

***E-LIFESTYLE* DAN MOTIF PELAJAR DI YOGYAKARTA**

DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN *ONLINE*

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Ekonomi (S1)

Pada Program Studi Manajemen

Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Disusun Oleh:

YOHAN WAHYUDI

NIM: 06 03 16233

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2011

SKRIPSI

***E-LIFESTYLE* DAN MOTIF PELAJAR DI
YOGYAKARTA DALAM MENGGUNAKAN
PERMAINAN *ONLINE***

Disusun oleh:
Yohan Wahyudi
NPM: 06 03 16233

Telah dibaca dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. MF. Shellyana Junaedi, S.E., M.Si

Tanggal 11 Mei 2011

SKRIPSI

E-LIFESTYLE* DAN MOTIF PELAJAR DI YOGYAKARTA DALAM MENGUNAKAN PERMAINAN *ONLINE

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Yohan Wahyudi

NPM: 06 03 16233

Telah dipertahankan di depan panitia penguji pada tanggal 9 Juni 2011 dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Ekonomi (S1) pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Ketua Panitia Penguji



Dr. C. Handoyo Wibisono, MM

Anggota Panitia Penguji



Dr. MF. Shellyana Junaedi, S.E., M.Si

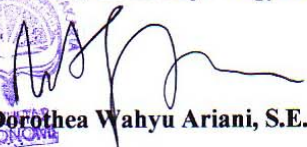


Drs. Ign. Sukirno, M.Si

Yogyakarta, 9 Juni 2011

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Dr. Dorothea Wahyu Ariani, S.E., M.T.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

E-LIFESTYLE* DAN MOTIF PELAJAR DI YOGYAKARTA DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN *ONLINE

Benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide maupun kutipan baik langsung tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini dalam catatan perut dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan plagiasi sebagai atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 11 Mei 2011

Yang menyatakan,



Yohan Wahyudi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, berkat, dan kasihnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: *E-lifestyle Dan Motif Pelajar Di Yogyakarta Dalam Menggunakan Permainan Online*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Manajemen, Jurusan Ekonomi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini juga tidak lepas dari adanya campur tangan pihak lain. Penulis menyadari bahwa pihak yang telah member dukungan baik secara financial maupun moril. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah member kekuatan dan ketabahan sehingga skripsi ini mampu terselesaikan
2. Ibu Dr. MF. Shellyana Junaedi, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah member pengarahan dan masukan yang membangun
3. Ayah Pranoto, Ibunda Indrawati, kakak Andre serta saudara sepupu Erick dan Vicky Setiawan yang telah memberikan dukungan secara financial maupun moril

4. Silvia Wijaya yang telah membantu, dalam memberi saran dan masukan untuk terselesainya skripsi ini
5. Ari Wibisono yang telah sangat membantu dalam menyebarkan kuesioner di game net nol
6. Natalie, David Yonathan, David, Denni Hendra, Oscar Bary Chandra, Marendra Jasta, Boye, Rini Puspita Sari yang telah memberikan motivasi pada saat penulisan skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu yang telah membantu dalam terselesainya skripsi ini

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Untuk itu, dengan rendah hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi terciptanya kesempurnaan skripsi ini. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

Yohan Wahyudi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Serahkanlah kuatirmu kepada Tuhan, maka IA akan memelihara engkau.

Tidak akan selama-lamanya dibiarkan Nya orang benar itu goyah (Mazmur 55:23)

Bawalah aku berjalan dalam kebenaran-Mu dan ajarlah aku, sebab Engkaulah Allah yang menyelamatkan aku, Engkau kunanti- nantikan sepanjang hari (Mazmur 25:1-10)

Skripsi ini kupersembahkan untuk

Almighty God Jesus Christ,

My family, and all my best friend

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan dan Lingkup Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Sistematika Laporan	10

BAB II TINJAUAN KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS1

2.1 Tipe atau <i>Genre Game Online</i>	12
2.1.1 RPG	12
2.1.2 <i>Shooting Games</i>	13
2.2 Istilah-istilah yang berkaitan dengan <i>game online</i>	14
2.3 Jenjang Pendidikan.....	15
2.4 <i>E-lifestyle</i>	15
2.4.1 <i>Internet Content</i>	15
2.4.2 Komunitas.....	15
2.4.3 Komersial.....	16
2.4.4 Komunikasi.....	16

2.5	Motif.....	17
2.5.1	Hiburan	17
2.5.2	<i>Sociability</i>	18
2.5.3	<i>Escape From Reality</i> (Lari dari kenyataan).....	19
2.6	Penelitian Sebelumnya	20
2.7	Pengembangan Hipotesis.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lingkup Penelitian.....	23
3.1.1	Lokasi <i>Penelitian</i> , Objek Penelitian, Subjek Penelitian	23
3.2	Metode Sampling.....	24
3.3	Metode Pengumpulan Data	24
3.4	Definisi Operasional Variabel	25
3.5	Metode Pengukuran Data	26
3.6	Metode Pengujian Instrumen.....	27
3.6.1	Uji Validitas.....	27
3.6.2	Uji Reliabilitas	28
3.7	Metode Analisis Data	29
3.7.1	Regresi Berganda.....	30
3.7.2	<i>Independent T-test</i>	30

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

4.1	Penjelasan Penelitian.....	31
4.2	Analisis Karakteristik Demografi Responden	32
4.3	Pengaruh <i>E-Lifestyle</i> Terhadap Motif Menggunakan Permainan <i>Online</i>	33
4.3.1	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap Motivasi Mencari Hiburan	34
4.3.1.1	<i>Internet content</i>	35
4.3.1.2	<i>Komunitas</i>	35

4.3.1.3	<i>Komersial</i>	36
4.3.1.4	<i>Komunikasi</i>	36
4.3.2	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap Motivasi Untuk <i>Bersociability</i>	37
4.3.2.1	<i>Internet content</i>	38
4.3.2.2	Komunitas.....	38
4.3.2.3	Komersial.....	39
4.3.2.4	Komunikasi.....	39
4.3.3	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap <i>Escape From Reality</i>	40
4.3.3.1	<i>Internet content</i>	41
4.3.3.2	Komunitas.....	42
4.3.3.3	Komersial.....	42
4.3.3.4	Komunikasi.....	43
4.4	Perbedaan Motif Menggunakan Permainan <i>Game Online</i>	43
4.4.1	Perbedaan Motif Dalam Menggunakan Permainan <i>Game Online</i> Ditinjau Dari Jenjang Pendidikan.....	44
4.4.1.1	Hiburan.....	44
4.4.1.2	<i>Sociability</i>	45
4.4.1.3	<i>Escape from reality</i>	46
4.4.2	Perbedaan Dalam Menggunakan Permainan <i>Game Online</i> Ditinjau Dari Perbedaan Jenis <i>Game Online</i> Yang Disukai.....	47
4.4.2.1	Hiburan.....	47
4.4.2.2	<i>Sociability</i>	48
4.4.2.3	<i>Escape from reality</i>	49
4.5	Pembahasan Hasil Peneitian.....	50

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	53
-----	-----------------	----

5.2	Implikasi Manajerial.....	54
5.3	Keterbatasan Penelitian	54
5.4	Saran Untuk Penelitian Mendatang	56
Daftar Pustaka		57



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kegiatan <i>Online</i> Terpopuler di Indonesia	1
Tabel 1.2	Tipe <i>Game Online</i>	4
Tabel 2.1	Penelitian Sebelumnya	20
Tabel 3.1	Penjabaran Variabel Penelitian	25
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas	27
Tabel 3.3	Hasil Uji Reliabilitas	29
Tabel 4.1	Karakteristik Demografi Responden	32
Tabel 4.2	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap Hiburan Motivasi Mencari	34
Tabel 4.3	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap Motivasi Untuk Bersociability	37
Tabel 4.4	Pengaruh <i>Internet Content</i> , Komunitas, Komersial dan Komunikasi Terhadap <i>Escape From Reality</i>	40
Tabel 4.5	Perbedaan Motif Dalam Menggunakan Permainan <i>Game Online</i> Ditinjau Dari Perbedaan Jenjang Pendidikan	44
Tabel 4.6	Perbedaan Motif Dalam Menggunakan Permainan <i>Game Online</i> Ditinjau Dari Perbedaan Jenis <i>Game Online</i> Yang Disukai	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Research Model</i>	21
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner
Lampiran 2	Hasil Validitas dan Reabilitas
Lampiran 3	Hasil Analisis Demografi Responden
Lampiran 4	Hasil Regresi
Lampiran 5	Hasil Independent T-Test
Lampiran 6	Data Mentah SPSS
Lampiran 7	Data R-Tabel

E-LIFESTYLE* DAN MOTIF PELAJAR DI YOGYAKARTA DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN *ONLINE

Disusun oleh:

YOHAN WAHYUDI

NIM: 06 03 16233

Dosen Pembimbing:

Dr. MF. Shellyana Junaedi, S.E., M.Si

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor utama yang mendorong pelajar di Yogyakarta untuk bermain *game online*.

Penelitian ini menggunakan survey, yaitu dengan membagikan kuesioner kepada pelajar SMA/SMK dan Mahasiswa sesuai criteria yang telah ditetapkan yaitu pelajar maupun mahasiswa di kota Yogyakarta yang sering bermain *game online* minimal 2 kali seminggu selama 6 jam. Beberapa variabel yang mempengaruhi para pelajar Yogyakarta untuk bermain *game online* akan diteliti untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar dan mahasiswa dalam menggunakan *game online*.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa variabel-variabel dari *e-lifestyle* berpengaruh signifikan terhadap motif dalam bermain *game online*. Selain itu, jenjang pendidikan memberikan pengaruh terhadap motif dalam bermain *game online*, dimana mahasiswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan pelajar SMA. Disisi lain, berdasarkan tipe *game* terdapat perbedaan motivasi antara responden yang menyukai *Role Playing Game* dengan *Shooting Game*. Responden yang menyukai *Role Playing Game* memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam motivasi untuk mencari hiburan, motivasi untuk bersosialisasi dan motivasi untuk *escape from reality* dibandingkan dengan responden yang menyukai *Shooting Game*.

Kata kunci: Motif, *Game Online*, *E-lifestyle*, Jenjang Pendidikan, Tipe *Game Online*