

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE***

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Oleh :

PUJI SAPUTERA

2018 60 070

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU
KONSUMTIF PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE***

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Oleh :

PUJI SAPUTERA

2018 60 070

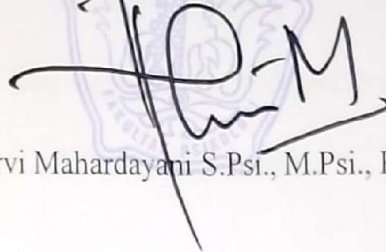
**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi universitas Muria Kudus dan Diterima Untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat syarat Guna Menperoleh
Derajat Sarjana Psikologi
Pada Tanggal: Jum'at, 24 Februari 2023
Mengesahkan Fakultas Psikologi
Universitas Muria Kudus

Dekan

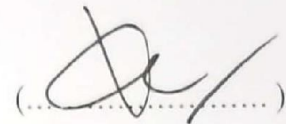


(Iranita Hervi Mahardayani S.Psi., M.Psi., Psikolog)

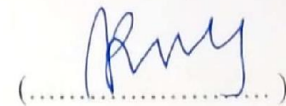
Dewan penguji

Tanda Tangan

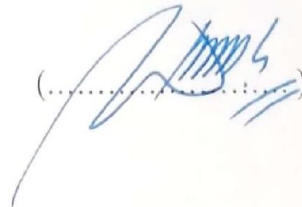
1. Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi, M.Si



2. Arcivid Chorynia, S.Psi., M.Psi., Psikolog



3. Rr. Dwi Astuti, S.Psi., M.Psi., Psikolog



HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILKU

KONSUMTIF PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE*

Diajukan oleh:

PUJI SAPUTERA

NIM. 2018.60.070

Telah disetujui dan dipertahankan di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing Utama


Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi, M.Si.

Tanggal ... 20 Maret 2023

PERSEMBAHAN

Dengan segenap cinta, kasih sayang serta do'a karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

Bapak, Ibuk dan kakak tercinta yang senantiasa memberkan kasih, sayang, do'a restunya kepada penulis. Terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan dorongan yang luar biasa kepada penulis.

Almometerku Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus. Dosen dosen dan guru guruku semua yang pernah membagikan ilmunya, tanpa jasa kalian dunia tidak akan seterang ini.

Terimakasih pahlawanku



MOTO

“Saat suatu hubungan berakhir bukan berarti dua orang berhenti mencintai tapi berhenti menyakiti”

“Ketika kamu terjebak dalam suatu masalah dan tak dapat menyelesaikannya carilah teman untuk membicarakannya”

“Di manapun kamu berada jadilah orang yang memberikan efek positif kepada sekitar”



PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur senantiasa tercurah kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-NYA, sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Berikut limpahan rahmat dan karunia Allah SWT kepada penulis, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol diri Dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja Pemain *Game Online*” untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh derajat Sarjana Psikologi.

Dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Karena itu pada kesempatan ini penulis dengan segenap kerendahan dan ketulusan hati ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Iranita Hervi Mahardayani S.Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Mochamad Widjanarko S.Psi, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Sukron Katsir.
3. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang berbaik hati membagi pengetahuan dan pengalaman selama menimba ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

4. Bapak, Ibu, dan kakak yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya kepada penulis.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan motivasinya.

Atas bantuan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas jasa dan amal baik bapak,ibuk teman dan sahabat semua. Harapan terbesar penulis dalam karya sederhana ini yang masih banyak kekurangan dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia psikologis dan tentunya tidak hanya berhenti pada peneliti saja. Akhir kata penulis mohon maaf, apabila selama penulisan skripsi ini banyak melakukan kekhilafan.

Jepara, 14 Februari 2023

Penulis

Puji Saputera

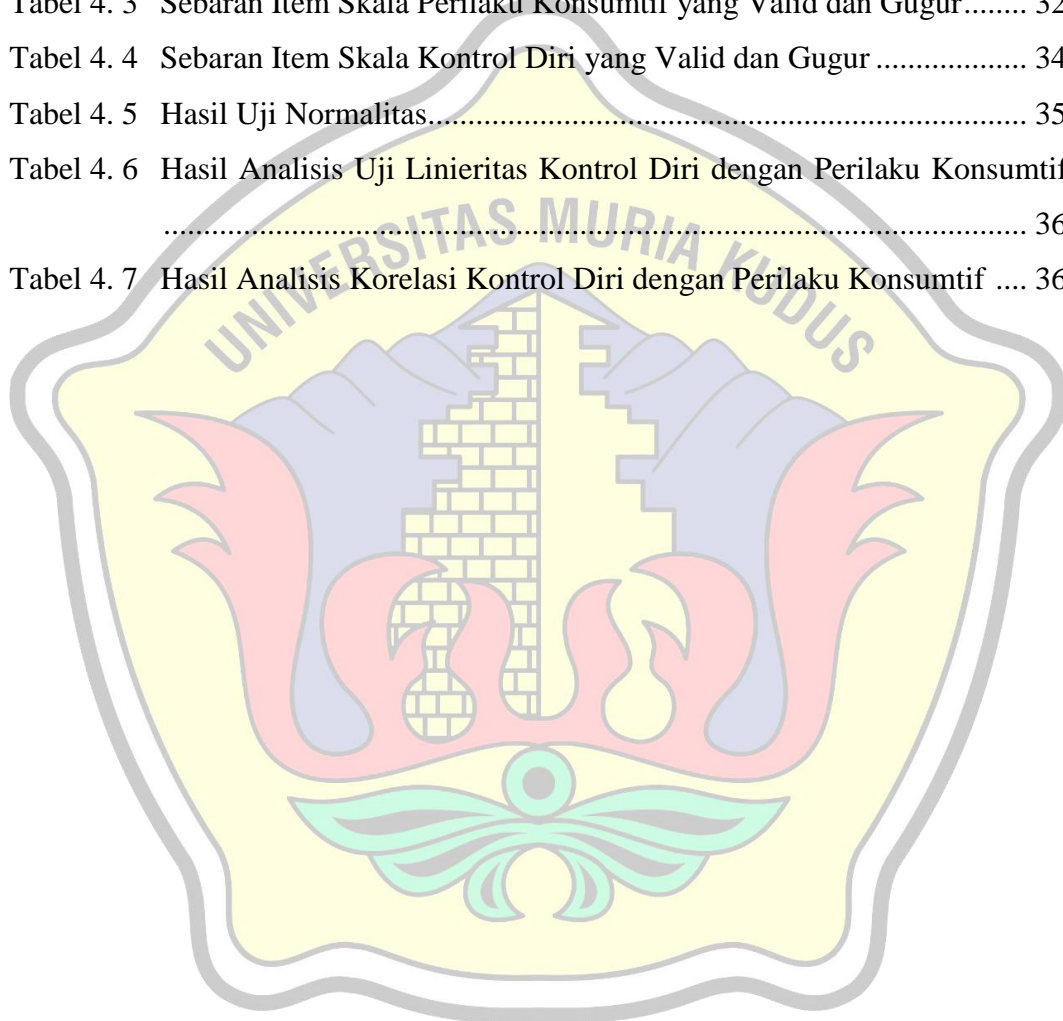
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	ivv
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perilaku Konsumtif	9
1. Pengertian Perilaku Konsumtif	9
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	10
3. Aspek Perilaku konsumtif.....	14
B. Kontrol Diri	15
1. Pengertian Kontrol diri	15
2. Aspek aspek Kontrol Diri	16
C. Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja Pemain <i>Game Online</i>	18
D. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel	20

B. Devinisi Operasional Variabel.....	20
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	21
D. Metode Pegumpulan Data.....	22
E. Validitas dan Reliabilitas.....	25
F. Metode Analisis Data	26
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	
A. Orientasi Kancha Penelitian	27
1. Orientasi Kancha.....	27
2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	28
3. Perijinan Penelitian	28
4. Persiapan alat pengumpulan data.....	29
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian	31
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian	32
1. Perhitungan Validitas dan Reabilitas	32
2. Analisis Data.....	34
3. Uji Hipotesis	36
D. Pembahasan	37
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Blue Print Skala Perilaku Konsumtif	24
Tabel 3. 2	Blue Print Skala Kontrol Diri.....	25
Tabel 4. 1	Blue Print Skala Perilaku Konsumtif	30
Tabel 4. 2	Blue Print Skala Kontrol Diri.....	31
Tabel 4. 3	Sebaran Item Skala Perilaku Konsumtif yang Valid dan Gugur.....	32
Tabel 4. 4	Sebaran Item Skala Kontrol Diri yang Valid dan Gugur	34
Tabel 4. 5	Hasil Uji Normalitas.....	35
Tabel 4. 6	Hasil Analisis Uji Linieritas Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif	36
Tabel 4. 7	Hasil Analisis Korelasi Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	A SKALA PENELITIAN
	A-1 Skala Penelitian Perilaku Konsumtif
	A-2 Skala Penelitian Kontrol diri
Lampiran	B DATA ANGKA KASAR
	B-1 Data Kasar Perilaku Konsumtif
	B-2 Data Kasar Kontrol Diri
Lampiran	C VALIDITAS DAN RELIABILITAS
	C-1 Hasil Validitas dan Relibilitas Perilaku Konsumtif
	C-2 Hasil Validitas dan Reliabilitas Kontrol Diri
Lampiran	D DATA PENELITIAN
	D-1 Data Penelitian Fix Perilaku Konsumtif
	D-2 Data Penelitian Fix Kontrol Diri
	D-3 Data Analisis Hubungan
Lampiran	E UJI ASUMSI
	E-1 Uji Normalitas
	E-2 Uji Linieritas
	E-3 Analisis Regresi
Lampiran	F KATEGORISASI
	F-1 Kategorisasi Perilaku Konsumtif
	F-2 Kategorisasi Kontrol Diri
Lampiran	G SCREENING JUDUL FORM A, FORM B
Lampiran	H LEMBAR PERNYATAAN SCREENING SKRIPSI-TURNITIN

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada remaja pemain *game online*. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yaitu penelitian kuantitatif korelasional merupakan penelitian dengan menggunakan metode statistik yang mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih. Subjek penelitian ini adalah remaja pemain *game online* yang pernah melakukan pembelian dalam *game* dengan melibatkan 100 remaja. Teknik pengambilan sampel menggunakan Quota Sampling dan alat yang digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan skala perilaku konsumtif dan skala kontrol diri. Hasil korelasi dari kedua variabel sebesar r_{xy} sebesar 0,542 serta hasil dari signifikansi p sebesar 0,000 ($p < 0,01$), sehingga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada remaja pemain *game online* dengan sumbangsih 29% dan sisanya 71% dipengaruhi faktor lain. Hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis yang dibangun oleh peneliti. Dan hipotesis yang menyatakan Ada hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada remaja pemain *game online* diterima.

Kata Kunci: *Perilaku Konsumtif, Kontrol diri,*

RELATIONSHIP BETWEEN SELF CONTROL AND CONSUMPTIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENT ONLINE GAME PLAYERS

ABSTRACT

This study aims to empirically examine the relationship between self-control and consumptive behavior in adolescent online game players. The method in this study uses correlational quantitative methods, namely correlational quantitative research, which is research using statistical methods that measure the relationship between two or more variables. The subjects of this study were adolescent online game players who had made in-game purchases involving 100 adolescent. The sampling technique uses Quota Sampling and the tools used to obtain data use a consumptive behavior scale and a self-control scale. The result of the correlation of the two variables is r_{xy} of 0.542 and the result of the significance of p is 0.000 ($p < 0.01$), thus indicating a significant relationship between self-control and consumptive behavior in adolescent online game players with a contribution of 29% and the remaining 71% is influenced another factor. The results of this study are in line with the hypothesis developed by the researchers. And the hypothesis which states that there is a relationship between self-control and consumptive behavior in adolescent online game players is accepted.

Keywords: Consumptive Behavior, Self-control,