan. Berkat bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, seluruh tahapan penelitian dapat dilalui hingga skripsi ini terselesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Harjo Seputro, S.T., M.T selaku Penanggung Jawab Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh dan menyelesaikan pendidikan di universitas ini.
2. Dr. Diah Sofiah, S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas dukungan serta sarana akademik yang menunjang proses studi penulis.
3. Rahma Kusumandari, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Ketua Program Studi S-1 Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas arahan dan pelayanan akademik yang diberikan selama penulis mengikuti kegiatan perkuliahan.
4. Rahma Kusumandari, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing 1, atas kesediaan waktu, bimbingan, serta masukan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Arahan yang diberikan sangat membantu penulis dalam memahami dan menyempurnakan penelitian yang dilakukan.
5. Dr. Mamang Efendy S.Pd., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing 2, atas perhatian, bimbingan, serta masukan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi, sehingga karya ini dapat diselesaikan secara sistematis.
6. Dr. Diah Sofiah, S.Psi., M.Si. Psikolog, selaku Dosen Wali, atas pendampingan dan arahan yang diberikan kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga penyelesaian studi.
7. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas ilmu pengetahuan, arahan, serta pengalaman pembelajaran yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan Sarjana Psikologi.

8. Papa, Mama, Bu Vivin penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi tanpa henti selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat kesabaran, perhatian, dan pengorbanan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda.
9. Ryan Chandra Adianto, penulis mengucapkan terima kasih untuk kakak tercinta, yang tanpa banyak ditunjukkan telah menjadi penopang penting bagi penulis. Dukungan yang diberikan, baik secara materi, moral, maupun melalui doa memberikan keyakinan bagi penulis untuk tetap terus melangkah di saat proses terasa berat dan melelahkan, hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Terima kasih untuk Ajeng Ayunda yang tetap ada dan memilih bertahan menemani penulis di setiap prosesnya. Di saat banyak hal terasa berat dan melelahkan, kehadirannya menjadi tempat bernaung, memberi ruang bagi penulis untuk menata ulang langkah, menghadapi keraguan, dan kembali melanjutkan perjalanan hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan utuh.
11. Ferris Nur Alif Suprianto, terima kasih kepada sahabat penulis yang telah menjadi pendamping setia dalam berbagai proses, baik suka maupun duka. Dukungan, kebersamaan, dan kehadirannya memberikan kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus bertahan dan melangkah hingga tahap ini.
12. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Betwin Haris Sukma Jaya dan Ricky Rochmawan atas kebersamaan, canda, dan dukungan yang secara tidak langsung maupun langsung telah mewarnai perjalanan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu psikologi dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 8 Januari 2026



Adi Faturahman

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN *IMPULSIVE BUYING* PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ROBLOX* DI SURABAYA

Adi Faturahman

Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

adifaturahman21082002@gmail.com

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja khususnya pada *platform Roblox* yang dilengkapi dengan sistem ekonomi virtual, berdampak pada meningkatnya peluang terjadinya kecenderungan *impulsive buying*. Keterlibatan yang berlebihan dalam bermain *game online* sering kali disertai dengan berbagai dampak psikologis yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif remaja. Salah satu faktor psikologis yang diduga berperan dalam perilaku tersebut adalah kontrol diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan kontrol diri dengan kecenderungan *impulsive buying* pada remaja pengguna *game Roblox* di Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Partisipan penelitian berjumlah 351 remaja pengguna *game Roblox* di Surabaya yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala kecanduan *game online*, skala kontrol diri, serta skala kecenderungan *impulsive buying*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan kecenderungan *impulsive buying* ($\beta = 0,573$; $p < 0,000$), yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi kecenderungan *impulsive buying*. Sebaliknya, kontrol diri tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kecenderungan *impulsive buying* ($\beta = 0,009$; $p < 0,581$). Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berperan secara langsung dalam meningkatkan kecenderungan *impulsive buying*, sementara kontrol diri belum terbukti berperan signifikan dalam menekan kecenderungan *impulsive buying* pada remaja pengguna *game Roblox* di Surabaya.

Kata Kunci: Kecenderungan *impulsive buying*, Kecanduan *game online*, Kontrol diri, Remaja, Roblox

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND SELF-CONTROL WITH IMPULSIVE BUYING TENDENCIES AMONG ADOLESCENT ROBLOX GAME USERS IN SURABAYA

Adi Faturahman

Faculty of Psychology University of 17 August 1945 Surabaya

adifaturahman21082002@gmail.com

ABSTRACT

The increasing use of online games among adolescents, particularly on the Roblox platform which is equipped with a virtual economic system, has contributed to a higher tendency toward impulsive buying. Excessive involvement in online gaming is often accompanied by various psychological impacts that may influence adolescents' consumptive behavior. One psychological factor that is assumed to play a role in this behavior is self-control. This study aimed to examine the relationship between online game addiction and self-control and impulsive buying tendencies among adolescent Roblox game users in Surabaya. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The participants consisted of 351 adolescent Roblox game users in Surabaya who were selected using purposive sampling. Data were collected using an online game addiction scale, a self-control scale, and an impulsive buying tendency scale. The data were analyzed using multiple regression analysis. The results showed that online game addiction had a positive and significant relationship with impulsive buying tendencies ($\beta = 0.573$; $p < 0.001$), indicating that higher levels of online game addiction were associated with higher impulsive buying tendencies. In contrast, self-control did not show a significant relationship with impulsive buying tendencies ($\beta = 0.009$; $p = 0.581$). These findings indicate that online game addiction directly contributes to increased impulsive buying tendencies, while self-control has not been proven to play a significant role in reducing impulsive buying tendencies among adolescent Roblox game users in Surabaya.

Keywords: *Impulsive buying Tendencies, Online Game Addiction, Self-Control, Adolescents, Roblox*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
<i>CURRICULUM VITAE</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Permasalahan.....	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah Penelitian	7
B. Tujuan dan Manfaat.....	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	8
C. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	13
1. Pengertian Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	13
2. Aspek Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	14
3. Indikator Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	17
4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	18
B. Kecanduan <i>Game online</i>	20
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	20
2. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	22
3. Indikator yang Memengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	26
4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	28
C. Kontrol Diri	29

1. Pengertian Kontrol Diri.....	29
2. Aspek Kontrol Diri	31
3. Indikator Kontrol Diri	33
4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kontrol Diri	34
D. Kerangka Berpikir	36
E. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Populasi dan Partisipan	39
1. Populasi.....	39
2. Partisipan	39
B. Desain Penelitian.....	40
C. Instrumen Pengumpul Data.....	40
2. Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	41
3. Skala Kecanduan <i>Game online</i>	46
4. Skala Kontrol Diri.....	50
D. Uji Prasyarat dan Analisis Data.....	58
1. Uji Prasyarat.....	58
2. Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Uji Hipotesis	63
2. Analisis Deskriptif	65
3. Kategorisasi.....	65
4. Data Demografi.....	67
B. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
1. Bagi Pengguna Roblox	72
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	79

1. Pengertian Kontrol Diri.....	29
2. Aspek Kontrol Diri	31
3. Indikator Kontrol Diri	33
4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kontrol Diri	34
D. Kerangka Berpikir	36
E. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Populasi dan Partisipan	39
1. Populasi.....	39
2. Partisipan	39
B. Desain Penelitian.....	40
C. Instrumen Pengumpul Data.....	40
2. Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	41
3. Skala Kecanduan <i>Game online</i>	46
4. Skala Kontrol Diri.....	50
D. Uji Prasyarat dan Analisis Data.....	58
1. Uji Prasyarat.....	58
2. Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Uji Hipotesis	63
2. Analisis Deskriptif	65
3. Kategorisasi.....	65
4. Data Demografi.....	67
B. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
1. Bagi Pengguna Roblox	72
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambaran Demografis Partisipan Usia	39
Tabel 2. Gambaran Demografis Partisipan Jenis Kelamin	40
Tabel 3. Skala Likert	41
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Sebaran Aitem Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	42
Tabel 5. Putaran 1 Uji Validitas Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	43
Tabel 6. Putaran 2 Uji Validitas Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	44
Tabel 7. Putaran 3 Uji Validitas Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	45
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	46
Tabel 9. <i>Blue Print</i> Sebaran Aitem Skala Kecanduan <i>Game online</i>	47
Tabel 10. Putaran 1 Uji Validitas Kecanduan <i>Game online</i>	48
Tabel 11. Putaran 2 Uji Validitas Kecanduan <i>Game online</i>	49
Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Kecanduan <i>Game online</i>	49
Tabel 13. <i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri.....	52
Tabel 14. Putaran 1 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri.....	53
Tabel 15. Putaran 2 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri.....	54
Tabel 16. Putaran 3 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri.....	55
Tabel 17. Putaran 4 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri.....	56
Tabel 18. Putaran 5 Hasil Uji Validitas Kontrol Diri.....	57
Tabel 19. Hasil Uji Reliabilitas Kontrol Diri	58
Tabel 20. Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 21. Hasil Uji Linieritas	59
Tabel 22. Hasil Uji Multikolinearitas	60
Tabel 23. Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	61
Tabel 24. Hasil Uji Hipotesis 1	63
Tabel 25. Hasil Uji Hipotesis 2	64
Tabel 26. Hasil Uji Hipotesis 3	64
Tabel 27. Hasil Analisis Deskriptif.....	65
Tabel 28. Hasil Kategorisasi Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	65
Tabel 29. Hasil Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Tabel 30. Hasil Kategorisasi Skala Kontrol Diri.....	66
Tabel 31. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Tabel 32. Jumlah Responden Berdasarkan Usia	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	38
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Aitem Kecenderungan <i>Impulsive Buying</i> Verplanken & Herabadi (2001).....	79
Lampiran 2. Aitem Kecanduan <i>Game Online</i> Lemmens dkk., (2009).....	80
Lampiran 3. Aitem Kontrol Diri Tangney dkk., (2004)	81
Lampiran 4. Tabulasi Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	84
Lampiran 5. Tabulasi Skala Kecanduan <i>Game online</i>	88
Lampiran 6. Tabulasi Skala Kontrol Diri	91
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecenderungan <i>Impulsive buying</i>	94
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game online</i>	98
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kontrol Diri	100
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas	111
Lampiran 11. Hasil Uji Linieritas.....	111
Lampiran 12. Hasil Uji Multikolinearitas	113
Lampiran 13. Hasil Uji Heterokedasitisitas	113
Lampiran 14. Hasil Uji Korelasi Analisis Regresi Berganda	114