

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PEMBELIAN *SKIN MOBILE LEGENDS* PADA
*GAMERS MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Samuel Yosia Sugiharto

16.E1.0240



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PEMBELIAN *SKIN MOBILE LEGENDS* PADA
*GAMERS MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi**

Oleh :

Samuel Yosia Sugiharto

16.E1.0240



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.

Semarang, 9 November 2022

Yang menyatakan



Samuel Yosia Sugiharto

16.E1.0240

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima

untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna Memeroleh
Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

9 November 2022

Mengesahkan

Ketua Program Studi Sarjana Psikologi

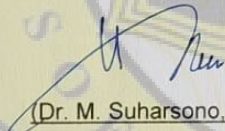
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

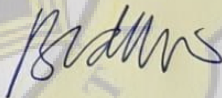


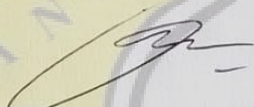
(Dr. Sri Sumijati, M.Si.)

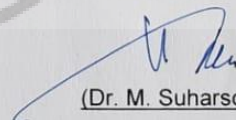
Pembimbing Skripsi

Dewan Penguji


(Dr. M. Suharsono, M.Si)


(Drs. DP. Budi Susetyo, M.Si)


(Kuriake Kharismawan, S.Psi., M.Si)


(Dr. M. Suharsono, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Samuel Yosia Sugiharto

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Pembelian Skin Mobile Legends pada Gamers Mobile Legends" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 9 November 2022

Yang menyatakan



Samuel Yosia Sugiharto

UCAPAN TERIMA KASIH

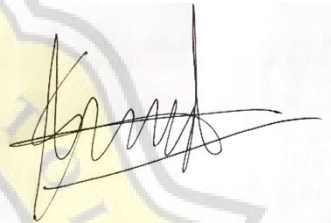
Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “HUBungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Pembelian Skin Mobile Legends pada Gamers Mobile Legends” sebagai tugas akhir untuk melengkapi syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Psikologi Universitas Katholik Soegijapranata. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Kristiana Haryanti, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Dra. Sri Sumijati, M.Si selaku Kepala Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
3. Drs. M Suharsono M.Si selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen wali yang telah banyak memberi dukungan, tenaga, pikiran, kesabaran serta bimbingan selama kuliah hingga proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh *staff* Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah banyak membantu penulis dalam administrasi penelitian, sidang proposal, hingga sidang akhir penulis.
5. Keluarga tercinta, terutama Papa dan Mama yang selalu mendukung, memberikan doa, semangat tanpa paksaan untuk menyelesaikan studi hingga penyusunan skripsi diselesaikan dengan baik.
6. Alit, Gita, Rosy yang telah memberikan motivasi pada penulis selama penyusunan skripsi ini

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah memberikan dukungan, perhatian, bantuan, serta pembelajaran bagi peneliti selama ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan syukur dan terimakasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dalam berbagai hal, sehingga peneliti dapat berkembang.

Semarang, 9 November 2022
Peneliti



Samuel Yosia Sugiharto



Motto

Apapun yang terjadi tetap berbuat baiklah dalam segala hal
-unknown



DAFTAR ISI

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PEMBELIAN *SKIN MOBILE LEGENDS* PADA *GAMERS MOBILE LEGENDS*.. i

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan Penelitian	9
1.3. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Perilaku Konsumtif Pembelian Skin Mobile Legends.....	11
2.2 Kontrol Diri	17
2.3 <i>Hubungan Kontrol diri dengan Perilaku Konsumtif Pembelian Skin Mobile Legends</i>	21
2.4 <i>Hipotesis</i>	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	25
3.3 <i>Subjek Penelitian</i>	26
3.4 Alat Ukur	27
3.5 Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV PENGUMPULAN DATA PENELITIAN	31
4.1 Orientasi Kancah Penelitian	31
4.2 Persiapan Pengumpulan Data.....	31
4.3 Uji Coba Alat Ukur.....	33
4.4 Pengumpulan Data Penelitian	35
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	36

5.1 Hasil Penelitian	36
5.2 Pembahasan.....	37
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	42
6.1 Kesimpulan	42
6.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan skala Kontrol Diri	28
Tabel 3. 2 Rancangan Skala Perilaku Konsumtif	29
Tabel 4. 1 Sebaran Item Kontrol Diri	32
Tabel 4. 2 Sebaran Item Perilaku Konsumtif	32
Tabel 4. 3 Sebaran item valid dan gugur Kontrol diri.....	34
Tabel 4. 4 Sebaran item valid dan gugur skala perilaku konsumtif	34
Tabel 5. 1 Klasifikasi nilai korelasi r Pearson	

Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Skala Penelitian	
A.1 Skala Kontrol Diri	50
A.2 Skala Perilaku Konsumtif	54
Lampiran B Uji Coba (<i>Tryout</i>)	
B.1 Data Uji Coba Kontrol Diri	58
B.2 Data Uji Coba Perilaku Narsistik	61
Lampiran C Reliabilitas	
C.1 Reliabilitas Skala Kontrol Diri	65
C.2 Reliabilitas Skala Perilaku Konsumtif	67
Lampiran D Uji Asumsi	
D.1 Uji Normalitas	71
D.2 Uji Linearitas	75
Lampiran E Uji Hipotesis	79
Lampiran F Bukti Penelitian	81
Lampiran H Bukti Plagiasi	84

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara control diri dengan perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* pada pemain *Mobile Legends*. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negative antara control diri dengan perilaku konsumtif, semakin tinggi control diri pada pemain *Mobile Legends* maka semakin rendah perilaku konsumtifnya, begitupun sebaliknya. Penelitian ini memiliki karakteristik populasi yaitu \Gamers *Games Mobile Legends* dengan kriteria yaitu *Gamers Mobile Legends* aktif di Kota Semarang dan, melakukan *top up* ataupun melakukan pembelian *skin* untuk bermain *Games Mobile Legends* dalam jangka waktu sebulan sekali. Jumlah sampel sebanyak 51 pemain *Mobile Legends* yang digunakan sebagai sumber data. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan skala control diri dan perilaku konsumtif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai uji Pearson adalah $r_{xy} = -0,350$ dengan $\text{sig } p < 0,006$ $p < 0,0$, sehingga terdapat hubungan negatif antara control diri dengan perilaku konsumtif pada pemain *Mobile Legends*.

Kata Kunci : Kontrol diri, konsumtif, *Mobile Legends*



ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between self-control and consumptive behavior in purchasing Skin Mobile Legends among Mobile Legends players. The hypothesis put forward in this study is that there is a negative relationship between self-control and consumptive behavior, the higher the self-control in Mobile Legends players, the lower the consumptive behavior, and vice versa. This study has population characteristics, namely Gamers Games Mobile Legends with the criteria that Gamers Mobile Legends is active in the city of Semarang and, top up or buy skins to play Mobile Legends Games within a period of once a month. The number of samples is 51 Mobile Legends players used as data sources. This study uses a correlational quantitative method with a scale of self-control and consumptive behavior. The results of this study indicate that the Pearson test value is $r_{xy} = -0.350$ with $\text{sig } p < 0.006$ $p < 0.0$, so there is a negative relationship between self-control and consumptive behavior in Mobile Legends players..

Keywords: self control, consumptive, Mobile Legends

