

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN *IMPULSIVE BUYING*
GACHA GAME MOBILE PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Mikael Ewaldo Karo Karo
21.E1.0231



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025

HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN *IMPULSIVE BUYING* GACHA GAME MOBILE PADA MAHASISWA

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:

Mikael Ewaldo Karo Karo

21.E1.0231



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025

Hubungan Kontrol Diri dan *Impulsive Buying Game Gacha Mobile* pada Mahasiswa

(The Relationship between Self-Control and Mobile Gacha Game Impulsive Buying Among University Students)

Abstrak

Kebanyakan *Mobile Game* zaman sekarang mengadopsi sistem gacha sebagai salah satu metode mikrotransaksi yang disediakan. Gacha adalah sistem lotre elektronik untuk mendapatkan barang di dalam game. Salah satu pengguna game yang menggunakan sistem gacha adalah mereka yang ada di kelompok mahasiswa. Hipotesis yang diajukan adalah “Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan *impulsive buying* gacha game mobile pada mahasiswa.” Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya keterkaitan antara Kontrol diri dan *Impulsive Buying Gacha* dalam game mobile pada mahasiswa. Terdapat 101 partisipan yang mengisi alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Skala Kontrol diri menggunakan *Brief Self-Control Scale* yang diadaptasi ke bahasa Indonesia, sedangkan Skala *Impulsive Buying* menggunakan skala *Impulsive Buying Tendency Scale* yang diadaptasi ke Bahasa Indonesia dan disesuaikan ke konteks “gacha” oleh peneliti. Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan nilai $r = -0.282$. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan *impulsive buying* gacha game mobile pada mahasiswa. Penelitian ini memberikan manfaat bagi topik mikrotransaksi dalam game, yang menunjukkan bahwa produk gacha dalam game juga berpotensi memunculkan perilaku *impulsive buying* jika mahasiswa tidak memiliki kemampuan kontrol diri yang optimal.

Kata kunci: *Gacha, Pembelian Impulsif, Mahasiswa*

Abstract

Most Mobile Games nowadays adopt the gacha system as one of the microtransaction methods provided. Gacha is an electronic lottery system to get items in the game. One of the game users who use the gacha system are university students. The hypothesis proposed is "There is a negative relationship between self-control and impulsive buying gacha mobile games in university students." This study was conducted to prove the relationship between Self-Control and Impulsive Buying Gacha in mobile games in University students. There were 101 participants who filled out the measuring instruments used in the study. The Self-Control Scale uses the Brief Self-Control Scale adapted into Indonesian, while the Impulsive Buying Scale uses the Impulsive Buying Tendency Scale adapted into Indonesian and adjusted to the "gacha" context by the researcher. The results of the Pearson correlation analysis showed a value of $r = -0.282$. Thus, the proposed hypothesis is accepted and it can be concluded that there is a negative relationship between self-control and impulsive buying gacha mobile games in students. This study provides benefits for the topic of microtransactions in games, which shows that gacha products in games also have the potential to trigger impulsive buying behavior if students do not have optimal self-control abilities.

Keywords: *Gacha, Impulsive Buying, University Students*