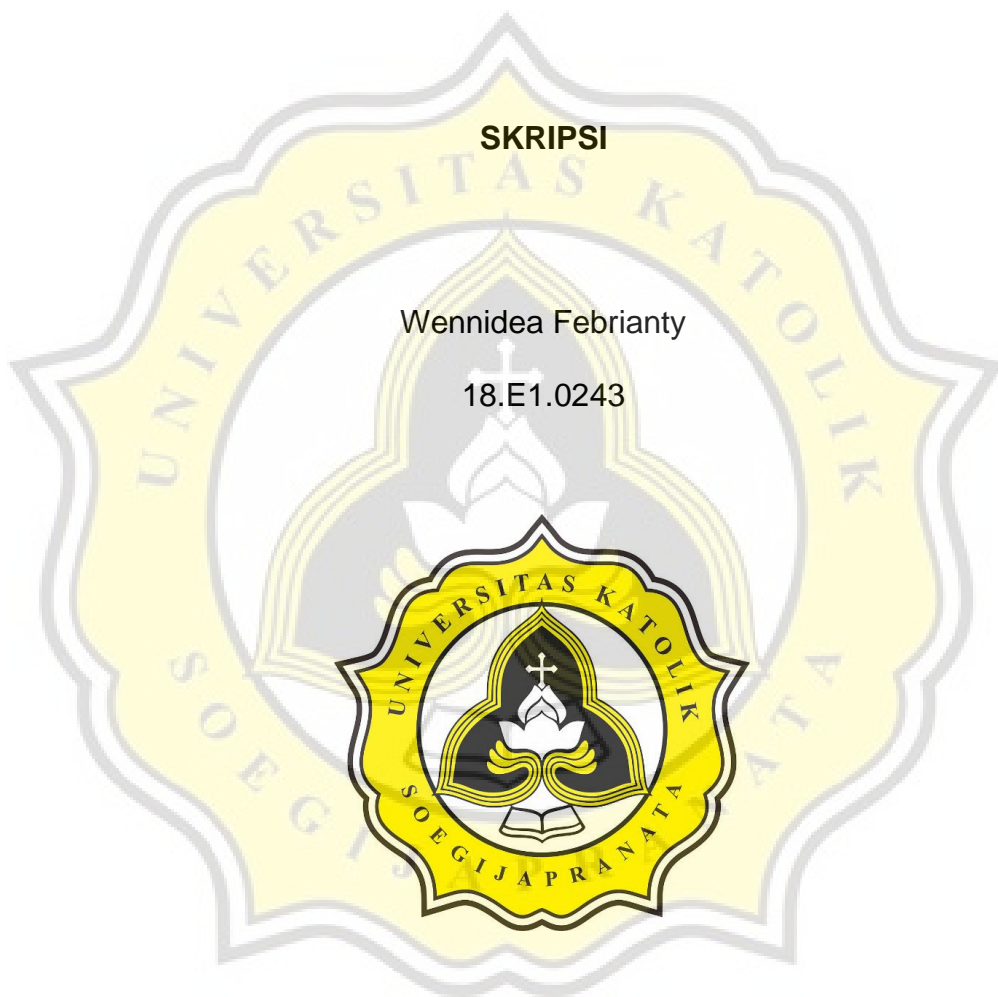


**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN
PEMBELIAN IMPULSIF PADA *GAME ONLINE GENSHIN
IMPACT***

SKRIPSI

Wennidea Febrianty

18.E1.0243



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN
PEMBELIAN IMPULSIF PADA *GAME ONLINE GENSHIN
IMPACT***

SKRIPSI

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

Wennidea Febrianty

18.E1.0243



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

ABSTRAK

Kontrol diri dan pembelian impulsif merupakan topik menarik dalam bidang psikologi konsumen dan perilaku konsumen. Kontrol diri dianggap dapat memprediksi bagaimana konsumen membuat keputusan dalam berbelanja dan kegagalan dalam kontrol diri dapat menyebabkan terjadinya pembelian impulsif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan pembelian impulsif pada *game online Genshin Impact*. Peneliti mengajukan hipotesis bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan pembelian impulsif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui skala yang disebarluaskan secara daring dengan melibatkan 500 orang pemain *Genshin Impact* yang berusia 18-29 tahun dan pernah melakukan pembelian item virtual. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan hasil terdapat hubungan negatif dan sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan pembelian impulsif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai Pearson sebesar -0,452 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Oleh karena itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah kecenderungan pembelian impulsif pada game online *Genshin Impact* dan berlaku sebaliknya.

Kata kunci: *Game Online, Kontrol Diri, Pembelian Impulsif*



ABSTRACT

Self-control and impulse-buying are interesting topics in the field of consumer psychology and consumer behavior. Self-control is considered to predict how consumers make decisions while shopping, and a failure in self-control can lead to impulsive purchases. This research attempted to discover about the relationship between self-control and impulse-buying tendencies in the online game Genshin Impact. The researcher hypothesizes a negative association involving self-control and impulsive purchasing. Purposive sampling was employed in the sampling procedure. The data for this study was gathered through a survey conducted online of 500 Genshin Impact players aged 18-29 who had purchased virtual items. The Pearson Product Moment correlation approach was applied to analyse the data in this study, and the results revealed a very substantial and negative connection between self-control and impulsive buying habits. This is demonstrated by the Pearson value of -0.452 with a significance value of 0.000 ($p < 0.01$). As a result, the theory suggested in this study is accepted. The higher the level of self-control, the lower the tendency for impulse-buying in the online game Genshin Impact, and conversely, the lower the level of self-control, the higher the tendency for impulse-buying.

Keywords: Impulsive Buying, Online Games, Self-Control

