

# HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PEMBELIAN IMPULSIF PRIMOGEM PADA ANGGOTA KOMUNITAS GENSHIN IMPACT

Muhammad Haekal Ramadhan, Endang Sri Indrawati

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

[mhaekalr13@gmail.com](mailto:mhaekalr13@gmail.com)

## Abstrak

Kecerdasan emosional adalah kemampuan subjek untuk mengenali dan mengelola emosi negatif yang muncul pada diri, sehingga subjek mampu menempatkan emosi dengan tepat sesuai dengan kondisi yang sedang dialami dan mampu dalam memberikan respons positif di lingkungannya. Pembelian impulsif primogem adalah perilaku membeli uang virtual oleh pemain dalam game Genshin Impact yang digunakan untuk melakukan *gacha* guna mendapatkan karakter maupun item yang diinginkan tanpa adanya perencanaan yang matang serta secara spontan atau tiba-tiba. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara kecerdasan emosional dengan pembelian impulsif primogem pada anggota komunitas genshin impact. Populasi penelitian ini berjumlah 223 anggota komunitas Genshin Impact dengan sampel sebanyak 152 responden. Penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Data dikumpulkan menggunakan skala kecerdasan emosional (24 aitem,  $\alpha = 0,884$ ), dan skala pembelian impulsif primogem (26 aitem,  $\alpha = 0,924$ ). Analisis data menggunakan metode analisis regresi sederhana dengan koefisien  $r_{xy} = -0,344$  dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis tersebut, terbukti bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan pembelian impulsif primogem, yang artinya semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah pembelian impulsif primogem dan begitu pula sebaliknya.

**Kata Kunci :** Kecerdasan Emosional, Pembelian Impulsif, Genshin Impact

# THE RELATIONSHIP BETWEEN EMOTIONAL INTELLIGENCE AND PRIMOGEM IMPULSE BUYING IN GENSHIN IMPACT COMMUNITY MEMBERS

**Muhammad Haekal Ramadhan, Endang Sri Indrawati**

Faculty of Psychology, Universitas Diponegoro  
Jalan Prof. Soedarto, SH., Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

[mhaekalr13@gmail.com](mailto:mhaekalr13@gmail.com)

## **Abstract**

Emotional intelligence is the subject's ability to recognize and manage negative emotions that arise in themselves, so that the subject is able to place emotions appropriately according to the conditions being experienced and able to provide positive responses in their environment. Primogem impulse buying is the behavior of buying virtual money by players in the game Genshin Impact which is used to perform *gacha* in order to get the desired character or item without careful planning and spontaneously or suddenly. This study aims to empirically examine the relationship between emotional intelligence and primogem impulse buying on members of the genshin impact community. The population of this study amounted to 223 members of the Genshin Impact community with a sample of 152 respondents. This research uses *Simple Random Sampling* technique. Data were collected using the emotional intelligence scale (24 items,  $\alpha = 0.884$ ), and the primogem impulse buying scale (26 items,  $\alpha = 0.924$ ). Data analysis using simple regression analysis method with coefficient  $r_{xy} = -0.344$  with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Based on the results of the analysis, it is evident that there is a significant negative relationship between emotional intelligence and primogem impulse buying, which means that the higher the emotional intelligence, the lower the primogem impulse buying and vice versa.

**Keywords:** Emotional Intelligence, Impulsive Buying, Genshin Impact