

Hubungan Kontrol Diri dengan Pembelian Impulsif Mata Uang dalam Gim pada Pemain Gim Online Genshin Impact

Aulia Rahma Salsabila¹, Tri Hayuning Tyas, S.Psi., M.A., Psikolog²

^{1,2}Fakultas Psikologi UGM

Abstrak. Gim *online* dengan sistem gacha berpotensi untuk membuat pemain menghabiskan uang secara berlebihan untuk gim tersebut. Salah satu gim *online* dengan sistem gacha yang sedang marak adalah Genshin Impact. Studi tentang pembelian impulsif barang virtual dalam gim *online* belum banyak dilakukan. Penelitian ini memeriksa hubungan kontrol diri dengan pembelian impulsif mata uang dalam gim (*in-game currency*) pada pemain Genshin Impact berusia 18-25 tahun. Penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan *The Impuls Buying Tendency Scale* (ITBS) untuk mengukur pembelian impulsif dan *Brief Self Control Scale* (BSCS) untuk mengukur kontrol diri. Hasil analisis statistik regresi linear sederhana menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki sumbangan efektif terhadap pembelian impulsif mata uang dalam gim sebesar 3,5%. Hasil analisis regresi juga menunjukkan hubungan negatif antara kontrol diri dengan pembelian impulsif yang berarti semakin kuat kontrol diri maka semakin lemah kecenderungan pembelian impulsif pada pemain Genshin Impact dan sebaliknya. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor prediktif terkait dengan kontrol diri dan pembelian impulsif *in-game currency*.

Keywords: Pembelian Impulsif, Kontrol Diri, Gacha, Gim online

Abstract. Online game with gacha system can potentially make players spend money excessively on the game. One of the famous online game with gacha system

nowaday is Genshin Impact. There has not been many research regarding the relationship between self-control and impulsive buying of visual item in online game. This study examines the correlation between self-control and impulsive buying of in-game currency on Genshin Impact players age 18-25 years old. This research uses quantitative method with The Impulse Buying Tendency Scale (ITBS) to measure impulsive buying and Brief Self Control Scale (BSCS) to Smeasure self-control. The results of simple linear regression statistical analysis shows that self-control has an effective contribution to impulse purchasing of in-game currency by 3.5%. The results of the regression analysis also show a negative relationship between self-control and impulse buying, which means the stronger the self-control, the weaker the impulse buying tendency among Genshin Impact players and vice versa. Further research is needed regarding predictive factors related to self-control and impulse buying of in-game currency.

Keywords: Impulsive Buying, Self-control, Gacha, Online Games