

**PENGARUH KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN  
*GAME ONLINE GENSHIN IMPACT***

**SKRIPSI**

**Sebagai Bagian dari Persyaratan untuk Memperoleh Derajat Sarjana S-1  
Psikologi**



**Rizky Ratu Suryaning Praing  
18090000146**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG  
MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Rizky Ratu Suryaning Praing  
NIM : 18090000146  
Universitas : Universitas Merdeka Malang  
Fakultas : Psikologi  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : "Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Yang Bermain *Game online Genshin Impact*"

Malang, 18 Oktober 2023

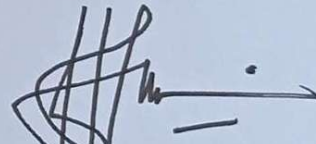
### DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi



Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

Dosen Pembimbing



Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

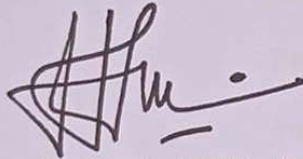
**PENGARUH KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA  
REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT**

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Rizky Ratu Suryaning Praing  
18090000146

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal  
27 Agustus 2023**

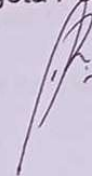
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



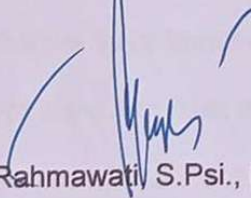
Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Anggota Penguji



Aryudho Widyatno, S.Psi., MA

Anggota Penguji



Dr. Agustin Rahmawati, S.Psi., M.Si., Psikolog

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Psikologi

Malang, 27 Agustus 2023  
Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Ratu Suryaning Praing  
Nomor Pokok : 18090000146  
Program Studi : S1 Psikologi  
Bidang Kajian Skripsi : Psikologi Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game online*  
Pada Remaja Yang Bermain *Game online Genshin*  
*Impact*  
Alamat Rumah Asal : Jalan S. Parman No. 88. Kelurahan Wangga –  
Kecamatan Kampera, Waingapu – Sumba Timur  
Telepon / E-mail : 08816245294 / rizkysuryaning@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah meneliti dan penulis skripsi di atas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Apabila saya melakukan plagiasi, maka saya bersedia untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan semestinya.

Malang, 4 September 2023



Rizky Ratu Suryaning Praing

## **MOTTO**

*“You have to be healthy, but you have to be healthy in your heart.*

*Don't try to fit yourself into someone else, but just keep someone around you who  
loves you just the way you are”*

*Jung Wooyoung - ATEEZ*

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Skripsi ini menjadi persembahan saya kepada orang-orang yang saya cintai yaitu kedua orang tua dan kerabat saya yang telah berkorban begitu banyak untuk saya. Terima kasih atas cinta dan dukungan yang telah diberikan kepada saya dari awal hingga saat ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat serta pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Psikologi. Penulis menyadari bahwa ada orang-orang yang telah berjasa di balik selesainya skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan dan rasa terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang memberikan berkat, karunia, dan kasih-Nya hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Anwar Sanusi, SE., M.Si., selaku rektor Universitas Merdeka Malang
3. Ibu Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Unmer Malang.
4. Ibu Ritna Sandri, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran serta motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Aryudho Widyatno, S.Psi., MA selaku dosen co-pembimbing yang juga telah sabar membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran serta motivasi dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si, selaku dosen wali saya selama proses perkuliahan berlangsung, yang telah membimbing dan mendukung saya.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang, terima kasih atas seluruh ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan penulis.
8. Terima kasih kepada keluarga penulis yang telah memberikan dukungan penuh berupa doa, materi, kata-kata motivasi serta pengertian penuh terhadap penulis.

9. Terima kasih untuk para pemain *Genshin Impact* yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
10. Terima kasih kepada *Boyband* ATEEZ dan BTS karena telah memberikan semangat serta motivasi lewat karya-karyanya.
11. Terima kasih untuk teman-teman Psikologi angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama hingga saat ini.
12. Untuk semua pihak, kerabat dan teman yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, terima kasih atas waktu dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
13. Terakhir, ucapan terima kasih diucapkan kepada diri sendiri karena telah sampai di titik ini meskipun banyak halangan yang menghambat proses pengerjaan skripsi. Terima kasih karena telah kuat dan terus melangkah dalam kondisi apapun, dan masih ada banyak langkah yang harus ditempuh kedepannya. Terima kasih untuk diri sendiri dan tetap semangat untuk terus melangkah maju.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena telah mencurahkan berkat dan kasih karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kecenderungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif pada Remaja yang Bermain *Game online Genshin Impact*”.

Skripsi ini dibuat untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecenderungan kecanduan *game online* terhadap perilaku konsumtif yang dialami oleh remaja yang bermain *game online Genshin Impact*.

Atas segala kekurangan dan tidak sempurnanya skripsi ini, penulis mengharapkan masukan, kritik serta saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan semua pihak yang memerlukan. Terima kasih.

Malang, 4 September 2023

Rizky Ratu Suryaning Praing

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
MOTTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENGANTAR .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Permasalahan .....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Perilaku Konsumtif .....	10
1. Definisi .....	10
2. Ciri-ciri Perilaku Konsumtif.....	11
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	11
4. Aspek Perilaku Konsumtif .....	12
5. Dampak Perilaku Konsumtif .....	13
B. Kecenderungan kecanduan <i>game online</i> .....	13
1. Definisi <i>Game online</i> .....	13
2. Definisi Kecenderungan Kecanduan bermain <i>Game online</i> .....	14
3. Faktor-Faktor Penyebab Kecenderungan kecanduan <i>game online</i> .....	15
4. Ciri-Ciri Kecenderungan kecanduan <i>game online</i> .....	16
5. Aspek-Aspek Kecenderungan kecanduan <i>game online</i> .....	16

C. Hubungan Antara Kecenderungan kecanduan <i>game online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	17
D. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	18
E. Hipotesis Penelitian .....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Identifikasi dan Operasional Variabel .....	19
B. Subjek Penelitian .....	20
C. Teknik Pengambilan Sampel .....	21
D. Cara Pengumpulan Data .....	21
E. Desain penelitian.....	24
F. Cara Analisis Data .....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	28
A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	28
B. Deskripsi dan Reliabilitas Data .....	30
C. Hasil .....	36
D. Pembahasan.....	39
BAB V PENUTUP .....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN .....	48

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Tabel skoring skala.....	23
<b>Tabel 2.</b> <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Konsumtif.....	23
<b>Tabel 3.</b> <i>Blue Print</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> .....	24
<b>Tabel 4.</b> Kriteria indeks koefisien reliabilitas .....	26
<b>Tabel 5.</b> Jenis Kelamin Responden .....	28
<b>Tabel 6.</b> Usia Responden .....	28
<b>Tabel 7.</b> Kategori Nominal yang Telah Dikeluarkan untuk <i>Top-Up</i> .....	29
<b>Tabel 8.</b> Usia Akun <i>Genshin Impact</i> milik Responden .....	29
<b>Tabel 9.</b> Hasil Analisis Deskriptif Statistik .....	30
<b>Tabel 10.</b> Rumus Skor Standar .....	32
<b>Tabel 11.</b> Kategorisasi Variabel Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> .....	32
<b>Tabel 12.</b> Kategorisasi Variabel Perilaku Konsumtif .....	33
<b>Tabel 13.</b> <i>Blueprint Try Out</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> ....	34
<b>Tabel 14.</b> <i>Blueprint</i> setelah <i>Try Out</i> Skala Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> .....	35
<b>Tabel 15.</b> <i>Blueprint Try Out</i> Skala Perilaku Konsumtif. ....	35
<b>Tabel 16.</b> <i>Blueprint</i> Setelah <i>Try Out</i> Skala Perilaku Konsumtif .....	35
<b>Tabel 17.</b> Interpretasi Nilai $r$ .....	36
<b>Tabel 18.</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	36
<b>Tabel 19.</b> Hasil Uji Linearitas .....	37
<b>Tabel 20.</b> Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov.....	37
<b>Tabel 21.</b> Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana .....	38
<b>Tabel 22.</b> Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	39

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Kerangka Pemikiran .....	18
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> <i>Expert Judgment</i> .....	49
<b>Lampiran 2.</b> Skala <i>Try Out</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	52
<b>Lampiran 3.</b> Tabulasi Data <i>Try Out</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	58
<b>Lampiran 4.</b> Validitas Skala <i>Try Out</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	61
<b>Lampiran 5.</b> Reliabilitas Skala <i>Try Out</i> Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	64
<b>Lampiran 6.</b> Skala Penelitian Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Konsumtif .....	67
<b>Lampiran 7.</b> Tabulasi Data Penelitian .....	72
<b>Lampiran 8.</b> Validitas Skala .....	77
<b>Lampiran 9.</b> Hasil Uji Asumsi Klasik dan Uji Hipotesis .....	80
<b>Lampiran 10.</b> Cek <i>Plagiarisme</i> dan Daftar Riwayat Hidup.....	83

# **PENGARUH KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT**

**Rizky Ratu Suryaning Praing**  
Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang  
[rizkysuryaning@gmail.com](mailto:rizkysuryaning@gmail.com)

## **INTISARI**

*Perilaku konsumtif ialah keinginan seseorang untuk membeli barang atau item dalam game online untuk memenuhi keinginannya dalam memiliki berbagai karakter atau senjata langka serta menggunakan aspek-aspek yang terdiri atas pembelian tanpa pertimbangan matang, pemborosan, dan mencari kesenangan. Sedangkan kecenderungan kecanduan game online mengacu pada keterlibatan individu secara terus-menerus dalam aktivitas bermain game online selama durasi waktu tertentu yang terdiri atas aspek compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health-related problems. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecenderungan kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Subjek dalam penelitian ini adalah 100 pemain game online Genshin Impact yang berusia antara 17-22 tahun dan telah melakukan top-up minimal 2 kali dalam 1 bulan. Proses pengambilan data menggunakan instrumen skala kecenderungan kecanduan game online dan skala perilaku konsumtif. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana dan data yang akan diujikan telah berdistribusi normal dan linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif sebesar 15,8% dan sisanya sebesar 84,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Sehingga hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh kecenderungan kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif pada remaja yang bermain Genshin Impact dapat diterima.*

Kata Kunci: Kecenderungan Kecanduan Game online, Perilaku Konsumtif, Game online, Genshin Impact.

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION TRENDS ON  
CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS WHO PLAY ONLINE  
GAMES GENSHIN IMPACT**

**Rizky Ratu Suryaning Praing**  
*Faculty of Psychology, Merdeka University Malang*  
rizkysuryaning@gmail.com

**ABSTRACT**

*Consumptive behavior is desire to buy goods or items in online games to fulfill his desire to have various rare characters or weapons and use aspects that consist of buying without careful consideration, wasting, and looking for fun. Tendency of online game addiction refers to the involvement of individuals continuously in playing online game activities for a certain duration consisting of aspects of compulsion, withdrawal, tolerance, and interpersonal and health-related problems. This study aims to determine the effect of online game addiction on consumptive behavior. This study used a correlational quantitative research method with a purposive sampling technique. The subjects in this study were 100 Genshin Impact players aged between 17-22 years and had top-up at least 2 times in 1 month. The data collection process uses an online game addiction tendency scale instrument and a consumptive behavior scale. The data analysis technique used simple regression analysis and the data to be tested were normally and linearly distributed. The results showed that the tendency of online game addiction has a significant effect on consumptive behavior by 15.8% and the remaining 84.2% is influenced by other variables. So the hypothesis which states that there is an influence of online game addiction tendencies on consumptive behavior in adolescents who play Genshin Impact can be accepted.*

*Keywords: Online Game Addiction Tendency, Consumptive Behavior, Online Games, Genshin Impact.*