

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *HIGGS DOMINO*
ISLAND DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF *VIRTUAL ITEM* PADA
REMAJA**



Oleh:

AZWIL AHKAM RIDWAN

1871920

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ATMA JAYA MAKASSAR**

2025

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *HIGGS DOMINO ISLAND* DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF *VIRTUAL ITEM* PADA
REMAJA**



Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar Sebagai
Persyaratan Memeroleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

AZWIL AHKAM

RIDWAN

1871920

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ATMA JAYA MAKASSAR**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *HIGGS DOMINO ISLAND* DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF *VIRTUAL ITEM* PADA REMAJA

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar
Sebagai Persyaratan Memeroleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

AZWIL AHKAM RIDWAN
1871920

Makassar, 28 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Meidy Marsella L. Panglewai, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0920038801

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Atma Jaya Makassar



Meidy Marsella L. Panglewai, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0920038801



**UNIVERSITAS ATMA JAYA MAKASSAR
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Kampus Tanjung Bunga Jl. Tanjung Alang No. 23
Telp. (0411) 871038, Fax. (0411) 870294 Makassar 90224

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *HIGGS DOMINO ISLAND* DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF *VIRTUAL ITEM* PADA REMAJA

**AZWIL AHKAM RIDWAN
1871920**

Ketua

Diah Sastaviana, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN. 0930128905

Anggota Penguji

Fr. Blasius Perang, CMM., SS., Ma.Psy
NIDN. 0923068104

Pembimbing Skripsi

Meidy Marsella L. Panglewai, S. Psi., M. Psi., Psikolog
NIDN. 0920038801

()
()
()

Makassar, 30 Juli 2025



Meidy Marsella L. Panglewai, S. Psi., M. Psi., Psikolog
NIDN. 0920038801



**UNIVERSITAS
ATMA JAYA
MAKASSAR**

**Telp. +62-411 871038 /871733
Fax. +62-411 870294
Email: uajm@uajm.ac.id
Jl. Tanjung Alang No. 23
Makassar 90224
Sulawesi Selatan INDONESIA**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwil Ahkam Ridwan

NIM : 1871920

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Higgs Domino Island*
Dengan Pembelian Impulsif *Virtual Item* Pada Remaja

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini telah melalui Tes Plagiat (Turnitin) dengan melalui batas toleransi (similaritas) sebesar 30%.
2. Skripsi ini adalah hasil karya tulis sendiri, murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing, dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik sarjana, baik di Universitas Atma Jaya maupun di perguruan tinggi lainnya.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain dan lainnya), kecuali secara tertulis telah dipustakakan dalam naskah dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Makassar, 24 Oktober 2025

Yang memberi pernyataan,



Azwil Ahkam Ridwan

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azwil Ahkam Ridwan

NIM : 1871921

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Atma Jaya Makassar Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul

“HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *HIGGS DOMINO ISLAND* DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF *VIRTUAL ITEM* PADA REMAJA”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Atma Jaya Makassar berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Atma Jaya Makassar, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Makassar, 24 Oktober 2025

Yang memberi pernyataan,



Azwil Ahkam Ridwan

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib manusia sebelum mereka merubah apa yang ada pada dirinya

(Ar-Rad : 11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini kepada:

Allah Subhanahu Wa Ta'ala

Alhamdulillah... segala puji bagi Allah yang senantiasa melimpahkan rahmat, kasih sayang, dan kekuatan dalam setiap langkah. Berkat pertolongan-Nya, penulis mampu melewati segala rintangan hingga sampai pada titik ini.

Kedua orangtua tercinta

Terima kasih Bapak dan Ibu atas doa serta kasih sayang yang tak pernah putus, meski kita jarang berkomunikasi secara pribadi. Doa dan restu kalian adalah kekuatan terbesar yang mengiringi setiap perjuangan penulis hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Saudara tercinta

Terima kasih telah menjadi pengganti sosok Almarhum Bapak dalam setiap menguatkan langkah penulis.

Teruntuk diri sendiri

Terima kasih telah bertahan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul '**Hubungan Antara Intensitas Bermain Higgs Domino Island dengan Pembelian Impulsif Item Virtual Pada Remaja Di Kota Parepare**'. Tujuan penulis menyusun skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar. Penulis menyadari bahwa pada skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih belum sempurna, hal ini karena adanya keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Penulis menerima segala bentuk masukan dan kritik yang dapat membangun dari semua pihak.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, sehingga proses penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar, baik berupa fasilitas, materi, dukungan dan doa, karena tanpa bantuan dan dukungan tersebut sulit bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu Meidy Marsella L. Panglewai, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar sekaligus selaku dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan selalu membimbing serta memberikan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan

skripsi ini dengan baik.

2. Bapak Reza Firmansyah, S.Psi., M.A, selaku dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan perhatian, sehingga penulis dapat menjalani perkuliahan dengan baik hingga tahap akhir penyusunan skripsi.
3. Ibu Diah Sastaviana, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Ketua Penguji dalam sidang skripsi, yang dengan ketegasan sekaligus ketulusannya telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun, sehingga penulis dapat memperbaiki hasil penelitian ini.
4. Fr. Blasius Perang, CMM, SS., Ma.Psy., selaku Anggota Penguji dalam sidang skripsi, yang dengan ketelitian dan wawasannya telah memberikan koreksi serta masukan berharga, sehingga penulis mendapatkan pemahaman penyajian hasil penelitian ini.
5. Ibu Ria Sakinah Waji, S.Psi., M.Si., selaku Biro Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar, yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah membantu penulis dalam proses administrasi serta memberikan arahan yang mempermudah penyusunan skripsi ini.
6. Kak Deby, selaku staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar, yang dengan ramah dan penuh perhatian telah membantu penulis dalam berbagai kebutuhan administrasi perkuliahan maupun keperluan penyusunan skripsi.

7. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ibu Meidy Marsella L. Panglewai, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Heni Gerda Pesau, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Diah Sastaviana, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Ibu Ria Sakinah Waji, S.Psi., M.Si., serta Fr. Blasius Perang, CMM, SS., Ma.Psy., Bapak Reza Firmansyah, S.Psi., M.A, bersama seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Atma Jaya Makassar yang telah memberikan ilmu, arahan, dan bimbingan yang sangat berarti selama masa perkuliahan.
8. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh responden penelitian yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi.
9. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
10. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga yang menjadi sumber motivasi terbesar bagi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Daftar Isi	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Surat Pernyataan Tidak Plagiat	v
Surat Pernyataan Publikasi	vi
Motto	vii
Halaman Persembahan.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xv
Abstrak.....	xvi
<i>Abstract</i>.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Perilaku Pembelian Impulsif (<i>Impulsive Buying</i>)	9
1. Pengertian Pembelian Impulsif (<i>Impulsive Buying</i>)	9
2. Aspek-aspek Pembelian Impulsif	9
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pembelian Impulsif.....	10

4. Indikator Pembelian Impulsif (<i>Impulsive Buying</i>).....	11
B. Intensitas Bermain <i>Online Game</i>	12
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Online Game</i>	12
2. Aspek-aspek Intensitas Bermain <i>Online Game</i>	22
C. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Higgs Domino Island</i> dengan Pembelian Impulsif.....	13
D. Kerangka Pikir	16
E. Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	18
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	18
C. Populasi dan Sampel Penelitian	19
D. Teknik Pengumpulan Data.....	20
E. Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Persiapan Penelitian	28
B. Pelaksanaan Penelitian.....	28
C. Hasil Penelitian	29
D. Pembahasan Hasil Penelitian	35
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	50
<i>CURRICULUM VITAE</i>	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Online Game</i>	22
Tabel 2 <i>Blue Print</i> Skala Pembelian Impulsif.....	22
Tabel 3 Nilai Rata-rata Aiken's Skala Intensitas Bermain <i>Online Game</i> ...	24
Tabel 4 Nilai Rata-rata Aiken's Skala Pembelian Impulsif.....	24
Tabel 5 Reliabilitas Hasil Uji Coba Pembelian Impulsif.....	25
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Uji Coba Intensitas Bermain <i>Online game</i>	25
Tabel 7 Data Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia.....	29
Tabel 8 Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	29
Tabel 9 Kategori Hipotetik dan Empirik Intensitas Bermain <i>Online Game</i>	30
Tabel 10 Kategori Skor Intensitas Bermain <i>Online game</i>	30
Tabel 11 Kategori Hipotetik Empirik Pembelian Impulsif	31
Tabel 12 Kategori Skor Pembelian Impulsif	32
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 14 Hasil Uji Linearitas.....	33
Tabel 15 Hasil Analisis Korelasi.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	17
----------------------------------	----

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Higgs Domino Island* Dengan Pembelian Impulsif *Virtual Item* Pada Remaja

Azwil Ahkam Ridwan
1871920

ABSTRAK

Remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap berbagai pengaruh dari permainan daring, termasuk tawaran untuk membeli *virtual item*. Hal ini seringkali berujung pada perilaku pembelian impulsif yang dilakukan tanpa pertimbangan rasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *Higgs Domino Island* dengan pembelian impulsif *virtual item* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 108 remaja di Kota Parepare yang telah bermain *Higgs Domino Island* lebih dari satu tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa skala intensitas bermain *online game* dan skala pembelian impulsif.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua variabel tidak berdistribusi normal. Uji linearitas menunjukkan tidak terdapat hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Analisis data dilakukan dengan uji korelasi *Spearman Rho* menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 31*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,118 dengan signifikansi 0,224 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *Higgs Domino Island* dengan pembelian impulsif *virtual item* pada remaja.

Kata kunci: Intensitas Bermain, Pembelian Impulsif, *Higgs Domino Island*

***The Relationship Between the Intensity of Playing Higgs Domino Island and
Impulsive Buying of Virtual Items Among Adolescents***

Azwil Ahkam Ridwan
1871920

ABSTRACT

Adolescents are a group that is vulnerable to various influences from online games, including offers to purchase virtual items. This condition often leads to impulsive buying behavior carried out without rational consideration. This study aims to determine whether there is a relationship between the intensity of playing Higgs Domino Island and impulsive buying of virtual items among adolescents. This research employed a quantitative approach with a sample of 108 adolescents in Parepare City who had been playing Higgs Domino Island for more than one year. The sampling technique used was purposive sampling. The research instruments consisted of an online game playing intensity scale and an impulsive buying scale.

The normality test results indicated that both variables were not normally distributed. The linearity test showed that there was no significant linear relationship between the two variables. Data analysis was carried out using Spearman Rho correlation test with the assistance of IBM SPSS Statistics 31. The hypothesis test results revealed a correlation coefficient value of -0.118 with a significance level of 0.224 ($p > 0.05$). These findings indicate that there is no significant relationship between the intensity of playing Higgs Domino Island and impulsive buying of virtual items among adolescents.

Keywords: Playing Intensity, Impulsive Buying, Higgs Domino Island