

**PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG*  
*MOBILE* DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI**

**Skripsi**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana  
Manajemen (S1)**

**Pada Program Studi Manajemen**

**Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



**Disusun oleh:**

**Joel Siahaan**

**NPM: 14 03 21210**

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2019**

**SKRIPSI**

**PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG*  
MOBILE DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI**



**Disusun oleh:**  
**Joel Siahaan**  
**NPM: 14 03 21210**

**Telah dibaca dan disetujui oleh:**

**Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Mahestu N Krisjani", is written over the name of the supervisor.

**Mahestu N Krisjani, SE., M.Sc. IB., Ph.D.**

**Yogyakarta, 15 November 2019**

**SKRIPSI**

**PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG*  
MOBILE DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Joel Siahaan**

**NPM: 14 03 21210**

Telah di pertahankan di depan panitia penguji pada tanggal 06 Desember 2019 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di terima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Manajemen (S1) Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta

**SUSUNAN PANITIA PENGUJI**

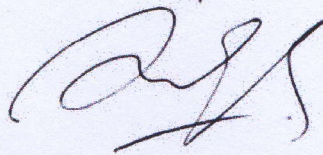
**Ketua Panitia Penguji**

**Anggota Panitia Penguji**



**Prof. Dr. Shellyana Junaedi, SE. M.Si**

**Drs. C Jarot Priyogutomo, MBA**



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

**Yogyakarta, 6 Desember 2019**

**Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



**Drs. Budi Suprpto, M.B.A., Ph.D**

## **PERNYATAAN**

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

**PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG*  
*MOBILE* DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI**

Benar-benar hasil karya saya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini dalam catatan perut dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 November 2019

Yang menyatakan



Joel Siahaan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG MOBILE* DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL MEDIASI”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Bisnis dan Ekonomika Program Studi Manajemen Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak, baik berupa motivasi, nasehat, saran, yang sangat membantu. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria Pembantu Abadi yang senantiasa memberikan berkat yang berlimpah, pencerahan, kekuatan, ketenangan, dalam melakukan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Debora Wintriasi H., S.E., MM.Se. Selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ibu Mahestu N Krisjani, S.E., M.Se., IB., Ph.D yang terkasih, tersayang, terbaik selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.

4. Bapak dan Mamak terima kasih selalu mendoakan, memberikan nasehat dan arahan, serta tidak memberhentikan uang kiriman kepada penulis, dan selalu membiayai penulis sampai sekarang bias kuliah untuk mendapat gelar sarjana.
5. Kakak ku Jenny Anggreni Siahaan, adek ku Maria Natalia Siahaan, yang selalu memotivasi dalam suka maupun duka dalam kelancaran skripsi ini.
6. Terima kasih kepada kawan kost surya, Riko, Fitry, Adrianus, Arnold. Dan sesepuh yang sudah lulus, Arvin, Budi, Bg Maula, Koko GingGing, yang memotivasi saat penulis rapuh.
7. Terima kasih kepada tim skripsi Ibu Mahestu, Fefe, Adi, Stefan, Lucky, dan Immanuel, yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
8. Terima kasih kepada sahabat KKN 75 Ketapang yang tak dapat ku sebutkan satu persatu. Kepada kelompok KKN 75 Randau Ketapang, Tangi Situmorang dan Nita Haryanto atas semangat, motivasi, kenangan selama mengerjakan skripsi.
9. Andreas Tj, Perwira B Harefa, Ricky Roynaldi, Ferly, dan teman Brotherhood lainnya yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
10. Danang Susanto, Priska Willa, Agustinus Ferry tanpa lu pade gua bukan apa-apa
11. Semua orang yang menanyakan kapan saya wisuda, terima kasih.

12. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Segala kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya dan bagi semua orang yang membacanya.

Yogyakarta, 15 November 2019

Yang menyatakan

Joel Siahaan

**MOTTO**

**“ If you’re not going to swim deep with me, then get out of my water”**

**Bridgett Devoue**



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Persetujuan .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Halaman Pernyataan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Motto .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
Abstrak .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	6
1.5. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. .. <i>Game Online</i> .....	8
2.2. Tantangan ( <i>Challenge</i> ) .....	10
2.3. Interdependensi ( <i>Interdependence</i> ) .....	11
2.4. Loyalitas ( <i>Loyalty</i> ) .....	11
2.5. Teori Penetapan Tujuan ( <i>Goal Settings Theory</i> ) .....	12
2.6. Penelitian Terdahulu .....	14
2.7. Kerangka Penelitian .....	18
2.8. Pengembangan Hipotesis .....	19

2.8.1.	Pengaruh Tantangan Terhadap Loyalitas Pemain <i>game online</i>	19
2.8.2.	Pengaruh Tantangan Terhadap Interdependensi Pemain <i>Game online</i>	19
2.8.3.	Pengaruh Interdependensi Terhadap Loyalitas Pemain <i>Game online</i>	20
2.8.4.	Peranan Interdependensi dalam mediasi pengaruh tantangan terhadap loyalitas pemain <i>game online</i>	20
2.8.5.	Perbedaan antara Tantangan, Interdependensi, Loyalitas Bermain <i>Game Online</i> dilihat dari Jenis Kelamin	21
2.8.6.	Perbedaan antara Tantangan, Interdependensi, Loyalitas Bermain <i>Game Online</i> dilihat dari Lama Bermain	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		23
3.1.	Lokasi, Objek dan Subjek Penelitian	23
3.2.	Populasi, Sampel, dan Jumlah Sampel	23
3.3.	Definisi Operasional	24
3.4.	Metode Pengumpulan Data	25
3.5.	Metode Pengukuran Data	26
3.6.	Metode Pengujian Instrumen	26
3.6.1.	Uji Validitas	26
3.6.2.	Uji Reliabilitas	28
3.7.	Metode Analisis Data	29
3.7.1.	Analisis Deskriptif	29
3.7.2.	Analisis Jalur ( <i>Path Analysis</i> )	29
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN</b>		33
4.1.	Analisis Karakteristik Demografi Responden	34
4.2.	Analisis Regresi Linear Sederhana	35

4.2.1.	Uji Pengaruh Tantangan Terhadap Loyalitas Pemain <i>PUBG MOBILE</i> .....	35
4.2.2.	Uji Pengaruh Tantangan Terhadap Interdependensi Bermain <i>PUBG MOBILE</i> .....	36
4.2.3.	Uji Pengaruh Tantangan Terhadap Interdependensi Bermain <i>PUBG MOBILE</i> .....	38
4.3.	Analisis Regresi Berganda .....	39
4.4.	Analisis Path untuk Menguji Mediasi .....	41
4.5.	Uji Beda .....	43
4.5.1.	Analisis Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin .....	43
4.5.2.	Analisis Uji Beda Berdasarkan Lama Bermain .....	44
4.6.	Pembahasan.....	45
BAB V PENUTUP.....		50
5.1.	Kesimpulan .....	50
5.1.1.	Hasil Analisis Pengaruh Tantangan Bermain <i>PUBG Mobile</i> terhadap Loyalitas Pemain <i>PUBG Mobile</i> .....	50
5.1.2.	Hasil Analisis Pengaruh Tantangan Bermain <i>PUBG Mobile</i> terhadap Interdependensi Bermain <i>PUBG Mobile</i> .....	50
5.1.3.	Hasil Analisis Pengaruh Interdependensi Bermain <i>PUBG Mobile</i> terhadap Loyalitas Pemain <i>PUBG Mobile</i> .....	51
5.1.4.	Hasil Analisis Peran Interdependensi Bermain <i>PUBG Mobile</i> Dalam Memediasi Pengaruh Tantangan Bermain <i>PUBG Mobile</i> terhadap Loyalitas Pemain <i>PUBG Mobile</i> .....	51
5.1.5.	Hasil Uji Beda Pada Jenis Kelamin terhadap Tantangan, Interdependensi, dan Loyalitas Pemain <i>PUBG Mobile</i> .....	52
5.1.6.	Hasil Uji Beda Pada Lama Bermain terhadap Tantangan, Interdependensi, dan Loyalitas Pemain <i>PUBG Mobile</i> .....	52
5.2.	Implikasi Manajerial .....	53
5.3.	Keterbatasan Penelitian dan Saran .....	54

DAFTAR PUSTAKA .....	45
----------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbedaan <i>PUBG PC</i> dengan <i>PUBG Mobile</i> .....	3
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 3.1. Definisi Operasional .....	24
Tabel 3.2. Validitas Tampang .....	27
Tabel 3.3. Uji Validitas .....	28
Tabel 3.4. Uji Reliabilitas .....	29
Tabel 4.1. Distribusi Jumlah Kuesioner .....	33
Tabel 4.2. Karakteristik Responden Penelitian .....	34
Tabel 4.3. Hasil Analisis Regresi Tantangan Terhadap Loyalitas .....	35
Tabel 4.4. Hasil Analisis Regresi Tantangan Terhadap Interdependensi .....	37
Tabel 4.5. Hasil Analisis Regresi Interdependensi Terhadap Loyalitas .....	38
Tabel 4.6. Hasil Analisis Regresi Berganda Variabel Tantangan dan Interdependensi terhadap Variabel Loyalitas .....	40
Tabel 4.7. Hasil Mediasi .....	41
Tabel 4.8. Hasil Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin .....	43
Tabel 4.9. Hasil Uji Beda Berdasarkan Lama Bermain .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Penelitian .....	17
Gambar 3.1. Klasifikasi Tipe Mediasi .....	29
Gambar 4.1. Pengaruh Tantangan Terhadap Loyalitas .....	33
Gambar 4.2. Pengaruh Tantangan Terhadap Interdependensi .....	35
Gambar 4.3. Pengaruh Interdependensi Terhadap Loyalitas .....	37
Gambar 4.4. Pengaruh Tantangan Terhadap Loyalitas Dengan Interdependensi Sebagai Variabel Mediasi .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	.....	51
Lampiran II	.....	55
Lampiran III	.....	59
Lampiran IV	.....	61
Lampiran V	.....	65
Lampiran VI	.....	68

**PENGARUH TANTANGAN TERHADAP LOYALITAS BERMAIN *PUBG MOBILE* DENGAN INTERDEPENDENSI SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

**Joel Siahaan**

**NPM : 14 03 21210**

Pembimbing

Mahestu N Krisjani

Program Studi Manajemen

Fakultas Bisnis dan Ekonomi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jalan Babarsari 43-44, Yogyakarta

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*, dan mengetahui peranan Interdependensi sebagai variabel mediasi. Penelitian ini mengambil responden yang ada di Yogyakarta yang pernah bermain *PUBG Mobile*. Jumlah responden yang diambil yaitu sebanyak 155. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *probability sampling* dan metode *purposive sampling*; dan pengumpulan data dilakukan dengan mengisi kuesioner online. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan komputer program SPSS versi 17.0 *for Windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan memiliki pengaruh terhadap loyalitas. Begitu juga dengan pengaruh tantangan memiliki pengaruh terhadap Interdependensi, dan Interdependensi memiliki pengaruh terhadap loyalitas. Serta Interdependensi berperan sebagai mediasi komplementer pengaruh tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*.

**Kata kunci:** Tantangan, Interdependensi, loyalitas, *game online*.