PENGARUH *SELF CONTROL* DAN INTENSITAS PEMBELIAN ITEM VIRTUAL TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PEMAIN GAME *ROBLOX* DI KARAWANG

THE EFFECTS OF SELF-CONTROL AND THE FREQUENCY OF VIRTUAL ITEM PURCHASES ON THE PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT OF ROBLOX GAMERS IN KARAWANG

Oleh:

ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU
22416261201013

NON SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen

PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BUANA PERJUANGAN KARAWANG
KARAWANG
TAHUN 2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama	**: ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU**
NIM	**: 22416261201013**
Tanda Tangan	**:** 
Tanggal	**: 15 April 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Disusun Oleh :

Nama	: ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU
NIM	: 22416261201013
Judul	: Pengaruh *Self Control* dan Intensitas Pembelian Item Virtual Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Pemain Game *Roblox* di Karawang

Menyetujui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
Dr. H Ujang Suherman, S.E., M.M.	Thomas Nadeak S.E., M.M.
NIDN. 0416200253	NIDN. 0422096902

Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Buana Perjuangan Karawang
Koordinator Program Studi

Dr. H. Suroso S.E., M.M.
NIDN. 0402107707

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU

NIM : 22416261201013

Program Studi : Manajemen

Judul Tugas Akhir : Pengaruh *Self Control* dan Intensitas Pembelian Item Virtual Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Pemain Game *Roblox* di Karawang

DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR

Nama	**Tanda Tangan**	**Tanggal**
Penguji 1 : Dr. H. Sihabudin, S.E.,M.M.	( )	(15-04-26)
Penguji 2 : Dr. Ujang Suherman, S.E., M.M.	( )	(15-04-26)

Karawang, 15 April 2026

Mengetahui

Dekan	Ketua Program Studi
Dr. Citra Savitri, S.E., M.M.	Dr. H. Suroso S.E., M.M.
NIDN. 0214088301	NIDN. 0402107707

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama	: ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU
NIM	22416261201013
Program Studi	: Manajemen
Tahun Akademik	: 2025 - 2026

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul:

"PENGARUH *SELF CONTROL* DAN INTENSITAS PEMBELIAN ITEM VIRTUAL TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PEMAIN GAME *ROBLOX* DI KARAWANG"

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Karawang, 15 April 2026



Asyifa Arethania Dayanara Ryu

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Buana Perjuangan Karawang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: ASYIFA ARETHANIA DAYANARA RYU
NIM	22416261201013
Program Studi	: Manajemen
Fakultas	: Ekonomi dan Bisnis
Jenis Karya	: Tugas Akhir Non Skripsi

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

"PENGARUH *SELF CONTROL* DAN INTENSITAS PEMBELIAN ITEM VIRTUAL TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PEMAIN GAME *ROBLOX* DI KARAWANG".

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Buana Perjuangan Karawang berhak menyimpan, mengalih media/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.
Demikan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Universitas Buana Perjuangan Karawang
Pada tanggal : 15 April 2026

Yang menyatakan



Asyifa Arethania Dayanara Ryu

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Muhammad SAW, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Manajemen Program Studi Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Pada kesempatan ini, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak Dr. H Ujang Suherman, S.E., M.M selaku pembimbing utama dan Bapak Thomas Nadeak, S.E., M.M, selaku pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama ini serta motivasi kepada penulis yang kemudian membuka catatan cakrawala berpikir penulis.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yanti Tayo, S. Psi., M. Ikom. selaku Ketua Yayasan Buana Pangkal Perjuangan Karawang.
2. Prof. Dr. H. Dedi Mulyadi, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Buana Perjuangan Karawang.
3. Dr. Citra Savitri, S.E., M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang.
4. Dr. H. Suroso, S.E., M.M. selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Buana Perjuangan Karawang.
5. Kepada seluruh Dosen dan Staf serta pihak-pihak lainnya yang membantu penulisan Tugas Akhir, penulis ucapkan banyak terima kasih.

6. Kepada pintu surgaku Ibunda Sophie Fitriah. Terimakasih atas cinta yang tak bertepi dan pengorbanan yang tak terhingga, beliau telah memberikan segalanya hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Penulis percaya doa-doa beliau lah yang selalu menyelamatkan dan menuntun penulis melewati masa-masa sulit. Tak lupa kepada kakek tercinta Bapak Didi Prayitno yang turut membersamai dan mendukung penuh penulis dalam setiap langkah, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan.
7. Kepada Theresia Abigael Dwi Oktavia Sidebang. Terimakasih atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis dari penulis dibangku sekolah menengah atas hingga detik ini. Terimakasih telah menjadi tempat terbaik untuk mengutarakan keluh kesah dan teman terbaik untuk berkelana kemanapun.
8. Kepada para teman dan sahabat mahasiswa yang telah memberikan motivasi dan kerjasama yang baik sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan.
9. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seseorang yang mungkin sering terlupakan. Ya, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri karena tetap bertahan sampai pada tahap ini. Terimakasih karena tidak menyerah dan berani melawan rasa takut serta keraguan terbesar dalam diri. Terimakasih karena tidak menyerah, tetapi memilih melangkah dan terus berjuang walau kadang tak tahu arah dan sering merasa lambat dari yang lain.

Sampai di tahap ini bukanlah hal yang mudah bagi anak kecil yang perjuangan nya dipenuhi dengan benturan besar. Perjalanan yang sangat tidak mudah, tetapi penulis sanggup melewati badai itu. Aku bangga padamu. Penulis tahu perjalanan ini belum selesai, masih banyak ketidakpastian dan luka yang mungkin akan datang, tetapi semoga kamu mampu melewatinya. Ingat, kamu pantas bahagia, kamu berhak bermimpi dan kamu layak untuk sampai di tujuan itu. Teruslah hidup dengan hati yang jujur dan berjalan dengan niat yang baik. Terimakasih Asyifa Arethania Dayanara Ryu, kamu hebat sudah sejauh ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Karawang, 15 April 2026



Asyifa Arethania Dayanara Ryu

ABSTRAK

Terjadi peningkatan tajam dalam pembelian barang virtual di kalangan gamer karena pesatnya perkembangan pasar game online, terutama di platform Roblox. Ketika gamer menunjukkan kurangnya pengendalian diri dan intensitas tinggi dalam memperoleh produk virtual, fenomena ini dapat memengaruhi perilaku mereka terkait pengelolaan uang pribadi. Pengeluaran irasional dan kurangnya stabilitas keuangan dapat muncul dari keadaan tersebut. Sebagian dan secara bersamaan, penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak pengendalian diri dan intensitas pembelian barang virtual oleh pengguna Roblox di Karawang terhadap pengelolaan keuangan mereka. Teknik penjelasan digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Sebanyak 212 pengguna Roblox di Karawang yang pernah melakukan pembelian barang virtual di masa lalu disurvei menggunakan pendekatan sampel bertujuan. Regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis data dengan bantuan SPSS versi 26. Menurut temuan, kemampuan pemain untuk mengendalikan diri memengaruhi pengelolaan uang mereka. Intensitas pembelian barang virtual juga memiliki dampak besar pada penganggaran. Kedua faktor tersebut memengaruhi kemampuan pengguna Roblox dalam mengelola uang mereka secara bersamaan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pengendalian diri saat bermain video game online dan membantu memajukan literasi keuangan digital.

Kata Kunci: *Self-Control*, Intensitas Pembelian, Item Virtual, Pengelolaan Keuangan, *Roblox*

ABSTRACT

There has been a spike in the purchase of virtual items among gamers due to the fast expansion of the online gaming market, especially on the Roblox platform. When gamers display a lack of self-control and a high intensity of acquiring virtual products, this phenomena may impact their conduct regarding personal money management. Irrational expenditure and a lack of financial stability could emerge from such circumstances. Partially and concurrently, this research intends to examine the impact of self-control and the intensity with which Roblox users in Karawang purchase virtual items on their financial management. An explanatory technique is used by this quantitative investigation. A total of 212 Roblox users in Karawang who had made virtual goods purchases in the past were surveyed using a purposive sample approach. Multiple linear regression was used to analyze the data with the help of SPSS version 26. A player's ability to exercise self-control affects their handling of their money, according to the findings. The intensity of buying virtual items also has a major impact on budgeting. Both factors impact Roblox users' ability to handle their money at the same time. The findings of this research should raise awareness about the significance of self-control while playing video games online and help advance digital financial literacy.

Keywords**:** *Self-Control, Purchase Intensity, Virtual Items, Financial Management, Roblox.*