

**PERBEDAAN PERILAKU KONSUMTIF PEMBELIAN
VIRTUAL GOODS DALAM *GAME* BERDASARKAN JENIS
KELAMIN PADA MAHASISWA**



Oleh:

Tsabit Naufal

1801619128

PSIKOLOGI

SKRIPSI

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

**PERBEDAAN PERILAKU KONSUMTIF PEMBELIAN
VIRTUAL GOODS DALAM *GAME* BERDASARKAN JENIS
KELAMIN PADA MAHASISWA**



Intelligens - Dignitas

Oleh:

Tsabit Naufal

1801619128

PSIKOLOGI

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Psikologi**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

**LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Perbedaan Perilaku Konsumtif Pembelian *Virtual Goods* dalam *Game*
Berdasarkan Jenis Kelamin pada Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Tsabit Naufal
NIM : 1801619128
Program Studi : Psikologi
Tanggal Ujian : 13 Januari 2026

Pembimbing I



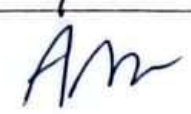
Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni,
M.Si
NIP. 197909252002122001

Pembimbing II



Liza Yudhita Widyastuti, M.Psi,
Psikolog
NIP. 199104252022032009

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Penanggung Jawab)		13 Jan 2026
Mira Ariyani, Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)		27/01/2026
Dr. Iriani Indri Hapsari, M.Psi., Psikolog (Ketua Sidang)		26/01/2026
Adhissa Qonita, M.Psi., Psikolog (Dosen Penguji I)		26/01/2026
Ade Siti Maryam, M.Psi., Psikolog (Dosen Penguji II)		27/01/2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Tsabit Naufal

NIM : 1801619128

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "*Perbedaan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods dalam Game Berdasarkan Jenis Kelamin pada Mahasiswa*" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Agustus 2025 sampai dengan bulan Januari 2026
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, 14 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan



Tsabit Naufal

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Karena kebahagiaan hidup terkadang bukan berada di akhir perjalanan atau di perjalanan itu sendiri, melainkan pada proses belajar dan bertumbuh dalam seni menavigasi hidup”

–Abigail & Cania (Dalam buku Makanya, Mikir)–

“Hiduplah. Hidup dan gunakan kesempatan itu untuk menebar manfaat kepada orang lain”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu, teman-teman terdekat yang memberikan motivasi tanpa lelah. Saya juga mempersembahkan skripsi ini untuk seseorang yang menjadi alasan dan motivasi saya memilih Universitas Negeri Jakarta

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Program Studi Psikologi, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tsabit Naufal
NIM : 1801619128
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perbedaan Perilaku Konsumtif Pembelian *Virtual Goods* dalam Game Berdasarkan Jenis Kelamin pada Mahasiswa”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 14 Januari 2026

Yang menyatakan,



(Tsabit Naufal)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Tsabit Naufal
NIM : 1801619128
Fakultas/Prodi : Fakultas Psikologi/Program Studi Psikologi
Alamat Email : tsabitnaufal@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:

“Perbedaan Perilaku Konsumtif Pembelian *Virtual Goods* dalam *Game* Berdasarkan Jenis Kelamin pada Mahasiswa”

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, 1 Februari 2026

Penulis


(Tsabit Naufal)
nama dan tanda tangan

TSABIT NAUFAL

**PERBEDAAN PERILAKU KONSUMTIF PEMBELIAN *VIRTUAL GOODS*
DALAM *GAME* BERDASARKAN JENIS KELAMIN PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta,
2026

ABSTRAK

Keuntungan dari industri *game* di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Sebagian besar keuntungan tersebut didapatkan dari transaksi pembelian *virtual goods* di dalam *game* yang mengimplikasikan adanya pola perilaku konsumtif. Pola perilaku konsumtif ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya jenis kelamin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan perilaku konsumtif antara mahasiswa pemain *game* laki-laki dengan mahasiswa pemain *game* perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Instrumen yang digunakan adalah Skala Perilaku Konsumtif Dirasari. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan melibatkan 62 mahasiswa pemain *game*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji asumsi klasik dan uji perbedaan *Mann Whitney U-Test* lewat perangkat lunak JASP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku konsumtif pada mahasiswa pemain *game* laki-laki dan perempuan tidak berbeda secara signifikan ($p = 0,81$). Hal ini mengindikasikan adanya pergeseran dalam lingkungan *game* yang lebih inklusif dan egaliter.

Kata Kunci: perilaku konsumtif, *virtual goods*, jenis kelamin, pemain *game*, mahasiswa.

TSABIT NAUFAL

**DIFFERENCES IN CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF VIRTUAL GOODS
PURCHASES IN GAMES BASED ON GENDER AMONG UNIVERSITY
STUDENTS**

UNDERGRADUATE THESIS

*Jakarta: Major of Psychology, Faculty of Psychology, State University of Jakarta
2026*

ABSTRACT

The profits of the game industry in Indonesia continue to increase each year. Most of these profits are obtained from transactions involving the purchase of virtual goods within games, which implies the presence of consumptive behavior patterns. These consumptive behavior patterns can be influenced by various factors, one of which is gender. This study aims to determine the differences in consumptive behavior between male and female university student gamers. This research employs a quantitative approach with data collected through questionnaires. The instrument used is the Dirasari Consumptive Behavior Scale. The sampling technique applied is purposive sampling, involving 62 university student gamers. Data analysis was conducted using classical assumption tests and the Mann–Whitney U-Test with the JASP software. The results of the study indicate that there is no significant difference in consumptive behavior between male and female university student gamers ($p = 0,81$). This finding suggests a shift toward a more inclusive and egalitarian gaming environment.

Keywords: *Consumptive behavior, virtual goods, gender, gamers, college students*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan berkah dan Rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perilaku Konsumtif dalam Game Berdasarkan Karakteristik Demografis Gamer di Jakarta” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta. Shalawat beserta salam tidak lupa peneliti haturkan kepada Rasulullah Saw. Selain itu, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut berperan dalam proses penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Ibu peneliti yang senantiasa memberikan dukungan dan doa selama peneliti menempuh pendidikan sarjana ini.
2. Abang, kakak, serta saudara peneliti lainnya yang memberikan dukungan dan semangat.
3. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Sumber Daya dan Keuangan sekaligus Dosen Pembimbing I peneliti yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk memberikan arahan, memberikan saran, serta memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi peneliti.
6. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D., selaku Wakil Dekan Bidang Riset, Sistem Informasi, Inovasi dan Kerja Sama Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
7. Ibu Irma Rosalinda Lubis, M.Si., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Sarjana Psikologi Universitas Negeri Jakarta.

8. Ibu Dr. Anna Armeini Rangkuti, S.Psi, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Sarjana Psikologi sebelumnya yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti.
9. Ibu Liza Yudhita Widyastuti, M.Psi, Psikolog, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa tanpa lelah mendorong semangat peneliti, memberikan saran-saran selama bimbingan maupun di luar waktu bimbingan, serta memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi peneliti.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta, yang namanya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, karena telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama proses perkuliahan peneliti.
11. Seluruh staf di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta, yang selalu memberikan dukungan dan bantuan berkaitan dengan fasilitas perkuliahan.
12. Gilang, Rio, Salman, Helmi, Haniah, dan Alfina, sahabat terdekat peneliti yang membantu menyemangati, memberikan saran-saran dan doa, serta menjadi tempat peneliti berkeluh kesah melepas stres.
13. Zikri, Hisyam, Hanzel, Gilbert, Ber, dan Revan, selaku teman baik peneliti yang kebersamaan selama proses perkuliahan.
14. Seluruh teman-teman angkatan 2019 Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik untuk perbaikan kedepannya. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat pada penelitian sejenis khususnya pada bidang psikologi.

Jakarta, 14 Januari 2026



Tsabit Naufal

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Manfaat Teoritis	6
1.6.2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Definisi Perilaku Konsumtif	7
2.2. Dimensi Perilaku Konsumtif.....	9
2.2.1. <i>Impulsive Buying</i>	9
2.2.2. <i>Wasteful Buying</i>	10
2.2.3. <i>Non-Rational Buying</i>	10
2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	11
2.3.1. Faktor Internal	11
2.3.2. Faktor Eksternal	13
2.4. Ciri-Ciri Perilaku Konsumtif.....	15

2.5. Dampak Perilaku Konsumtif.....	16
2.6. <i>Game</i>	18
2.6.1. Definisi <i>Game</i>	18
2.6.2. Jenis-Jenis <i>Game</i>	20
2.6.3. Pemain <i>Game</i> pada Mahasiswa Perguruan Tinggi.....	23
2.7. Kerangka Konseptual	23
2.8. Hipotesis Penelitian.....	26
2.9. Hasil Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Tipe Penelitian.....	32
3.2. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	32
3.2.1. Definisi Konseptual.....	33
3.2.2. Definisi Operasional.....	33
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.3.1. Populasi Penelitian	34
3.3.2. Sampel Penelitian.....	34
3.3.3. Teknik Sampling	35
3.4. Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1. Teknik Pengambilan Data	36
3.4.2. Instrumen Penelitian.....	36
3.5. Analisis Data	45
3.5.1. Analisis Statistik.....	46
3.5.2. Uji Normalitas	46
3.5.3. Uji Homogenitas	48
3.5.4. Uji Hipotesis.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51

4.1. Gambaran Partisipan Penelitian	51
4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	51
4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Usia	52
4.1.3. Gambaran Responden Berdasarkan Pendapatan	53
4.1.4. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i>	56
4.1.5. Gambaran Responden Berdasarkan Intensitas Bermain <i>Game</i>	57
4.2. Prosedur Penelitian.....	58
4.2.1. Persiapan Penelitian	58
4.2.2. Pelaksanaan Penelitian	60
4.3. Hasil Analisis Data Penelitian	61
4.3.1. Hasil Uji Asumsi	65
4.3.2. Hasil Uji Hipotesis	66
4.4. Pembahasan.....	67
4.5. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Implikasi.....	70
5.3. Saran dan Rekomendasi	71
5.3.1. Penelitian Selanjutnya.....	71
5.3.2. Mahasiswa.....	71
5.3.3. Orang Tua Mahasiswa.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Konsumtif.....	38
Tabel 3.2. Skor Pengukuran Skala Perilaku Konsumtif.....	39
Tabel 3.3. Instrumen Perilaku Konsumtif	40
Tabel 3.4. Hasil Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Reliabilitas	44
Tabel 3.6. Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Instrumen	45
Tabel 4.1. Data Persebaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	51
Tabel 4.2. Data Persebaran Responden Berdasarkan Usia.....	52
Tabel 4.3. Data Persebaran Responden Berdasarkan Uang Saku Per Bulan....	53
Tabel 4.4. Data Persebaran Responden Berdasarkan Status Pekerjaan.....	54
Tabel 4.5. Data Persebaran Responden Berdasarkan Penghasilan Kerja	55
Tabel 4.6. Data Persebaran Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i>	56
Tabel 4.7. Data Persebaran Responden Berdasarkan Durasi Bermain Per Minggu.....	57
Tabel 4.8. Data Persebaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain Per Minggu	58
Tabel 4.9. Statistik Deskriptif Seluruh Sampel	62
Tabel 4.10. Statistik Deskriptif Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.12. Hasil Uji Homogenitas Tes Levene.....	66
Tabel 4.13. Hasil Uji Hipotesis <i>Mann Whitney U-Test</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Penelitian	26
Gambar 4.1. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Konsumtif	62
Gambar 4.2. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Konsumtif Pemain <i>Game</i> Laki-Laki	64
Gambar 4.3. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Konsumtif Pemain <i>Game</i> Perempuan	64

