

**PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF PEMAIN *GAME GACHA***



Oleh:

Erick Daniel Paradongan Silitonga
1801622078

PSIKOLOGI

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF PEMAIN *GAME GACHA***



Oleh:

ERICK DANIEL PARADONGAN SILITONGA

1801622078

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 PENGUJI

"Pengaruh *Fear Of Missing Out* (FoMO) Terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Gacha*"

Nama Mahasiswa : Erick Daniel Paradongan Silitonga
NIM : 1801622078
Program Studi : Psikologi
Tanggal Ujian : 8 Juli 2026

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Fauziah Wijayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 199501202024062002

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Gumgum Gumelar, M.Si (Dekan)		18/08/2026
Mira Ariyani, Ph.D (Wakil Dekan)		18/08/2026
Ratna Dyah Suryaratri, Ph.D (Ketua Sidang)		12/08-2026
Adhissa Qonita, M.Psi., Psikolog (Dosen Penguji I)		22/07/2024
Ernita Zakiah, M.Psi., Psikolog (Dosen Penguji II)		18/08/2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Erick Daniel Paradongan Silitonga

NIM : 1801622078

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Pengaruh *Fear Of Missing Out* (FoMO) Terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Gacha*” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari sampai dengan bulan Juni 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, 26 Juni 2026



Erick Daniel Paradongan Silitonga

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“With each step I take, I see that my ability to perform gets a little better. So, until it starts getting worse, I’m going to keep moving forward.”

Rivers Cuomo

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Ibu, Ayah, dan Abang yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi sehingga saya mampu melewati setiap tantangan selama menempuh pendidikan. Terima kasih kepada dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, ilmu, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri dan kepada semua orang yang telah menjadi bagian dari proses saya bertumbuh, belajar, dan berkembang hingga mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini.

Erick Daniel Paradongan Silitonga



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Erice Daniel Paradongan Silubonga
NIM : 1801622078
Fakultas/Prodi : Psikologi / Psikologi
Alamat email : ericedanieladong@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengaruh Fear of Missing Out (FOMO) terhadap Perilaku Konsumtif
Pemain Game Gacha

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 18 Agustus 2026



(Erice Daniel Paradongan Silubonga
nama dan tanda tangan)

ERICK DANIEL PARADONGAN SILITONGA
PENGARUH *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF PEMAIN GAME GACHA

Skripsi

Jakarta: Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta

2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Fear of Missing Out (FoMO) terhadap perilaku konsumtif pada pemain game gacha. FoMO diukur menggunakan pendekatan multidimensional yang terdiri atas personal FoMO dan *social FoMO*, sedangkan perilaku konsumtif diukur melalui aspek pembelian impulsif, pembelian tidak rasional, dan pemborosan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian eksplanatori. Sampel penelitian berjumlah 215 responden yang pernah melakukan pembelian virtual goods dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan skala perilaku konsumtif yang diadaptasi dari Dirasari berdasarkan teori Lina dan Rosyid serta *FoMO Scale: A Self-concept Perspective* yang dikembangkan oleh Zhang dkk. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa FoMO berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada pemain game gacha. Secara parsial, *social FoMO* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, sedangkan *personal FoMO* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa kekhawatiran tertinggal dari pengalaman pemain lain memiliki peran yang lebih besar dalam mendorong perilaku konsumtif dibandingkan kekhawatiran terhadap perkembangan diri sendiri.

Kata kunci: *fear of missing out, personal fomo, social fomo, perilaku konsumtif, game gacha*

ERICK DANIEL PARADONGAN SILITONGA
THE INFLUENCE OF FEAR OF MISSING OUT (FOMO) ON THE
CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF GACHA GAME PLAYERS.

Thesis

Jakarta: Major of Psychology

Faculty of Psychology, State Universitas of Jakarta

2026

ABSTRACT

This study aimed to examine the influence of Fear of Missing Out (FoMO) on the consumptive behavior of gacha game players. FoMO was measured using a multidimensional approach consisting of personal FoMO and social FoMO, while consumptive behavior was assessed through the dimensions of impulsive buying, irrational buying, and wasteful spending. This study employed a quantitative approach with an explanatory research design. The participants consisted of 215 respondents who had previously purchased virtual goods and were selected using a purposive sampling technique. Data were collected using the Consumptive Behavior Scale adapted by Dirasari based on the theory of Lina and Rosyid, as well as the FoMO Scale: A Self-concept Perspective developed by Zhang et al. Data were analyzed using multiple linear regression. The results indicated that FoMO had a significant influence on the consumptive behavior of gacha game players. Partially, social FoMO had a significant effect on consumptive behavior, whereas personal FoMO did not have a significant effect. These findings suggest that concerns about missing out on other players' experiences play a greater role in encouraging consumptive behavior than concerns related to one's own personal development.

Keywords: Fear of Missing Out, personal FoMO, social FoMO, consumptive behavior, gacha game

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Fear Of Missing Out* (FoMO) Terhadap Perilaku Konsumtif Pemain *Game Gacha*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penelitian dan penulisan skripsi dapat diselesaikan berkat bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, M.Si., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi S1 Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Dosen pembimbing skripsi 1 Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd., dan dosen pembimbing skripsi 2 Mbak Fauziah Wijayanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas ilmu, ketelitian, dan kesabaran yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
7. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran yang sangat berharga selama penulis menempuh pendidikan.

8. Seluruh tenaga kependidikan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu penulis dalam berbagai keperluan administrasi selama masa studi.
9. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala kepercayaan, kesabaran, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
10. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, perhatian, motivasi, serta dukungan kepada penulis selama menjalani perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
11. Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan di Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah menjadi tempat berbagi cerita, pengalaman, semangat, dan saling membantu selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
12. Seluruh responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Hewan-hewan peliharaan penulis yang secara tidak langsung menjadi sumber kenyamanan, hiburan, dan penyemangat di tengah proses penyusunan skripsi yang penuh tantangan.
14. Para *band* favorit saya, *Weezer*, *The strokes*, dan *Magdalena Bay* yang karya-karyanya menemani penulis selama proses belajar, mengolah data, dan menyusun skripsi sehingga mampu memberikan semangat, inspirasi, dan suasana yang lebih menyenangkan selama pengerjaan penelitian.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, maupun dukungan dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya dalam kajian

mengenai Fear of Missing Out (FoMO) dan perilaku konsumtif pada pemain game gacha, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 4 Juli 2026



Erick Daniel Paradongan Silitonga



Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Perilaku Konsumtif.....	10
2.1.1 Definisi Perilaku Konsumtif.....	10
2.1.2 Aspek-aspek perilaku konsumtif.....	11
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	12
2.2 Fear of Missing Out (FoMO).....	13
2.2.1 Definisi Fear of Missing Out (FoMO).....	13
2.2.2 Dimensi Fear of Missing Out (FoMO).....	14
2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi FOMO.....	15
2.3 Dinamika Hubungan Fear of Missing Out terhadap Perilaku Konsumtif...	16
2.4 Kerangka Konseptual.....	18
2.5 Hipotesis Penelitian.....	19
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Tipe Penelitian.....	23
3.2 Identifikasi dan Operasional Variabel Penelitian.....	23
3.2.1 Definisi Konseptual.....	23
3.2.1.1 Definisi Konseptual Perilaku Konsumtif.....	23

3.2.1.2 Definisi Konseptual Fear of Missing Out (FoMO).....	23
3.2.2 Definisi Operasional.....	24
3.2.2.1 Definisi Operasional Perilaku Konsumtif.....	24
3.2.2.2 Definisi Operasional Fear of Missing Out (FoMO).....	24
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel.....	25
3.3.3 Teknik Sampling	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.2 Instrumen Penelitian.....	26
3.4.2.1 Instrumen Penelitian Perilaku Konsumtif.....	26
3.4.2.1.1 Latar belakang alat ukur perilaku konsumtif.....	26
3.4.2.1.2 Kisi-kisi alat ukur perilaku konsumtif.....	26
3.4.2.1.3 Proses adaptasi instrumen perilaku konsumtif	27
3.4.2.2 Instrumen Penelitian Fear of Missing Out (FoMO).....	27
3.4.2.2.1 Latar belakang FoMO Scale: A Self-concept Perspective.....	27
3.4.2.2.2 Kisi-kisi FoMO Scale: A Self-concept Perspective.....	28
3.4.2.2.3 Proses adaptasi instrumen Fear of Missing Out (FoMO).....	28
3.5 Uji Coba Instrumen.....	29
3.5.1 Perilaku Konsumtif	30
3.5.1.1 Uji Validitas.....	30
3.5.1.2 Reliabilitas	32
3.5.2 Fear of Missing Out (FoMO)	32
3.5.2.1 Uji Validitas.....	32
3.5.2.2 Reliabilitas	33
3.6 Analisis Data	34

3.6.1 Uji Asumsi Klasik	34
3.6.1.1 Uji Normalitas	34
3.6.1.2 Uji Linearitas	34
3.6.1.3 Uji Multikolinearitas	35
3.6.1.4 Uji Heteroskedastisitas	35
3.6.2 Uji Korelasi	35
3.6.3 Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Gambaran Partisipan Penelitian	37
4.1.1 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37
4.1.2 Gambaran Responden Berdasarkan Usia	37
4.1.3 Gambaran Responden Berdasarkan Domisili	38
4.1.4 Gambaran Responden Berdasarkan Pekerjaan	39
4.1.5 Gambaran Responden Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan	40
4.1.6 Gambaran Responden Berdasarkan Jumlah Pengeluaran Khusus Untuk <i>Virtual Goods/Item</i>	40
4.1.7 Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain <i>Game Gacha</i>	41
4.1.8 Gambaran Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Gacha</i>	42
4.2 Prosedur Penelitian	42
4.2.1 Persiapan Penelitian	43
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	44
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	45
4.3.1 Data Deskriptif	45
4.3.1.1 Data Deskriptif Perilaku Konsumtif	45
4.3.1.2 Data Deskriptif Fear of Missing Out (FoMO)	46
4.3.1.3 Data Deskriptif Personal FoMO	47
4.3.1.4 Data Deskriptif Social FoMO	47
4.3.2 Hasil Uji Asumsi	48
4.3.2.1 Uji Normalitas	48

4.3.2.2 Uji Linearitas.....	48
4.3.2.3 Uji Multikolinearitas	49
4.3.2.4 Uji Heteroskedastisitas.....	50
4.3.3 Hasil Uji Korelasi.....	51
4.3.4 Hasil Uji Hipotesis	52
4.3.5 Analisis Tambahan	54
4.3.5.1 Perbedaan Skor FOMO Berdasarkan Pekerjaan	54
4.3.5.2 Perbedaan Skor FoMO Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan.....	55
4.3.5.3 Perbedaan Skor FOMO Berdasarkan Pengeluaran Virtual Goods.	56
4.3.5.4 Perbedaan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Pekerjaan.....	57
4.3.5.5 Perbedaan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan	58
4.3.5.6 Perbedaan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Pengeluaran Virtual Goods	58
4.4 Pembahasan.....	59
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Implikasi.....	66
5.3 Saran dan Rekomendasi	67

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Blueprint Perilaku Konsumtif.....	26
Tabel 3. 2 Blueprint Skala FoMO.....	28
Tabel 3. 3 Kategorisasi Koefisien Reliabilitas.....	30
Tabel 3. 4 Hasil Uji Daya Beda Instrumen.....	31
Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas Instrumen	32
Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Beda Instrumen FoMO	33
Tabel 3. 7 Hasil Reliabilitas Instrumen FOMO.....	34
Tabel 3. 8 Nilai Koefisien Korelasi	36
Tabel 4. 1 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37
Tabel 4. 2 Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	38
Tabel 4. 3 Gambaran Responden Berdasarkan Domisili	39
Tabel 4. 4 Gambaran Responden Berdasarkan Pekerjaan	39
Tabel 4. 5 Gambaran Responden Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan.....	40
Tabel 4. 6 Gambaran Responden Berdasarkan Pengeluaran	41
Tabel 4. 7 Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain	41
Tabel 4. 8 Gambaran Responden Berdasarkan Durasi Bermain per Minggu.....	42
Tabel 4. 9 Data Deskriptif Perilaku Konsumtif.....	46
Tabel 4. 10 Data Deskriptif FOMO	46
Tabel 4. 11 Data Deskriptif Dimensi Personal FOMO.....	47
Tabel 4. 12 Data Deskriptif Dimensi Social FOMO	48
Tabel 4. 13 Hasil Uji Linearitas.....	49
Tabel 4. 14 Hasil Uji Multikolinearitas	50
Tabel 4. 15 Hasil Uji Heteroskedastisitas	50
Tabel 4. 16 Hasil Uji Korelasi Pearson.....	51
Tabel 4. 17 Hasil Uji Signifikansi Simultan (ANOVA)	52
Tabel 4. 18 Model Summary Regresi Linear Berganda	52
Tabel 4. 19 Koefisien Regresi (Coefficients)	53
Tabel 4. 20 Perbedaan <i>Personal FoMO</i> Berdasarkan Pekerjaan.....	54
Tabel 4. 21 Perbedaan <i>Social FoMO</i> Berdasarkan Pekerjaan	54
Tabel 4. 22 Perbedaan <i>Personal FoMO</i> Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan.....	55

Tabel 4. 23 Perbedaan <i>Social FoMO</i> Berdasarkan Uang Saku/Pemasukan	56
Tabel 4. 24 Perbedaan <i>Personal FoMO</i> Berdasarkan Pengeluaran <i>Virtual Goods</i>	56
Tabel 4. 25 Perbedaan <i>Social FoMO</i> Berdasarkan Pengeluaran <i>Virtual Goods</i> ...	57
Tabel 4. 26 Perbedaan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Pekerjaan	57
Tabel 4. 27 Perbedaan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Pengeluaran <i>Virtual Goods</i>	59



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	19
---------------------------------------	----

