

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, N. (2018). *The effect of Father Involvement on Self-Control in Latest Adolescents in Jakarta*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Jakarta).
- Agung B.(2023). Pengaruh Self-Control Terhadap Perilaku Konsumtif Pembelian *Virtual goods* pada anggota komunitas game Genshin Impact
- Baumeister, R. F. (2018). *Self-regulation and self- control: selected works of Roy F. Baumeister*. London : Routledge.
- Becker, G. (1976) *The Economic Approach to Human Behavior*. University of Chicago Press, Chicago.
- Belk, R. W. (2013). Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, 40 (3), 477–500. <https://doi.org/10.1086/671052>
- Belk, R. W. (2014). Digital consumption and the extended self. *Journal of Marketing Management*, 30(11–12), 1101–1118. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2014.939217>
- Belk, R. (2016). Extended self and the digital world. *Current Opinion in Psychology*, 10, 50-54.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dihni, Vika Azkiya.(2022) —Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia.II Teknologi dan Telekomunikasi.
- Denegri-Knott, J., Watkins, R., & Wood, J. (2013). Transforming digital *virtual goods* into meaningful possessions. In *Digital virtual consumption* (pp. 83-98). Routledge.
- Denegri-Knott, J., & Jenkins, R. (2022). Valuing digital possessions: the role of affordances. In *Journal of Computer-Mediated Communication* (Vols. 27–6, pp. 1–11). <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac019>
- DeWall, C.N., Baumeister, R.F., Stillman, T., & Gailliot, M.T. (2005). Violence restrained: Effect of self regulation and its depletion on aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*.



Sivadas and Ravi Venkatesh (1995) ,"An Examination of Individual and bject-Specific Influences on the Extended Self and Its Relation to ttachment and Satisfaction", in NA - Advances in Consumer Research

Volume 22, eds. Frank R. Kardes and Mita Sujan, Provo, UT : Association for Consumer Research

Falah, M., (2021, Juli) Mengapa Gamer "Sultan" Rela Membeli Item Virtual Hingga Ratusan Juta?. Kompasiana [on-line] Diakses pada tanggal 13 Maret 2024 dari

https://www.kompasiana.com/miftahulfalah3123/60e98da615251070a72cdc22/mengapa-gamer-sultan-rela-membeli-item-virtual-hingga-ratusan-juta?page=2&page_images=1

Farizky A. R. (2023). Hubungan *Self control* dan Perilaku Konsumtif Pembelian *Virtual goods* Pada Mahasiswa Pemain Game Online. (Skripsi Sarjana, Universitas Gunadarma). <https://library.gunadarma.ac.id/deposit-system/epaper/baca/L3hsa3dxbUdjZWRzZXRUcm11TDZFeGkwdGFaUST6OVIEbHVKTldWS0U3cTNERW03V1ZISmJVbDhERFhhMXdSeQ==>

Fitriana, N., & Koentjoro. (2009). Keranjang Berbelanja pada Wanita Bekerja. *FENOMENA*, 7(1), 48–57.

Fromm, E. (1995). Masyarakat yang sehat. (M. Sutrisno SJ, Penerj.). Jakarta: Yayasan obor Indonesia.

Ghufron, Nur M. & S. Risnawita, Rina. (2011). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Hamari, J. (2015). Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment. *International Journal of Information Management*, 35(3), 299-308.

Hamari, J., & Keronen, L. (2016, January). Why do people buy virtual goods? A literature review. In 2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) (pp. 1358-1367). IEEE.

Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59-69.

Hidayatullah, M. S., & Shadiqi, M. A. (2020). Konstruksi Alat Ukur Psikologi. Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru, 1–69.

Ho, Cheng-Hsun, and Ting-Yun Wu. (2012). "Factors Affecting Intent To Purchase *virtual goods* in Online Games." *International Journal of Electronic business Management* 10(3): 204–12.



- Idayanti, T. I. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Beli Virtual Goods Online Games Mobile Legends (Studi pada Mahasiswa di Yogyakarta). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 9(2).
- Istijanto. (2007). Seni Menaklukkan Penjual dengan Negoisasi, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kim, C., Lee, S. G., & Kang, M. (2012). I became an attractive person in the virtual world: Users'identification with virtual communities and avatars. *Computers in Human Behavior*, 28(5),1663-1669.
- Kučinskas, G. (2024). Consumer responses to diverse digital goods: the role of psychological ownership in life planning apps, music streaming services, and game skins: Psychological ownership and digital goods. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 5(4), 13-24. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v5i3.529>
- Kotler., & Amstrong. (2016). Prinsip-prinsip pemasaran (12th ed.) Erlangga.
- Lehdonvirta, V. (2009). Virtual item sales as a revenue model: Identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research*, 9(1±2), 97±113.<https://doi.org/10.1007/s10660-009-9028-2>
- Lehdonvirta, V., Wilska, T.-A., & Johnson, M. (2009). Virtual Consumerism.
- Ludwianto, (2019, Januari). Gamer Indonesia Habiskan Rp 900 Juta untuk Beli Item di Game Ragnarok. Kumparan [on-line] Diakses pada tanggal 13 Maret 2024 dari <https://kumparan.com/kumparantech/gamer-indonesia-habiskan-rp-900-juta-untuk-beli-item-di-game-ragnarok-1546743382947716056/full>.
- Messinger, P. R., Ge, X., Smirnov, K., Stroulia, E., & Lyons, K. (2019). Reflections of the extended self: Visual self-representation in avatar-mediated environments. *Journal of Business Research*, 100(December 2018), 531–546. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.12.020>
- Newzoo. (2019) . NewZoo Global Game Market Report.
- Prandini, L. D. Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual Dalam Online Games Mobile Legends (Doctoral ssertation, Universitas Pendidikan Ganesha).



A., (2023, November). Perkembangan Industri Game Dunia, 48% emainnya Berasal dari Asia-Pasifik. Goodstats [on-line] Diakses pada

- tanggal 13 Maret 2024 dari <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mLVOW>
- Setiadi, N.J. (2010). *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono & Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. CV. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono (2019), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi ke-2 Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Soroush, M., Hancock, M., & Bonns, V. K. (2014). Self-control in casual games: The relationship between Candy Crush Saga™ players' in-app purchases and self-control. In *2014 IEEE Games Media Entertainment* (pp. 1-6). IEEE.
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., & Boone, A.L. (2004). High self control predicted good adjustment, less pathology, better grade, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324.
- Yanti, M. M., Husna, A. N., & Qomariyah, L. (2023, October). The Effect of Self-Control on Impulsive Buying of In-Game Virtual Goods among Mobile Legends Bang Bang Players. In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (pp. 764-771). Atlantis Press.
- Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 1-14.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–2566. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>
- Wohn, D. Y. (2014). Spending real money. *Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '14*. doi:10.1145/2556288.2557074



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Skala Penelitian



Kuisisioner Pembelian Virtual Goods (Skin) Pada Pemain Game Mobile Legends

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam

Perkenalkan saya **Khairul Anam**, Mahasiswa Program Studi S1 Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang "**Pembelian Virtual Goods Pada Pemain Game Mobile Legends**" dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (Skripsi).

Adapun kriteria responden pada penelitian ini adalah :

1. Individu dengan usia 17-50 tahun
2. Individu yang pernah bermain mobile legends
3. Individu melakukan pembelian virtual goods berupa skin karakter mobile legends dalam kurun waktu 3 bulan terakhir

Setiap jawaban anda sangat bermanfaat untuk penelitian ini, tidak ada jawaban benar dan salah. Oleh karenanya, Anda dimohon memberikan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi diri Anda. Kuisisioner ini bertujuan untuk **memperoleh gambaran mengapa individu membeli virtual goods pada game Mobile Legends**. Seluruh data/informasi yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan disebarluaskan. Data/informasi yang Anda berikan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Kuisisioner terdiri dari 3 bagian dan waktu pengerjaan 5-10 menit.

Apabila ada informasi mengenai kuisisioner penelitian ini dapat menghubungi peneliti via :

Instagram : anam787

Whatsapp : <https://wa.link/68e8na>

Atas partisipasinya, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

anamkhairul31951@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama / Inisial *

Jawaban Anda

Usia (angka) *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

- ☐ Laki-Laki
- ☐ Perempuan

Status Pekerjaan *

- ☐ Siswa/Mahasiswa
- ☐ Bekerja



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Status Pekerjaan *

- ☐ Siswa/Mahasiswa
- ☐ Bekerja
- ☐ Tidak Bekerja (Pengangguran)
- ☐ Ibu Rumah Tangga
- ☐ Wiraswasta atau Pekerja Lepas

Penghasilan / Uang Jajan dalam satu bulan *

- ☐ Dibawah 500 Ribu
- ☐ 500 Ribu - 5 Juta
- ☐ 5 Juta -10 Juta
- ☐ Diatas 10 Juta

Dalam 3 bulan terakhir, berapa kalikah Anda membeli skin (tuliskan dalam angka, *
contoh : 2)

Jawaban Anda _____

Dalam 3 bulan terakhir berapa total jumlah uang yang sudah dikeluarkan untuk *



Penghasilan / Uang Jajan dalam satu bulan *

- ☐ Dibawah 500 Ribu
- ☐ 500 Ribu - 5 Juta
- ☐ 5 Juta -10 Juta
- ☐ Diatas 10 Juta

Dalam 3 bulan terakhir, berapa kalikah Anda membeli skin (tuliskan dalam angka, *
contoh : 2)

Jawaban Anda _____

Dalam 3 bulan terakhir, berapa total jumlah uang yang sudah dikeluarkan untuk *
membeli Virtual Goods (Skin) (tuliskan dalam angka, contoh : 2000000

Jawaban Anda _____

Berikutnya

Kosongkan formulir



Kuisisioner Pembelian Virtual Goods (Skin) Pada Pemain Game Mobile Legends

anamkhairul31951@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Self-Control

1. Saya dapat menahan godaan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

2. Saya mengalami kesulitan dalam menghentikan kebiasaan buruk *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

3. Saya malas *



Optimized using
trial version
www.balesio.com

3. Saya malas *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

4. Saya mengatakan hal-hal yang tidak pantas *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

5. Saya melakukan hal-hal yang menyenangkan, meskipun hal tersebut buruk untuk diri saya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

6. Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju



6. Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

7. Saya harap saya bisa lebih disiplin *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

8. Orang-orang akan berkata saya memiliki disiplin tingkat tinggi terhadap diri sendiri *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

9. Kesenangan dan hal-hal yang menyenangkan terkadang menjauhkan saya untuk menyelesaikan pekerjaan saya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju



9. Kesenangan dan hal-hal yang menyenangkan terkadang menjauhkan saya *
untuk menyelesaikan pekerjaan saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

10. Saya memiliki kesulitan untuk berkonsentrasi *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

11. Saya dapat bekerja secara efektif terhadap tujuan jangka panjang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

12. Terkadang saya tidak dapat menghentikan diri saya dari melakukan sesuatu *
meskipun saya tahu hal tersebut salah

1 2 3 4 5
☐ ☐ ☐ ☐ ☐



11. Saya dapat bekerja secara efektif terhadap tujuan jangka panjang *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

12. Terkadang saya tidak dapat menghentikan diri saya dari melakukan sesuatu meskipun saya tahu hal tersebut salah *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

13. Saya seringkali melakukan sesuatu tanpa berpikir alternatif-alternatif lainnya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir



Kuisisioner Pembelian Virtual Goods (Skin) Pada Pemain Game Mobile Legends

anamkhairul31951@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Digital Extended Self

Skin saya di dalam game membantu menciptakan identitas yang saya miliki *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Skin dalam game membantu saya menspesifikkan perbedaan antara diri saya sebenarnya dengan apa yang saya inginkan *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Skin saya di dalam game merupakan bagian penting dari identitas saya *



Optimized using
trial version
www.balesio.com

*Skin saya di dalam game merupakan bagian penting dari identitas saya **

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

*Skin saya di dalam game merupakan bagian dari diri saya **

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

*Jika skin dalam game hilang dari saya, saya akan merasa seolah-olah identitas saya diambil. **

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

*Saya mendapatkan sebagian identitas saya dari skin saya di dalam game **

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju



Lampiran 2 : Uji Bivariate Correlations

		Correlations					
		Usia	Status_Pekerjaan	Penghasilan_Bulanan	Self Control	Digital Extended Self	Jumlah_uang_keluar_skin
Usia	Pearson Correlation	1	.554**	.393**	.090	-.026	.067
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.065	.599	.168
	N	422	422	422	422	422	422
Status_Pekerjaan	Pearson Correlation	.554**	1	.223**	.066	-.006	.040
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.176	.909	.415
	N	422	422	422	422	422	422
Penghasilan_Bulanan	Pearson Correlation	.393**	.223**	1	-.030	-.042	.150**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.535	.390	.002
	N	422	422	422	422	422	422
Self Control	Pearson Correlation	.090	.066	-.030	1	-.083	.013
	Sig. (2-tailed)	.065	.176	.535		.090	.792
	N	422	422	422	422	422	422
Digital Extended Self	Pearson Correlation	-.026	-.006	-.042	-.083	1	.126**
	Sig. (2-tailed)	.599	.909	.390	.090		.010
	N	422	422	422	422	422	422
Jumlah_uang_keluar_skin	Pearson Correlation	.067	.040	.150**	.013	.126**	1
	Sig. (2-tailed)	.168	.415	.002	.792	.010	
	N	422	422	422	422	422	422

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Lampiran 3 : Uji Validitas (Confirmatory Factor Analysis)

Script R Studio Uji Confirmatory Factor Analysis (CFA) *Brief Self-Control Scale*

```
#Importing Data
library(readxl)
Konstruk_Self_Control_2 <- read_excel("C:/pemindahan hasil
backup/Documents/Konstruk Self-Control 2.xlsx")
View(Konstruk_Self_Control_2)

#Rename Data
data<-Konstruk_Self_Control_2
View(data)

#Multivariate Normality Assesement
## If sample size <50 use Royston's
## If sample size >50 use Henze-Zirkler's
library(MVN)
mvn(data, mvnTest = "hz")$multivariateNormality
mvn(data.AN, mvnTest = "mardia")$multivariateNormality
mvn(data.AN, mvnTest = "royston")$multivariateNormality
#Data Modelling Before eliminating data non valid
CFA.Model.1<-'
PK=~S3+S9+S10+S11+S13
KI=~S1+S5+S12
PHS=~S2+S6
HI=~S4+S8
EMS=~S7
Self_Control=~PK+KI+PHS+HI+EMS'

library(lavaan)
sc_cfa<-cfa(CFA.Model.1, data = data,estimator = "MLR")
summary(sc_cfa,
  fit.measures = TRUE,
  standardized = TRUE)
```



Confirmatory Factor Analysis (CFA) *Brief Self-Control Scale*

Estimator	ML
Optimization method	NLMINB
Number of model parameters	30

Number of observations	422
------------------------	-----

Model Test User Model:

	Standard	Scaled
Test Statistic	129.677	127.892
Degrees of freedom	61	61
P-value (Chi-square)	0.000	0.000
Scaling correction factor		1.014
Yuan-Bentler correction (Mplus variant)		

Model Test Baseline Model:

Test statistic	2078.593	2054.757
Degrees of freedom	78	78
P-value	0.000	0.000
Scaling correction factor		1.012

User Model versus Baseline Model:

Comparative Fit Index (CFI)	0.966	0.966
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.956	0.957
Robust Comparative Fit Index (CFI)		0.966
Robust Tucker-Lewis Index (TLI)		0.957

Loglikelihood and Information Criteria:

Loglikelihood user model (H0)	-7342.155	-7342.155
Scaling correction factor for the MLR correction		0.859
Loglikelihood unrestricted model (H1)	-7277.317	-7277.317
Scaling correction factor for the MLR correction		0.963
Akaike (AIC)	14744.310	14744.310
Bayesian (BIC)	14865.660	14865.660
Sample-size adjusted Bayesian (SABIC)	14770.460	14770.460

Root Mean Square Error of Approximation:



A	0.052	0.051
cent confidence interval - lower	0.039	0.039
cent confidence interval - upper	0.064	0.063
≥ H ₀ : RMSEA ≤ 0.050	0.395	0.430
≥ H ₀ : RMSEA ≥ 0.080	0.000	0.000

Robust RMSEA	0.051
90 Percent confidence interval - lower	0.039
90 Percent confidence interval - upper	0.064
P-value H_0: Robust RMSEA <= 0.050	0.413
P-value H_0: Robust RMSEA >= 0.080	0.000

Standardized Root Mean Square Residual:

SRMR	0.035	0.035
------	-------	-------

Parameter Estimates:

Standard errors	Sandwich
Information bread	Observed
Observed information based on	Hessian

Latent Variables:

	Estimate	Std.Err	z-value	P(> z)	Std.lv	Std.all
PK =~						
S3	1.000				0.815	0.683
S9	1.042	0.074	14.083	0.000	0.849	0.692
S10	0.934	0.072	12.890	0.000	0.761	0.689
S11	0.700	0.066	10.677	0.000	0.571	0.604
S13	0.852	0.073	11.695	0.000	0.694	0.634
KI =~						
S1	1.000				0.582	0.559
S5	1.389	0.154	9.019	0.000	0.809	0.690
S12	1.332	0.146	9.124	0.000	0.775	0.685
PHS =~						
S2	1.000				0.786	0.692
S6	0.906	0.065	13.855	0.000	0.712	0.682
HI =~						
S4	1.000				0.585	0.531
S8	0.843	0.096	8.801	0.000	0.493	0.518
EMS =~						
S7	1.000				1.228	1.000
Self_Control =~						
PK	1.000				0.950	0.950
KI	0.755	0.089	8.468	0.000	1.003	1.003
PHS	1.046	0.082	12.821	0.000	1.030	1.030
HI	0.805	0.079	10.197	0.000	1.065	1.065
EMS	0.996	0.083	12.065	0.000	0.628	0.628



3S:

	Estimate	Std.Err	z-value	P(> z)	Std.lv	Std.all
	0.760	0.047	15.996	0.000	0.760	0.534
	0.782	0.054	14.492	0.000	0.782	0.520

.S10	0.642	0.044	14.724	0.000	0.642	0.525
.S11	0.567	0.041	13.703	0.000	0.567	0.635
.S13	0.716	0.046	15.533	0.000	0.716	0.598
.S1	0.745	0.045	16.522	0.000	0.745	0.687
.S5	0.718	0.065	11.086	0.000	0.718	0.523
.S12	0.681	0.066	10.303	0.000	0.681	0.531
.S2	0.675	0.052	12.889	0.000	0.675	0.522
.S6	0.585	0.049	11.874	0.000	0.585	0.535
.S4	0.873	0.063	13.787	0.000	0.873	0.719
.S8	0.663	0.048	13.872	0.000	0.663	0.731
.S7	0.000				0.000	0.000
.PK	0.065	0.025	2.549	0.011	0.098	0.098
.KI	-0.002	0.023	-0.100	0.920	-0.007	-0.007
.PHS	-0.037	0.038	-0.974	0.330	-0.061	-0.061
.HI	-0.046	0.046	-1.010	0.313	-0.135	-0.135
.EMS	0.913	0.064	14.367	0.000	0.606	0.606
Self_Control	0.599	0.077	7.747	0.000	1.000	1.000

Script R Studio : Uji Confirmatory Factor Analysis (CFA) Extended Self Scale

#Importing Data

```
library(readxl)
```

```
Konstruk_DES_2 <- read_excel("C:/pemindahan hasil  
backup/Documents/Konstruk DES 2.xlsx")
```

```
View(Konstruk_DES_2)
```

#Rename Data

```
dataa<-Konstruk_DES_2
```

```
View(dataa)
```

#Multivariate Normality Assesement

```
## If sample size <50 use Royston's
```

```
## If sample size >50 use Henze-Zirkler's
```

```
library(MVN)
```

```
mvn(dataa, mvnTest = "hz")$multivariateNormality
```

```
mvn(data.AN, mvnTest = "mardia")$multivariateNormality
```

```
mvn(data.AN, mvnTest = "royston")$multivariateNormality
```



Modeling Before eliminating data non valid

```
lel.1<-'
```

```
xtended_Self=~D1+D2+D3+D4+D5+D6'
```

```

library(lavaan)
sc_cfa<-cfa(CFA.Model.1, data = dataa,estimator = "MLR")
summary(sc_cfa,
        fit.measures = TRUE,
        standardized = TRUE)
#Creating Reliability Data Set
library(psych)
rel_data<-subset(data,select= -c())
View(rel_data)

#Alpha Coef
reliability<-(dataa)
summary(reliability)
alpha(reliability)

```

Hasil Uji Confirmatory Factor Analysis (CFA) *Extended Self Scale*

Estimator	ML
Optimization method	NLMINB
Number of model parameters	12
Number of observations	422

Model Test User Model:

	Standard	Scaled
Test Statistic	29.647	31.799
Degrees of freedom	9	9
P-value (Chi-square)	0.001	0.000
Scaling correction factor		0.932
Yuan-Bentler correction (Mplus variant)		



Best Baseline Model:

Test Statistic	1554.795	1662.989
----------------	----------	----------

Degrees of freedom	15	15
P-value	0.000	0.000
Scaling correction factor		0.935

User Model versus Baseline Model:

Comparative Fit Index (CFI)	0.987	0.986
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.978	0.977

Robust Comparative Fit Index (CFI)		0.986
Robust Tucker-Lewis Index (TLI)		0.977

Loglikelihood and Information Criteria:

Loglikelihood user model (H0)	-4301.441	-4301.441
Scaling correction factor	0.736	
for the MLR correction		
Loglikelihood unrestricted model (H1)	-4286.618	-4286.618
Scaling correction factor	0.820	
for the MLR correction		

Akaike (AIC)	8626.883	8626.883
Bayesian (BIC)	8675.423	8675.423
Sample-size adjusted Bayesian (SABIC)	8637.343	8637.343



Mean Square Error of Approximation:

RMSEA	0.074	0.077
90 Percent confidence interval - lower	0.045	0.048
90 Percent confidence interval - upper	0.104	0.109
P-value H_0: RMSEA <= 0.050	0.081	0.059
P-value H_0: RMSEA >= 0.080	0.397	0.482

Robust RMSEA	0.075
90 Percent confidence interval - lower	0.048
90 Percent confidence interval - upper	0.104
P-value H_0: Robust RMSEA <= 0.050	0.065
P-value H_0: Robust RMSEA >= 0.080	0.415

Standardized Root Mean Square Residual:

SRMR	0.022	0.022
------	-------	-------

Parameter Estimates:

Standard errors	Sandwich
Information bread	Observed
Observed information based on	Hessian

Latent Variables:



	Estimate	Std.Err	z-value	P(> z)	Std.lv	Std.all
Extended_Self =~						

D1	1.000				1.491	0.814
D2	0.812	0.043	18.819	0.000	1.211	0.763
D3	0.980	0.051	19.263	0.000	1.460	0.831
D4	0.966	0.054	17.974	0.000	1.440	0.804
D5	0.984	0.059	16.660	0.000	1.467	0.752
D6	0.993	0.054	18.535	0.000	1.480	0.808

Variances:

	Estimate	Std.Err	z-value	P(> z)	Std.lv	Std.all
.D1	1.128	0.074	15.219	0.000	1.128	0.337
.D2	1.055	0.068	15.477	0.000	1.055	0.418
.D3	0.954	0.068	14.032	0.000	0.954	0.309
.D4	1.131	0.075	15.034	0.000	1.131	0.353
.D5	1.654	0.105	15.695	0.000	1.654	0.435
.D6	1.166	0.078	14.937	0.000	1.166	0.347
Dgtl_Extndd_SI	2.222	0.172	12.941	0.000	1.000	1.000

Lampiran 4 : Uji Reliabilitas

Reliabilitas *Brief Self-Control Scale*

S1	S2	S3	S4	S5
Min. :1.0	Min. :1.000	Min. :1.000	Min. :1.000	Min. :1.000
1st Qu.:3.0	1st Qu.:2.000	1st Qu.:3.000	1st Qu.:3.000	1st Qu.:2.000
Median :3.0	Median :3.000	Median :3.000	Median :3.000	Median :3.000
Mean :3.4	Mean :3.185	Mean :3.289	Mean :3.358	Mean :3.175
3rd Qu.:4.0	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000
Max. :5.0	Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000
S7	S8	S9	S10	
Min. :1.000	Min. :1.000	Min. :1.000	Min. :1.000	
1st Qu.:2.000	1st Qu.:3.000	1st Qu.:2.000	1st Qu.:2.000	
Median :3.000	Median :3.000	Median :3.000	Median :3.000	
Mean :2.751	Mean :3.187	Mean :3.005	Mean :3.216	



3rd Qu.:5.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000
Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000
S11	S12	S13		
Min. :1.000	Min. :1.000	Min. :1.000		
1st Qu.:3.000	1st Qu.:2.000	1st Qu.:3.000		
Median :4.000	Median :3.000	Median :4.000		
Mean :3.609	Mean :3.168	Mean :3.495		
3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000	3rd Qu.:4.000		
Max. :5.000	Max. :5.000	Max. :5.000		

Reliability analysis
Call: alpha(x = reliability)

raw_alpha	std.alpha	G6(smc)	average_r	S/N	ase	mean	sd	median_r
0.9	0.9	0.9	0.41	8.9	0.0072	3.3	0.75	0.41

95% confidence boundaries
lower alpha upper
Feldt 0.88 0.9 0.91
Duhachek 0.88 0.9 0.91

Reliability if an item is dropped:

	raw_alpha	std.alpha	G6(smc)	average_r	S/N	alpha	se	var.r	med.r
S1	0.89	0.89	0.89	0.41	8.5	0.0075	0.0033	0.41	
S2	0.89	0.89	0.89	0.40	8.0	0.0079	0.0035	0.41	
S3	0.89	0.89	0.89	0.40	8.1	0.0078	0.0036	0.41	
S4	0.89	0.89	0.89	0.41	8.5	0.0075	0.0034	0.42	
S5	0.89	0.89	0.89	0.40	8.1	0.0079	0.0032	0.41	
S6	0.89	0.89	0.89	0.40	8.0	0.0079	0.0037	0.41	
S7	0.89	0.89	0.89	0.41	8.3	0.0077	0.0039	0.41	
S8	0.89	0.90	0.89	0.42	8.5	0.0075	0.0033	0.42	
S9	0.89	0.89	0.89	0.40	8.1	0.0078	0.0035	0.41	
S10	0.89	0.89	0.89	0.40	8.1	0.0078	0.0038	0.41	
S11	0.89	0.89	0.89	0.41	8.4	0.0076	0.0039	0.42	
S12	0.89	0.89	0.89	0.40	8.1	0.0079	0.0031	0.41	
S13	0.89	0.89	0.89	0.41	8.2	0.0077	0.0040	0.41	

Item statistics

	n	raw.r	std.r	r.cor	r.drop	mean	sd
S1	422	0.60	0.61	0.56	0.53	3.4	1.04
S2	422	0.73	0.73	0.70	0.67	3.2	1.14
S3	422	0.70	0.70	0.67	0.63	3.3	1.19
S4	422	0.61	0.61	0.56	0.53	3.4	1.10
S5	422	0.71	0.70	0.68	0.64	3.2	1.17
S6	422	0.71	0.71	0.69	0.65	3.8	1.05
		0.67	0.66	0.62	0.59	2.7	1.23
		0.59	0.60	0.55	0.52	3.2	0.95
		0.71	0.70	0.67	0.64	3.0	1.23
		0.70	0.70	0.67	0.64	3.2	1.11
		0.63	0.64	0.60	0.56	3.6	0.95



S12 422 0.71 0.70 0.68 0.64 3.2 1.13
 S13 422 0.67 0.67 0.63 0.60 3.5 1.10

Non missing response frequency for each item

	1	2	3	4	5	miss
S1	0.03	0.16	0.37	0.27	0.17	0
S2	0.07	0.21	0.33	0.25	0.14	0
S3	0.09	0.16	0.32	0.24	0.19	0
S4	0.05	0.17	0.35	0.24	0.19	0
S5	0.07	0.24	0.30	0.23	0.16	0
S6	0.02	0.10	0.25	0.35	0.28	0
S7	0.20	0.22	0.31	0.18	0.09	0
S8	0.03	0.18	0.46	0.23	0.10	0
S9	0.11	0.27	0.25	0.23	0.14	0
S10	0.07	0.19	0.33	0.28	0.13	0
S11	0.02	0.09	0.33	0.38	0.18	0
S12	0.07	0.23	0.30	0.27	0.13	0
S13	0.04	0.15	0.29	0.31	0.21	0

Reliabilitas *Extended Self Scale*

D1	D2	D3	D4
Min. :1.000	Min. :1.00	Min. :1.000	Min. :1.000
1st Qu.:3.000	1st Qu.:3.00	1st Qu.:3.000	1st Qu.:3.000
Median :4.000	Median :4.00	Median :4.000	Median :4.000
Mean :4.334	Mean :4.18	Mean :4.062	Mean :4.019
3rd Qu.:6.000	3rd Qu.:5.00	3rd Qu.:5.000	3rd Qu.:5.000
Max. :7.000	Max. :7.00	Max. :7.000	Max. :7.000

D5	D6
Min. :1.00	Min. :1.000
1st Qu.:2.00	1st Qu.:2.000
Median :4.00	Median :4.000
Mean :4.05	Mean :3.867
3rd Qu.:6.00	3rd Qu.:5.000
Max. :7.00	Max. :7.000

> alpha(reliability)

Reliability analysis

Call: alpha(x = reliability)

raw_alpha	std.alpha	G6(smc)	average_r	S/N	ase	mean	sd	median_r
0.91	0.91	0.9	0.63	10	0.0067	4.1	1.5	0.64

95% confidence boundaries

	er alpha	upper
3.9	0.91	0.92
k	0.9	0.91 0.92

y if an item is dropped:



	raw_alpha	std.alpha	G6(smc)	average_r	S/N	alpha se	var.r	med.r
D1	0.89	0.89	0.87	0.63	8.4	0.0082	0.0018	0.63
D2	0.90	0.90	0.88	0.64	9.0	0.0078	0.0013	0.66
D3	0.89	0.89	0.87	0.62	8.2	0.0085	0.0019	0.62
D4	0.89	0.90	0.88	0.63	8.5	0.0081	0.0017	0.64
D5	0.90	0.90	0.88	0.65	9.2	0.0076	0.0010	0.66
D6	0.89	0.89	0.87	0.63	8.4	0.0083	0.0020	0.63

Item statistics

	n	raw.r	std.r	r.cor	r.drop	mean	sd
D1	422	0.85	0.85	0.81	0.77	4.3	1.8
D2	422	0.80	0.81	0.76	0.72	4.2	1.6
D3	422	0.86	0.86	0.82	0.79	4.1	1.8
D4	422	0.84	0.84	0.80	0.76	4.0	1.8
D5	422	0.81	0.80	0.75	0.71	4.0	2.0
D6	422	0.85	0.84	0.80	0.77	3.9	1.8

Non missing response frequency for each item

	1	2	3	4	5	6	7	miss
D1	0.09	0.09	0.15	0.19	0.21	0.10	0.17	0
D2	0.05	0.14	0.12	0.27	0.22	0.13	0.08	0
D3	0.08	0.16	0.14	0.20	0.19	0.14	0.10	0
D4	0.12	0.12	0.12	0.23	0.19	0.13	0.09	0
D5	0.14	0.13	0.12	0.19	0.14	0.14	0.14	0
D6	0.14	0.13	0.11	0.24	0.17	0.11	0.09	0



Lampiran 5 : Normalitas dan Linearitas

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		422
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1024200.15704 326
Most Extreme Differences	Absolute	.280
	Positive	.280
	Negative	-.227
Test Statistic		.280
ed) ^c		.000
2-tailed) ^d Sig.		.000



99% Confidence Interval	Lower Bound	.000
	Upper Bound	.000

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Uji Linearitas

Uji Linearitas *Self-Control* dengan Pembelian *Virtual Goods*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Jumlah_uang_keluar_skin * Self Control	Between Groups	(Combined)	30726906855873.586	41	749436752582.283	.681	.934
		Linearity	74206871016.561	1	74206871016.561	.067	.795
		Deviation from Linearity	30652699984857.023	40	766317499621.426	.696	.919
	Within Groups		418211199178619.600	380	1100555787312.157		
	Total		448938106034493.200	421			



U

xtended Self dengan Pembelian *Virtual Goods*

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Jumlah_uang_keluar_skin * Digital Extended Self	Between Groups	3379866635422.137	28	1207095236979.362	1.143	.28
	Linearity	7071097899394.252	1	7071097899394.252	6.694	.01
	Deviation from Linearity	26727568736027.883	27	989909953186.218	.937	.55
	Within Groups	415139439399071.060	393	1056334451397.127		
	Total	448938106034493.200	421			

Lampiran 6 : Uji Hipotesis

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Self Control	422	18	59	42.58	9.768
Digital Extended Self	422	10	38	24.40	8.975
Jumlah_uang_keluar_skin	422	5000	6000000	651737.08	1032647.712
Valid N (listwise)	422				

Analisis Korelasi Spearman Self-Control dengan Pembelian Virtual Goods



Correlations

Self Control	Pembelian_Virtual_Goods
--------------	-------------------------

Spearman's rho	Self Control	Correlation Coefficient	1.000	.008
		Sig. (2-tailed)	.	.878
		N	422	422
	Pembelian_Virtual_Goods	Correlation Coefficient	.008	1.000
		Sig. (2-tailed)	.878	.
		N	422	422

Analisis Korelasi Spearman Digital Extended Self dengan Pembelian Virtual Goods

Correlations

			Digital Extended Self	Pembelian_Virtual_Goods
Spearman's rho	Digital Extended Self	Correlation Coefficient	1.000	.165**
		Sig. (2-tailed)	.	.001
		N	422	422
	Pembelian_Virtual_Goods	Correlation Coefficient	.165**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.001	.
		N	422	422



lation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Optimized using
trial version
www.balesio.com