

ANALISIS PENGARUH INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP COMPULSIVE BUYING DENGAN SELF CONTROL SEBAGAI MODERATOR (STUDY KASUS PADA GAMERS GEN Z)

Putri Dwi Rusliani¹, Sita Deliyana Firmialy^{2*}

^{1,2}Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
putridwir02@gmail.com¹, sitadeliyanafirmialy@telkomuniversity.ac.id^{2*}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap perilaku Compulsive Buying dengan Self-Control sebagai moderator pada gamers Generasi Z. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis regresi, dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner dari 60 responden. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif signifikan antara Internet Gaming Disorder dan perilaku Compulsive Buying. Selain itu, Self-Control memoderasi hubungan tersebut. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang perilaku belanja kompulsif pada populasi gamers Gen Z.

Kata Kunci : Pembelian Kompulsif, Gamers Generasi Z, Gangguan Bermain Internet, Kendali Diri

ABSTRACT

This study aims to evaluate the influence of Internet Gaming Disorder on Compulsive Buying behavior, with Self-Control as a moderator among Generation Z gamers. The research employs regression analysis, with data collected through questionnaires from 60 respondents. The results indicate a significant positive influence of Internet Gaming Disorder on Compulsive Buying behavior. Additionally, Self-Control moderates this relationship. This study provides in-depth insights into compulsive buying behavior among Generation Z gamers.

Keywords: Compulsive Buying, Gamers Generation Z, Internet Gaming Disorder, Self Control.

PENDAHULUAN

Di era teknologi modern, perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap penggunaannya. Masyarakat dapat mengakses segala jenis informasi dan berita dengan cepat dan mudah. Produk teknologi ini telah sangat membantu manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, kedokteran, dan dunia hiburan. Salah satu aspek penting dari pengaruh teknologi ini adalah popularitas game online yang semakin berkembang pesat.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses dan dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui Internet (Adams, 2013). Game online dapat menggunakan berbagai platform seperti konsol game, ponsel pintar, dan komputer (Kiraly et al., 2014).

Game online telah menjadi hiburan utama bagi banyak anggota Generasi Z, membentuk gaya hidup digital mereka. Dari fenomena tersebut menarik untuk mengetahui alasan mengapa para pemain Gen Z ingin membeli barang - barang virtual di game online ini, karena barang - barang yang dibelinya merupakan

barang - barang yang tidak dapat dimiliki tetapi hanya dapat ditemukan di dunia game.

Objek penelitian yang digunakan adalah pemain game dari Generasi-Z yang memiliki resiko rentan terhadap Internet Gaming Disorder (IGD) dan Compulsive Buying dalam konteks bermain game. Elizabeth T. Santosa adalah seorang psikolog yang mendefinisikan Generasi Z dalam buku *Raising Children in Digital Era*, bahwa Generasi Z adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995 dan bisa juga dianggap sebagai generasi yang lahir setelah tahun 2000 (Elizabeth, 2015).¹ Sedangkan menurut (Bencsik, Csikos & Juhez, 2016) menggambarkan Generasi Z adalah orang - orang yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010. (Surya, 2016). Hellen Chou P. (2012) menjelaskan Generasi Z adalah generasi yang pada dasarnya bergantung pada perkembangan teknologi digital.

Perkembangan yang pesat juga membawa sejumlah isu dan tantangan. Salah satu isu yang semakin mendapat perhatian adalah Internet Gaming Disorder (IGD), yaitu gangguan yang ditandai oleh perilaku bermain game yang



berlebihan dan mengganggu kehidupan sehari-hari individu. IGD telah terbukti memiliki dampak negatif pada kesejahteraan psikologis, sosial, dan akademis individu, termasuk dalam hal kecanduan dan keterlibatan bermain game yang kompulsif.

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah aktivitas permainan internet yang terus-menerus dan berulang-ulang yang kemudian menyebabkan gangguan klinis yang parah (Prawesti & Sari, 2021). Internet Gaming Disorder (IGD) termasuk dalam bagian ketiga dari *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-5, 2013). Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorder* (DSM-5), Internet Gaming Disorder memiliki kriteria di mana gangguan terjadi selama 12 bulan dengan lima atau lebih gangguan yang masuk ke dalam kriteria DSM-5.

Kekhawatiran meningkatnya masalah dalam penggunaan game dan bertumbuhnya popularitas dalam game memperlihatkan kita akan dampak negatif dari internet game disorder. Salah satu dampak negatif yang mungkin timbul dari IGD adalah perilaku Compulsive Buying.

Compulsive Buying adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku membeli barang atau layanan yang tidak perlu atau berlebihan, sering kali sebagai respons terhadap dorongan impulsif. Dalam konteks game online, pemain sering diberi kesempatan untuk melakukan pembelian dalam game, seperti item virtual atau mikrotransaksi, yang dapat memicu perilaku Compulsive Buying jika tidak diawasi dengan baik. Mereka menghabiskan uang untuk melakukan pembelian item seperti skin, mata uang, tekstur, atau lebih banyak power-up yang dapat meningkatkan kemampuan khusus atau visual baru (King & Delfabro, 2018).

Mereka melakukan pembelian dalam game menggunakan e-money, yang memungkinkan mereka untuk dengan mudah melakukan transaksi pengisian ulang (top up) game tanpa dikenakan biaya administrasi. Keuntungan ini memfasilitasi pengguna game online untuk melakukan pembelian secara langsung dan terus-menerus, yang dikenal sebagai perilaku Compulsive Buying. Terdapat penawaran promosi menarik yang hanya tersedia melalui platform online seperti Codashop, LapakGaming, Unipin, dan platform serupa.

Dalam studi yang akan dilakukan, penelitian tentang hubungan antara IGD dan Compulsive Buying pada Generasi Z akan dieksplorasi, dengan perhatian khusus pada peran Self Control.

Self Control atau kendali diri, adalah kemampuan individu untuk mengendalikan impuls dan perilaku yang tidak diinginkan.

Melalui pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan ini, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terkait pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap perilaku Compulsive Buying, dengan mempertimbangkan peran Self Control sebagai moderator. Fokus penelitian ini adalah pada populasi gamers Generasi Z di Jawa Barat. Perkembangan teknologi dan popularitas gaming telah membawa konsekuensi sosial yang signifikan, termasuk potensi dampak negatif pada pola belanja mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menjawab permasalahan yang muncul, memberikan pemahaman lebih lanjut tentang hubungan antara Internet Gaming Disorder dan Compulsive Buying, serta peran Self Control dalam mengatasi dampaknya. Analisis mendalam terhadap data kuisisioner dari 60 responden gamers Generasi Z menjadi landasan utama dalam merinci isu-isu yang muncul dan menetapkan tujuan perancangan yang berarti.

TINJAUAN PUSTAKA

Internet Gaming Disorder

Gangguan yang disebut IGD merupakan kondisi serius yang terkait dengan penggunaan permainan daring, yang menyebabkan individu mengalami masalah dalam hal kepribadian dan interaksi sosial (Paulus, Ohmann, von Gontard, & Popow, 2018).

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah kondisi psikologis yang ditandai oleh perilaku bermain game secara berlebihan dan kompulsif di dunia maya. Kondisi ini dianggap sebagai gangguan kesehatan mental yang berkembang karena penggunaan yang berlebihan dari permainan video atau game online. IGD memiliki kemiripan dengan gangguan kecanduan substansi, seperti alkohol atau narkoba, karena melibatkan perilaku adiktif terhadap aktivitas bermain game. American Psychiatric Association, dalam publikasi *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), mendefinisikan Internet Gaming Disorder (IGD) sebagai game online yang dijalankan terus-menerus dan teratur yang melibatkan pemain lain yang dapat menyebabkan "gangguan atau tekanan yang signifikan" dalam beberapa aspek kehidupan seseorang.

Compulsive Buying



Menurut Faber dan O'Guinn, 1989, Compulsive Buying adalah suatu kondisi kronis dimana seseorang melakukan aktivitas pembelian berulang sebagai akibat dari adanya peristiwa yang tidak menyenangkan ataupun perasaan yang negatif. Sedangkan, menurut Elizabeth Edwards, Compulsive Buying adalah perilaku abnormal dalam berbelanja, dan pengelolaan keuangan di mana seseorang merasa terjebak, tidak terkendali, dan untuk mengurangi perasaan negatif berupa stres dan kecemasan. hingga melakukan pembelian berulang atau membelanjakan lebih dari kemampuan.

Menurut Cambridge Dictionary of Psychology (Matsumoto, 2009), istilah kompulsif diartikan sebagai dorongan untuk melakukan tindakan atau keinginan yang tidak dapat ditolak yang biasanya tidak sesuai dengan perasaan diri individu. Orang yang bertindak kompulsif merasakan dorongan yang tidak dapat ditolak untuk melakukan tindakan yang tidak diperlukan.

Terjadinya paksaan atau keterpaksaan untuk membeli seseorang yang disebabkan oleh perasaan negatif atau tidak menyenangkan (pembeli kompulsif). Ketidaknyamanan yang dirasakan menghalanginya untuk membeli baik secara online maupun offline. Pada dasarnya, berbelanja merupakan aktivitas yang dapat mendatangkan kegembiraan jangka pendek bagi seseorang, namun dapat menimbulkan konsekuensi negatif jangka panjang bagi kesehatan mental dan finansial.

Edwards (1993) menggambarkan pembelian kompulsif sebagai perilaku berbelanja yang keluar dari batas normal atau abnormal, di mana seseorang tidak dapat mengendalikannya, memiliki dorongan atau keinginan berulang kali untuk berbelanja.

Self – Control

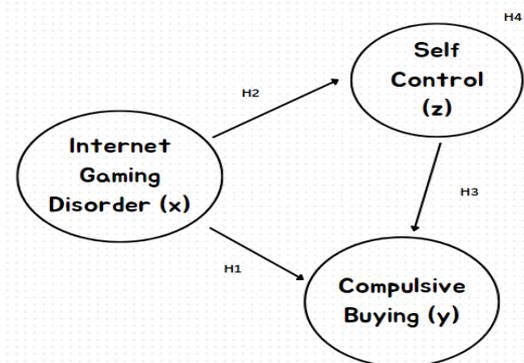
Self Control menggambarkan keputusan individu berdasarkan aspek kognitif dan menggabungkan perilaku yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu dengan cara yang diinginkan. Seseorang dengan self control yang buruk seringkali mengalami kesulitan menilai konsekuensi dari tindakannya. Seseorang dengan self control yang tinggi memberikan penekanan khusus pada perilaku yang pantas dalam berbagai situasi.

Menurut (Calhoun & Acocella, 1990), self control adalah serangkaian proses pembentukan diri, seperti proses fisik, psikologis dan perilaku seseorang. Makna yang relevan menekankan pada kemampuan mengendalikan, yang harus disediakan sebagai prasyarat terbentuknya pola

tingkah laku individu, yang mencakup seluruh proses yang membentuk individu berupa proses fisik, psikis, dan perilaku.

Self Control menggambarkan keputusan individu berdasarkan aspek kognitif dan menggabungkan perilaku yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu dengan cara yang diinginkan. Seseorang dengan self control yang buruk seringkali mengalami kesulitan menilai konsekuensi dari tindakannya. Seseorang dengan self control yang tinggi memberikan penekanan khusus pada perilaku yang pantas dalam berbagai situasi.

Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas, bahwa ketiga variable saling berpengaruh, maka akan disederhanakan dalam kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Sumber : Data Olahan Peneliti 2023

Dalam penelitian ini maka dikemukakan hipotesa sebagai berikut :

- H1 : Internet Gaming Disorder (IGD) berpengaruh signifikan terhadap Compulsive Buying (CB)
- H2 : Internet Gaming Disorder (IGD) berpengaruh signifikan terhadap Self-Control (SC)
- H3 : Self-Control berpengaruh signifikan terhadap Compulsive Buying
- H4 : Self-Control berpengaruh signifikan dalam memediasi hubungan antara Internet Gaming Disorder (IGD) dan Compulsive Buying (CB).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa data numerik dan analisisnya menggunakan teknik analisis statistik (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan data yang berasal dari suatu kelompok tertentu yaitu pemain game Generasi Z yang memiliki



perilaku Compulsive Buying, yang menjadi subjek utama penelitian. Variabel adalah elemen yang telah diidentifikasi oleh penulis atau peneliti untuk diselidiki dengan tujuan memperoleh informasi dan kemudian digunakan untuk membuat kesimpulan (Sugiyono, 2017).

Variabel bebas (*Independent Variable X*)

Merujuk pada variabel yang dianggap sebagai pemicu atau penyebab dari variabel terikat, yang juga sering disebut sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2013). Variabel X pada penelitian ini yaitu Internet Gaming Disorder. Variabel terikat (*Dependent Variable Y*) adalah variabel yang bergantung pada atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini

Compulsive Buying adalah variabel Y.

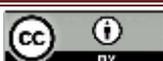
Variabel mediasi, juga dikenal sebagai variabel penyela atau antara, berada di antara variabel independen dan variabel dependen, menghubungkan variabel independen dengan variabel dependen secara tidak langsung (Sugiyono, 2019). Dalam konteks ini, variabel independen dapat memengaruhi variabel dependen baik dengan cara langsung maupun melalui variabel mediator, serta dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Variabel Z pada penelitian ini adalah Self-Control.

Tabel 1. Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pertanyaan	
Internet Gaming Disorder (X)	Penggunaan Game yang Tidak Terkendali	Saya sering bermain game lebih lama dari yang saya rencanakan.	
		Saya mengalami kesulitan menghentikan bermain game dan melebihi waktu yang saya rencanakan.	
		Saya sering merasa sulit untuk mengendalikan durasi bermain game.	
		Saya sering mengabaikan waktu saat bermain game.	
	Keterlibatan yang Berlebihan	Saya menghabiskan banyak waktu bermain game bahkan pada saat yang tidak sesuai	
		Saya sering memikirkan game bahkan saat saya tidak sedang bermain	
		Game selalu ada dalam pikiran saya, bahkan ketika saya sedang melakukan hal lain.	
	Prioritas Bermain Game	Saya lebih memprioritaskan game daripada kewajiban lain dalam hidup saya	
	Kehilangan Kendali	Saya merasa kesulitan untuk menghentikan diri dari bermain game bahkan jika saya telah merencanakan untuk berhenti	
		Terlepas dari upaya saya untuk mengontrol waktu bermain game, saya sering gagal untuk menghentikan diri saat sudah waktunya untuk berhenti	
	Gejala Fisik dan Kesehatan Mental	Bermain game sering membuat saya lupa untuk makan atau mengganggu pola makan saya	
		Saya pernah mengalami masalah kesehatan fisik karena bermain game, seperti sakit kepala atau gangguan mata	
		Bermain game sering membuat saya merasa cemas atau stres.	
		Saya sering merasa depresi atau sedih ketika bermain game, seperti kalah dalam permainan atau tidak mendapatkan hasil yang sesuai dengan ekspektasi	
			Saya sering menghabiskan uang dalam game, meskipun itu tidak diperlukan untuk meningkatkan level skill atau power dalam game.



Compulsive Buying (Y)	Kecenderungan untuk mengeluarkan uang (<i>tendency to spend</i>)	Saya sering merasa tergoda untuk membeli item (seperti skin, costume, dll) atau karakter dalam game, bahkan jika itu tidak memberikan manfaat signifikan dalam permainan
		Saya sering menghabiskan uang tanpa pertimbangan yang matang, terutama ketika ada penawaran khusus atau penawaran yang menarik dalam game
		Saya sering merasa mudah tergoda untuk mengeluarkan uang pada hal-hal yang tidak terencana, termasuk dalam game
	Dorongan untuk mengeluarkan uang (<i>drive to spend</i>)	Saya merasakan dorongan yang kuat untuk berbelanja dalam game ketika saya melihat item (skin, costume, dll) atau penawaran yang menarik
		Saya merasakan dorongan yang kuat untuk berbelanja dalam game ketika ada item (skin, costume, dll) atau karakter yang saya inginkan
		Saya merasakan dorongan yang kuat untuk berbelanja dalam game ketika melihat orang lain memakai item (skin, costume, dll) atau karakter baru meskipun saya tidak menginginkannya
		Terlepas dari niat saya untuk menghemat uang, saya sering kesulitan menahan diri untuk tidak melakukan pembelian dalam game
		Saya sering merasa kesulitan untuk menahan diri untuk melakukan pembelian dalam game, terutama saat ada sesuatu yang baru & menarik (penawaran khusus, item, skin, costume, karakter, dll)
	Perasaan senang ketika melakukan aktivitas berbelanja (<i>feelings of joy about shopping</i>)	Saya sering merasa senang dan puas ketika berhasil mendapatkan item (skin, costume, dll) atau karakter baru dalam game
		Saya sering merasa puas dan senang ketika berhasil mengoleksi banyak item (skin, costume, dll) atau karakter baru dalam game
		Memiliki item baru dalam game membuat saya merasa gembira dan puas
	Pengeluaran uang yang tidak sesuai dengan tujuan semestinya (<i>dysfunctional spending</i>)	Saya cenderung sering boros ketika bermain game atau berbelanja dalam game, sehingga pada akhirnya saya tidak dapat menabung atau berinvestasi sesuai dengan tujuan keuangan saya
	Perasaan penyesalan setelah melakukan pembelian yang berlebihan (<i>post- purchase guilt</i>)	Saya sering merasa menyesal setelah mengeluarkan uang dalam game untuk item yang ternyata tidak memberikan keuntungan yang signifikan dalam permainan
		Saya sering merasa menyesal dan menilai bahwa uang yang saya habiskan dalam game tidak sebanding dengan manfaat yang saya dapatkan
Self-Control	Kemampuan mengendalikan perilaku (<i>behavioral control</i>)	Saya dapat dengan mudah mengatur berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk bermain game sesuai dengan tanggung jawab saya
		Saya dapat dengan mudah mengatur berapa banyak waktu yang saya habiskan untuk bermain game sesuai dengan jadwal harian saya



		Saya memiliki kemampuan untuk mengontrol berapa lama saya bermain game
		Saya tidak mudah tergoda untuk terus bermain game
	Pengendalian Kognitif (cognitive control)	Saya dapat dengan mudah mengendalikan impuls saya saat bermain game, seperti tidak melakukan pembelian impulsif (pembelian tiba-tiba) dalam game
	Kemampuan mengendalikan keputusan (decisional control)	Saya selalu membuat keputusan yang sadar saat bermain game, termasuk dalam hal pengeluaran dalam game
		Saya selalu membuat keputusan secara bertanggung jawab saat bermain game
		Saya memiliki kemampuan untuk membuat keputusan secara sadar dan bertanggung jawab

Sumber : Data Olahan Peneliti 2023

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini yaitu Generasi Z (kelahiran 1997 - 2012) yang merupakan seorang gamers yang termasuk ke dalam perilaku Compulsive Buying dan berdomisili di Jawa Barat.

Sampel adalah sebagian dari anggota populasi yang dipilih dan terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, jenis data primer yang digunakan adalah kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan subjek yang telah ditentukan. Dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari 60 responden, yakni gamers gen Z yang memiliki perilaku Compulsive Buying. Data primer dikumpulkan melalui skala Likert dengan rentang penilaian

(1-5), dan selanjutnya dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS 26.

Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear untuk menjawab hipotesis 1, hipotesis 2, dan hipotesis 3, sedangkan untuk hipotesis 4 menggunakan analisis Uji Sobel untuk mengevaluasi efek mediasi dari Self-Control terhadap hubungan antara Internet Gaming Disorder dan Compulsive Buying.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik F digunakan untuk menentukan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, atau 0,05. Menurut (Sugiyono, 2017), jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai F lebih besar dari nilai F_{tabel} , maka variabel independen dianggap signifikan. Sebaliknya, jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} , maka variabel bebas dianggap tidak signifikan.

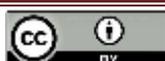
Tabel 2 Hasil Pengujian Regresi Secara Simultan

NO	Uji Hipótesis	F	Sig
1	Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Compulsive Buying	33.154	.000b
2	Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Self-Control	6,195	.016b
3	Pengaruh Self-Control terhadap Compulsive Buying	17,625	.000b

Sumber : Data olahan peneliti menggunakan SPSS 26 (2023)

Pada uji hipótesis pertama yakni, Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Compulsive Buying diketahui, F_{hitung} sebesar 33.154, untuk F_{tabel} sebesar 3.16. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($33.154 > 3.16$), H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga **Hipótesis 1** yaitu “Internet Gaming Disorder (IGD) berpengaruh signifikan terhadap Compulsive Buying (CB)” **diterima**.

Pada uji hipótesis kedua yakni, Pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Self-Control diketahui, F_{hitung} sebesar 6.195, untuk F_{tabel} sebesar 3.16. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6.195 > 3.16$), H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga **Hipótesis 2** yaitu “Internet Gaming Disorder (IGD) berpengaruh signifikan terhadap Self-Control (SC)” **diterima**.



Pada uji hipotesis kedua yakni, Pengaruh Self - Control terhadap Compulsive Buying diketahui, F_{hitung} sebesar 17.625, untuk F_{tabel} sebesar 3.16. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($17.625 >$

3.16), H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga **Hipotesis 3** yaitu “Self-Control berpengaruh signifikan terhadap Compulsive Buying” **diterima.**

Tabel 3 Hasil Uji Sobel

Input:		Test statistic:		Std. Error:	p-value:
a	-0.157	Sobel test:	-1.15470998	0.04092543	0.24820921
b	0.301	Arolian test:	-1.08797013	0.04343594	0.27660829
s_a	0.063	Goodman test:	-1.23546093	0.0382505	0.21665901
s_b	0.231	Reset all	Calculate		

Sumber : Data olahan peneliti 2023

Hasil uji Sobel menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $-1.154 <$ dari t_{tabel} (1.67). Bahwa Self-Control (Z) tidak memediasi pengaruh Internet Gaming Disorder (X)

KESIMPULAN

Hasil analisis regresi linear menunjukkan adanya pengaruh signifikan Internet Gaming Disorder terhadap Compulsive Buying (Hipotesis 1 diterima). Selanjutnya, juga ditemukan bahwa Internet Gaming Disorder berpengaruh signifikan terhadap Self - Control (Hipotesis 2 diterima) dan bahwa Self-Control berpengaruh signifikan terhadap Compulsive Buying (Hipotesis 3 diterima).

Namun, dalam uji mediasi menggunakan analisis Uji Sobel, ditemukan bahwa Self - Control tidak memediasi pengaruh Internet Gaming Disorder terhadap Compulsive Buying. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun Self - Control berpengaruh terhadap Compulsive Buying, tidak ada efek mediasi terhadap Compulsive Buying (Y). Dengan demikian hipotesis Hipotesis 4 ditolak, data tidak mendukung model yang signifikan dari Self-Control dalam hubungan antara Internet Gaming Disorder dan Compulsive Buying.

Dengan demikian, Hipotesis 4 ditolak karena data tidak mendukung model mediasi. Studi ini memberikan wawasan penting terkait dampak Internet Gaming Disorder pada perilaku Compulsive Buying di kalangan gamers Generasi Z, sambil menunjukkan bahwa Self-Control tidak memediasi hubungan tersebut. Implikasi dari temuan ini dapat memberikan pandangan lebih dalam terhadap Faktor - faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif di kalangan gamers, dengan potensi untuk membimbing strategi intervensi atau pencegahan yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, R. (2022). Peran Moderasi Religiusitas Pada Hubungan Adiksi Internet Terhadap Impulse Buying Online Dalam Perspektif Bisnis Syariah (Studi penelitian pada Generasi Z UIN Raden Intan Lampung) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Adhyaksa, I. B. (2023). Faktor -faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja. 27-46.

Anita, F., & Tanujaya, K. (2023). Pengaruh Kejahatan Siber Terhadap Kinerja Organisasi Dengan Moderasi Kesadaran Keamanan Informasi. *Jurnal Ekuilmn*, 5(2), 266-275

Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Pub.

Black, D. W. (2007). A review of compulsive buying disorder. *World Psychiatry*, 14-18.

Gumilang, A. (2023). Pengaruh Self-Control terhadap Internet Gaming Disorder pada Mahasiswa di Kota Bandung. 984-900.

Ikram, P. T. (2022). Pengaruh Hubungan Perceived Ease of Use E-money Terhadap Perilaku Konsumtif dan Internet gaming Disorder Generasi-Z dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening (Bukti Empiris dari Sulawesi Selatan).

Indah Prawesti, I. Y. (2021). Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders V (DSM V) Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*.

Irwan, W. (2022). Gambaran Perilaku Compulsive Buying pada Perempuan Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Karakter*, 36-44.



-
- Marsela, R. D. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling*, 65-69.
- Putri, E. M. (2019). Pengaruh regulasi emosi, adiksi internet dan susceptibility to interpersonal influence terhadap pembelian impulsif online pada remaja (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rahmat, R. (2020). Perilaku Compulsive Buying pada Mahasiswa Pengguna E-Commerce dalam Memberli Barang “Branded” di Surabaya.
- Utama, A. (2023). Pengaruh Kualitas Situs Web Dan Promosi Penjualan Pada Pembelian Impulsif (Impulse Buying) Yang Dimediasi Oleh Emosi Positif Dan Dimoderasi Oleh Personalisasi Iklan (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Wahono, H. K. (2020). Pengaruh Financial Literacy, Materialism, Compulsive Buying Terhadap Propensity To Indebtedness. *International Journal of Financial and Investment Studies*, 1-14.