

**PERAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA
LOYALITAS PEMAIN GAME**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat

Sarjana Manajemen (S1)

Pada Program Studi Manajemen

Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Disusun Oleh :

Stephen Alexander

140321632

JURUSAN MANAJEMEN

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2019

SKRIPSI

**PERAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA LOYALITAS PEMAIN
GAME**

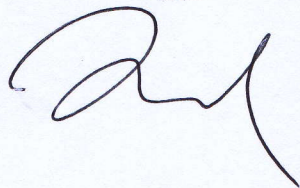
Disusun Oleh :

Stephen Alexander

NPM : 14 03 21632

Telah dibaca dan disetujui oleh :

Pembimbing



Mahestu N. Krisjanti, MSc. IB., Ph.D.

18 Juni 2019

SKRIPSI

**PERAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA LOYALITAS PEMAIN
GAME**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Stephen Alexander

NPM: 14 03 21632

Telah dipertahankan didepan penguji pada 18 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Program Studi Manajemen

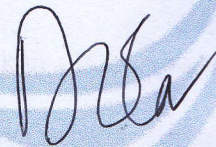
SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Ketua Panitia Penguji



Mahestu N. Krisjanti, SE., M.Sc.IB, Ph.D

Anggota Panitia Penguji



E. Dita Septiari SE., M.Sc



Drs. C. Jarot Priyogutomo, MBA

Yogyakarta, 24 Juni 2019

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Drs. Budi Suprpto, MBA., Ph.D

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

PERAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA LOYALITAS PEMAIN GAME

Benar-benar hasil karya penelitian saya sendiri. Pernyataan, ide, dan maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide peneliti lain, dinyatakan secara tertulis bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Yang membuat pernyataan



Stephen Alexander

PERAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA LOYALITAS PEMAIN GAME

Disusun Oleh :

Stephen Alexander

Pembimbing

Mahestu N. Krisjanti, M.Sc.Ib., Ph.D.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui peran kecanduan game online pada loyalitas pemain game. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui kuesioner online dengan cara membagikannya secara online melalui google form. Objek penelitian ini adalah pemain game online Mobile Legends. Dari semua kuesioner yang telah disebar, terdapat 188 kuesioner yang direspon dan terdapat 154 kuesioner yang memenuhi kriteria untuk diolah. Cara pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* karena elemen tidak memiliki peluang yang diketahui atau yang ditentukan sebelumnya untuk dipilih sebagai subjek. *Purposive Sampling* digunakan karena jenis pengambilan sampel terbatas pada jenis orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang diinginkan, baik karena mereka adalah satu-satunya pihak yang memilikinya, atau mereka memenuhi beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah pemain game online Mobile Legends di Yogyakarta. Data yang telah didapat diolah dan dianalisis dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25*. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa Persepsi Kontrol Perilaku tidak berpengaruh pada Kecanduan Game Online, Norma Deskriptif berpengaruh pada Perasaan Gembira, Norma Deskriptif tidak berpengaruh pada Kecanduan Game Online, Perasaan Gembira berpengaruh pada Kecanduan Game Online, Kepuasan berpengaruh pada Loyalitas, Kecanduan Game Online berpengaruh pada Loyalitas, Kecanduan Game Online tidak berpengaruh dalam memoderasi Kepuasan dan Loyalitas.

Kata Kunci: Persepsi Kontrol Perilaku, Norma Deskriptif, Persepsi Gembira, Kecanduan Game Online, Kepuasan, dan Loyalitas.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak ada musuh yang lebih berat dari dirimu sendiri, teruslah beri *punishment* dan beban pada dirimu,

Karena jika engkau memberi reward pada dirimu sama saja dengan memberi reward pada musuh mu

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Tuhan Yesus

Orang Tuaku

Saudaraku

Teman baikku

KATA PENGANTAR

Terimakasih Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat mu yang begitu besar hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Kecanduan Game Online pada Loyalitas pemain Game.” Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian syarat di universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi Manajemen.

Penulis juga menyadari bahwa dalam membuat skripsi ini, ada banyak bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan menuntun saya dalam segala hal, salah satunya adalah dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mahestu N Krisjanti selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan untuk mengerjakan skripsi ini dengan sangat sabar dan penuh perhatian sehingga mahasiswa dan mahasiswinya dapat mengerjakan skripsi dengan tekun dan semangat.
3. Kedua Orang Tuaku yang selalu mendukung saya dari jauh untuk bisa menyelesaikan skripsi ini dengan memberikan motivasi dan semangat yang ekstra.
4. Teman-teman seperjuanganku yang satu bimbingan dengan Ibu Mahestu yaitu Daniel Aji, Andre Adhitya, Christina Vinda dan Mega

Christy yang selalu menemaniku dalam mengerjakan skripsi serta memecahkan masalah bersama-sama, selain itu teman-teman mainku juga selalu mendukungku dalam mengerjakan skripsi ini, yaitu Michael Agan, Andre Ginting, Eldwin, Bona, Fajar, Okta, Vendi, Maulana, dan masih banyak lagi yang tidak akan cukup untuk disebutkan satu persatu disini.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi inipun masih sangat banyak kekurangannya, olehkarena itu penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Penulis

Stephen Alexander

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Persepsi Kontrol Perilaku.....	9
2.1.2 Norma Deskriptif.....	10
2.1.3 Persepsi Gembira.....	10
2.1.4 Kecanduan Game Online.....	11
2.1.5 Kepuasan.....	14
2.1.6 Loyalitas.....	15
2.2 Penelitian Terdahulu.....	17
2.3 Hipotesis Penelitian.....	21
2.4 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Lingkup Penelitian.....	29
3.2 Metode Sampling dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.2.1 Metode Sampling.....	29
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3 Definisi Operasional.....	32
3.4 Pengujian Instrumental.....	36

3.4.1 Uji Validitas.....	36
3.4.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.5 Metode Analisis Data.....	38
3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	39
3.5.2 Analisis Regresi Linear Berganda.....	39
3.5.3 Analisis Regresi Linear Sederhana.....	40
3.5.4 <i>Moderated Regression Analysis</i>	40
3.5.5 Uji <i>Independent Sample T-test</i>	43
3.5.6 Uji <i>One Way ANOVA</i>	43
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	47
4.2 Analisis Regresi Berganda.....	48
4.2.1 Analisis Regresi Berganda Variabel Independen Persepsi Kontrol Perilaku, Norma Deskriptif, Persepsi Gembira pada Variabel Dependen Kecanduan Game Online.....	48
4.2.2 Analisis Regresi Berganda Variabel Independen Kecanduan Game Online dan Kepuasan pada Variabel Dependen Loyalitas.....	50
4.3 Analisis Regresi Sederhana.....	51

4.3.1	Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Norma Deskriptif pada Variabel Dependen Persepsi Gembira.....	51
4.3.2	Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Kecanduan Game Online pada Variabel Dependen Loyalitas.....	53
4.3.3	Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Kepuasan pada Variabel Dependen Loyalitas.....	54
4.3.4	Analisis MRA Variabel Moderasi pada Variabel Dependen Loyalitas.....	55
4.4	Uji Beda.....	57
4.4.1	Analisis Uji Beda berdasarkan Jenis Kelamin menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	57
4.4.2	Analisis Uji Beda berdasarkan Usia menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	60
4.4.3	Analisis Uji Beda berdasarkan Pengalaman Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	62
4.4.4	Analisis Uji Beda Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Sehari-hari Untuk Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	65
4.4.5	Analisis Uji Beda Berdasarkan Rata-rata Pengeluaran Perbulan Yang Dialokasikan Untuk Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	68

4.5 Pembahasan.....	71
4.5.1 Pengaruh Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Kecanduan Game Online.....	71
4.5.2 Pengaruh Norma Deskriptif terhadap Persepsi Gembira.....	72
4.5.3 Pengaruh Norma Deskriptif terhadap Kecanduan Game Online.....	72
4.5.4 Pengaruh Persepsi Gembira terhadap Kecanduan Game Online.....	73
4.5.5 Pengaruh Kepuasan terhadap Loyalitas.....	73
4.5.6 Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Loyalitas.....	73
4.5.7 Pengaruh Kecanduan Game Online sebagai variabel Moderasi antara Kepuasan dan Loyalitas.....	74
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.1.1 Kesimpulan Analisis Statistik Deskriptif	75
5.1.2 Kesimpulan Analisis Regresi Sederhana, Berganda, dan MRA.....	77
5.1.3 Kesimpulan Uji Beda.....	77
5.1.3.1 Kesimpulan Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin Menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	77

5.1.3.2 Kesimpulan Uji Beda Berdasarkan Usia Menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	78
5.1.3.3 Kesimpulan Uji Beda Berdasarkan Pengalaman Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	79
5.1.3.4 Kesimpulan Uji Beda Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Sehari-hari Untuk Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i> .	79
5.1.3.5 Kesimpulan Uji Beda Berdasarkan Rata-rata Pengeluaran Perbulan Yang Dialokasikan Untuk Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	80
5.2 Keterbatasan Penelitian dan Saran.....	81
5.3 Implikasi Manajerial.....	81

DAFTAR PUSTAKA.....	84
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86
-------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....17
Tabel 3.1	Pengukuran Variabel.....31
Tabel 3.2	Definisi Operasional.....32
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas.....37
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas.....38
Tabel 4.1	Distribusi Jumlah Kuesioner.....46
Tabel 4.2	Data Statistik Deskriptif Responden.....47
Tabel 4.3	Hasil Analisis Regresi Berganda Variabel Independen Persepsi Kontrol Perilaku, Norma Deskriptif, Persepsi Gembira pada Variabel Dependen Kecanduan Game Online.....48
Tabel 4.4	Hasil Analisis Regresi Berganda Variabel Independen Kecanduan Game Online dan Kepuasan pada Variabel Dependen Loyalitas....50
Tabel 4.5	Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Norma Deskriptif pada Variabel Dependen Persepsi Gembira.....52
Tabel 4.6	Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Kecanduan Game Online pada Variabel Dependen Loyalitas.....54

Tabel 4.7	Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Independen Kepuasan pada Variabel Dependen Loyalitas.....	54
Tabel 4.8	Hasil Analisis <i>MRA</i> Variabel Moderasi pada Variabel Dependen Loyalitas.....	56
Tabel 4.9	Hasil Uji Beda berdasarkan Jenis Kelamin menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	58
Tabel 4.10	Hasil Uji Beda berdasarkan Usia menggunakan <i>Independent Sample T-Test</i>	60
Tabel 4.11	Hasil Uji Beda Berdasarkan Pengalaman Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	63
Tabel 4.12	Hasil Uji Beda Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Sehari-hari Untuk Bermain Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	66
Tabel 4.13	Hasil Uji Beda Berdasarkan Rata-rata Pengeluaran Perbulan Yang Dialokasikan Untuk Game Mobile Legends Menggunakan <i>One Way ANOVA</i>	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	86
Lampiran 2 Jawaban Kuesioner.....	92
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	104
Lampiran 4 Hasil Uji Regresi.....	116
Lampiran 5 Jurnal Acuan.....	132