

**PENGARUH SELF-ESTEEM DAN STATUS SOSIAL
EKONOMI TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF VIRTUAL
ITEM GAME ONLINE PADA GENERASI Z**



Oleh:

Muhammad Raffif Lusandi

1801618066

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

“Pengaruh Self-Esteem dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Pembelian Impulsif Virtual
Item Game Online Pada Generasi Z”

Nama Mahasiswa : Muhammad Rafif Lusandi
 Nomor Registrasi : 1801618066
 Jurusan/Program Studi : Psikologi
 Tanggal Ujian : Senen, 1 Agustus 2022

Pembimbing I



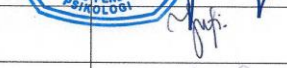
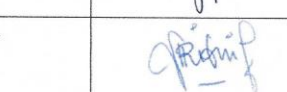

Pembimbing II




Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd
 NIP. 197909252022122001

Rahmadianty Gazadinda, M.Sc.
 NIP. 199206162019032038

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Yufiarti, M.Si. (Penanggungjawab)*		8 sept 2022
Dr. Gungum Gumelar, M.Si. (Wakil Penanggungjawab)**		7 sept 2022
Prof. Dr. Yufiarti, M.Si. (Ketua Penguji)***		31 Agustus 2022
Fitri Lestari Issom, M.Si. (Anggota)****		31 Agustus 2022
Hermeilia Megawati, M.A. (Anggota)****		31 Agustus 2022

Catatan:

*Dekan FPPsi

**Wakil Dekan I

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Muhammad Rafif Lusandi

NIM : 1801618066

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "Pengaruh Self-Esteem dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Pembelian Impulsif Virtual Item Game Online Pada Generasi Z" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 10 Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan



(Muhammad Rafif Lusandi)

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesulit apapun masalah yang kita hadapi saat ini, ia bukan sesuatu yang harus dihindari, tetapi harus diselesaikan.”

“Success is not final, failure is not fatal. It is the courage to continue that counts.”

- Winston Churchill -

PERSEMBAHAN

Saya ingin mempersembahkan skripsi ini kepada Nenek, Bunda, Ayah, Bapak sambung, Abang, keluarga besar saya, dosen pembimbing serta teman-teman saya yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rafif Lusardi
NIM : 1801618066
Fakultas/Prodi : ~~Psikologi~~ Pendidikan Psikologi / Psikologi
Alamat email : murandi13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Self-Esteem dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Pembelian Impulsif
Virtual Item game Online Pada Generasi Z

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 September 2022



(Muhammad Rafif L.)

MUHAMMAD RAFIF LUSANDI

**PENGARUH SELF-ESTEEM DAN STATUS SOSIAL EKONOMI TERHADAP
PEMBELIAN IMPULSIF VIRTUAL ITEM GAME ONLINE PADA
GENERASI Z**

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Pendidikan Psikologi

Universitas Negeri Jakarta

2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh harga diri dan status sosial ekonomi terhadap pembelian impulsif *virtual item game online* pada generasi Z. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan analisis regresi berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah generasi Z yang bermain *game online*, pernah melakukan pembelian dan berdomisili di Jakarta. Besar sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dengan beberapa kriteria dan diperoleh 165 partisipan. Ada tiga alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Impulsive Buying Tendency Scale* (IBTS) dari Verplanken dan Herabadi (2001), *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES) dari Rosenberg (1965), dan *Kuppuswamy's Socioeconomic Scale* dari Kuppuswamy (1976). Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. 0,035 yang berarti terdapat pengaruh antara harga diri dan status sosial ekonomi terhadap pembelian impulsif *virtual item game online* pada generasi Z.

Kata Kunci: Pembelian Impulsif, *Self-Esteem*, Status Sosial Ekonomi, Permainan Online, Barang Virtual.

MUHAMMAD RAFIF LUSANDI

**EFFECT OF SELF-ESTEEM AND SOCIAL ECONOMIC STATUS ON
IMPULSIVE BUYING OF VIRTUAL ITEM GAMES ONLINE IN GENERATION
Z**

Thesis

Jakarta: Psychology Study Program, Faculty of Psychology Education,

State University of Jakarta

2022

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of self-esteem and socio-economic status on impulsive buying of virtual online game items in generation Z. The method used is quantitative research with multiple regression analysis. The population of this research is generation Z who play game online, have made purchases and live in Jakarta. The sample size was determined by purposive sampling with several criteria and obtained 165 participant. There are three measuring instruments used in this study, namely the Impulsive Buying Tendency Scale (IBTS) from Verplanken and Herabadi (2001), Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES) from Rosenberg (1965), and Kuppuswamy's Socioeconomic Scale from Kuppuswamy (1976). The results showed the value of Sig. 0.035, which means that there is an influence between self-esteem and socio-economic status on impulsive buying of virtual online game items in generation Z.

Keywords: Impulsive Buying, Self-Esteem, Social Status Economic, Game Online, Virtual Item.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb. pertama-tama tidak lupa memanjatkan puji syukur atas ke hadirat Allah SWT, karena dengan Rahmat & Ridho-Nya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Self-Esteem* dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Pembelian Impulsif *Virtual Item Game Online* Pada Generasi Z”. Skripsi ini disusun dan diselesaikan sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta..

Penyusunan skripsi ini berjalan lancar karena adanya dukungan dan kontribusi dari pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, penyusun ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya terhadap pihak yang disebutkan berikut ini:

1. Ibu Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D., selaku Wakil Dekan II Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr. phil. Zarina Akbar, M.Psi., selaku Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing, membantu, dan memberikan semangat dalam penyusunan dan menyelesaikan skripsi ini
7. Ibu Rahmadianty Gazadinda, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan, membimbing, membantu, dan memberikan semangat dalam penyusunan dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Fitri Lestari Issom, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membimbing dan membantu selama menjalani proses perkuliahan sejak awal hingga akhir.

9. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu yang bermanfaat dari awal perkuliahan hingga akhir.
10. Seluruh Staf Administrasi Program Studi Psikologi Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu proses administrasi selama penulis menjalani perkuliahan sejak awal hingga akhir.
11. Kepada Nenek, Bunda, Ayah, Bapak sambung, dan Abang yang telah memberikan dukungan baik melalui doa ataupun motivasi dalam penyusunan skripsi.
12. Kepada Bang Brando Franco Windah atau Windah Basudara yang telah membantu menghilangkan rasa jenuh dan memberikan rasa semangat dalam penyusunan skripsi melalui konten-konten *Youtube* yang dibuatnya.
13. Kepada Fadjar, Fajri, Farhan, Nadhif, Ega, Sabda, Tomi, Dika, Rayhan, Listy, Rey, dan Nawal yang telah membantu dan menguatkan satu sama lain dalam penyusunan skripsi.
14. Teman-teman mahasiswa fakultas Psikologi UNJ 2018 yang selalu membantu dan memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
15. Kepada Kakak-Abang alumni mahasiswa fakultas Psikologi UNJ yang telah membantu dan mengarahkan pengerjaan dalam penyusunan skripsi.
16. Kepada komunitas-komunitas *game online* yang telah membantu dan menyebarkan kuisisioner penelitian
17. Kepada seluruh responden penelitian yang telah bersedia berpartisipasi untuk mengisi kuisisioner penelitian.
18. Serta Pihak-pihak lain yang turut serta berkontribusi namun tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Jakarta, 25 Juli 2022

Muhammad Rafif Lusandi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Pembelian Impulsif.....	11
2.1.1 Definisi Pembelian Impulsif	11
2.1.2 Aspek-Aspek Pembelian Impulsif	12
2.1.3 Faktor-Faktor Pembelian Impulsif	12
2.1.4 Karakteristik Pembelian Impulsif.....	13
2.1.5 Klasifikasi Pembelian Impulsif	13
2.2 <i>Self-Esteem</i>	14
2.2.1 Definisi <i>Self-Esteem</i>	14
2.2.2 Aspek-Aspek <i>Self-Esteem</i>	15

2.2.3	Faktor-Faktor <i>Self-Esteem</i>	15
2.3	Status Sosial Ekonomi	16
2.3.1.	Definisi Status Sosial Ekonomi	16
2.3.2.	Aspek-Aspek Status Sosial Ekonomi	17
2.3.3.	Faktor-Faktor Status Sosial Ekonomi	17
2.3.4.	Tingkat Status Sosial Ekonomi.....	17
2.4	<i>Virtual Item</i>	18
2.4.1	Definisi <i>Virtual Item</i>	18
2.4.2	Tipe-Tipe <i>Virtual item</i>	18
2.5	<i>Game Online</i>	19
2.5.1	Definisi <i>Game Online</i>	19
2.5.2	Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	19
2.6	Generasi Z	20
2.6.1.	Definisi Generasi Z	20
2.6.2.	Karakteristik Generasi Z.....	21
2.7	Hubungan Antar Variabel.....	21
2.8	Kerangka Konseptual	22
2.9	Hipotesis	23
2.10	Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III	METODE PENELITIAN	26
3.1	Tipe Penelitian	26
3.2	Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	26
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
3.2.2	Definisi Konseptual	27
3.2.3	Definisi Operasional	27
3.3	Subjek Penelitian.....	28
3.3.1	Populasi	28
3.3.2	Sampel.....	28
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data	29
3.4.1	Skala Pembelian Impulsif.....	29
3.4.2	Skala Self-Esteem.....	30
3.4.3	Skala Status Sosial Ekonomi	31
3.5	Uji Coba Instrumen.....	33

3.5.1.	Hasil Uji Coba Skala Pembelian Impulsif	34
3.5.2.	Hasil Uji Coba Skala <i>Self-Esteem</i>	34
3.5.3.	Hasil Uji Coba Skala Status Sosial Ekonomi.....	35
3.6	Analisis Data	35
3.6.1	Uji Statistik	35
3.6.2	Uji Pengaruh.....	37
3.6.3	Hipotesis Statistik	37
BAB IV HASIL, PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Gambaran Responden/Subyek Penelitian	38
4.1.1.	Gambaran Responden Berdasarkan Usia	38
4.1.2.	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.1.3.	Gambaran Responden Berdasarkan Domisili	39
4.1.4.	Gambaran Responden Berdasarkan Status	40
4.1.5.	Gambaran Responden Berdasarkan Penghasilan Perbulan (Rp)	40
4.1.6.	Gambaran Responden Berdasarkan Usia Pertama Kali Bermain <i>Game Online</i>	41
4.1.7.	Gambaran Responden Berdasarkan <i>Game</i> yang Paling Aktif Dimainkan (Jenis <i>Game</i>)	42
4.1.8.	Gambaran Responden Berdasarkan Rata-Rata Uang yang Dikeluarkan untuk Pembelian Virtual Item <i>Game online</i> Dalam Satu Bulan	42
4.2	Prosedur Penelitian	43
4.2.1.	Persiapan Penelitian	43
4.2.2.	Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.3	Hasil Analisis Data Penelitian	45
4.3.1.	Data Deskriptif Variabel Pembelian Impulsif	45
4.3.2.	Data Deskriptif Variabel <i>Self-Esteem</i>	46
4.3.3.	Data Deskriptif Variabel Status Sosial Ekonomi	46
4.3.4.	Kategorisasi Skor	47
4.3.5.	Tabulasi Silang Antar Variabel.....	49
4.3.6.	Uji Normalitas.....	51
4.3.7.	Uji Linearitas	52
4.3.8.	Uji Multikolinearitas.....	53
4.3.9.	Uji Heteroskedastisitas	53
4.3.10.	Uji Autokorelasi	54
4.3.11.	Uji Pengaruh.....	55

4.4	Pembahasan	59
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		63
5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Implikasi	63
5.3.	Saran.....	63
5.3.1.	Bagi Pemain <i>Game Online</i>	63
5.3.2.	Bagi Peneliti Selanjutnya	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint Skala Pembelian Impulsif	30
Tabel 3.2 Blueprint Skala <i>Self-esteem</i>	31
Tabel 3.3 Blueprint Skala Status Sosial Ekonomi.....	31
Tabel 3.4 Keterangan Jawaban.....	32
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Instrumen	34
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Instrumen	34
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Instrumen	35
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Usia.....	38
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Domisili	39
Tabel 4.4 Responden Berdasarkan Status	40
Tabel 4.5 Responden Berdasarkan Penghasilan Perbulan (Rp).....	40
Tabel 4.6 Responden Berdasarkan Usia Pertama Kali Bermain <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.7 Responden Berdasarkan <i>Game</i> yang Paling Aktif Dimainkan (Jenis <i>Game</i>).....	42
Tabel 4.8 Responden Berdasarkan Rata-Rata Uang yang Dikeluarkan untuk Pembelian Virtual Item <i>Game online</i> Dalam Satu Bulan	43
Tabel 4.9 Data Deskriptif Pembelian Impulsif.....	45
Tabel 4.10 Data Deskriptif <i>Self-esteem</i>	46
Tabel 4.11 Data Deskriptif Status Sosial Ekonomi.....	47
Tabel 4.12 Kategorisasi Pembelian Impulsif	48
Tabel 4.13 Kategorisasi <i>Self-esteem</i>	48
Tabel 4.14 Kelas Status Sosial Ekonomi	49
Tabel 4.15 Kategorisasi Status Sosial Ekonomi.....	49
Tabel 4.16 Tabulasi Silang <i>Self-Esteem</i> dengan Pembelian Impulsif.....	49
Tabel 4.17 Tabulasi Silang Status Sosial Ekonomi dengan Pembelian Impulsif...50	
Tabel 4.18 Tabulasi Silang Status Sosial Ekonomi dan <i>Self-Esteem</i> dengan Pembelian Impulsif	51
Tabel 4.19 Uji Normalitas Residual.....	52
Tabel 4.20 Uji Linearitas.....	53
Tabel 4.21 Uji Multikolinearitas	53

Tabel 4.22 Uji Autokorelasi.....	55
Tabel 4.23 Hasil Uji Regresi Berganda Signifikansi ANOVA	56
Tabel 4.24 Hasil Uji Regresi Berganda.....	56
Tabel 4.25 Model Summary.....	56
Tabel 4.26 Nilai Koefisien Regresi, Koefisien Korelasi, Sig, dan R <i>square</i>	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 4.1 Grafik Uji Normalitas Residual.....	52
Gambar 4.2 Grafik Uji Heteroskedastisitas.....	54

