

**PENGARUH ESTETIKA DESAIN DAN KOKREASI TERHADAP NIAT
BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE* PUBG MOBILE MELALUI
KEASLIAN YANG DIRASAKAN**

SKRIPSI

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

Pada Program Studi Manajemen

Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Disusun oleh :

Vanessa Grece

NPM : 180324015

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

2023

Skripsi

**PENGARUH ESTETIKA DESAIN, DAN KOKREASI
TERHADAP NIAT BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE*
PUBG MOBILE MELALUI KEASLIAN YANG DIRASAKAN**



Disusun Oleh :

Vanessa Grece

NPM: 180324015

Telah dibaca dan disetujui oleh:

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ellyawati', is positioned above the name of the supervisor.

Dr. Dra. J. Ellyawati, MM.

13 Juni 2023

Skripsi

**PENGARUH PENGARUH ESTETIKA DESAIN DAN KOKREASI
TERHADAP NIAT BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE* PUBG
MOBILE MELALUI KEASLIAN YANG DIRASAKAN**

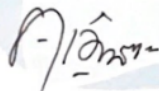
yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Vanessa Grece
NPM: 18 03 24015

telah dipertahankan didepan Panitia Penguji
pada tanggal 10 Juli 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Manajemen (S1)
Program Studi Manajemen

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Ketua Panitia Penguji

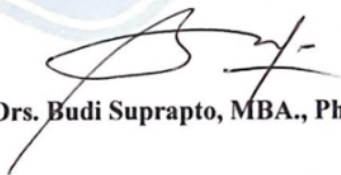


Dr. J. Ellyawati, MM.

Anggota Panitia Penguji



Th. Diah Widiastuti, SE., M. Si.



Drs. Budi Suprpto, MBA., Ph.D.

Yogyakarta, 10 Juli 2023

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



Drs. Budi Suprpto, MBA., Ph.D.

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

PERNYATAAN

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

PENGARUH ESTETIKA DESAIN DAN KOKREASI TERHADAP NIAT BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE* PUBG MOBILE MELALUI KEASLIAN YANG DIRASAKAN

Benar – benar hasil karya saya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan baik langsung maupun tak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini dalam catatan kaki dan daftar pustaka. Apabila di kemudian 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, 13 Juni 2023

Yang menyatakan,



Vanessa Grece

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia berkat dan rahmat – Nya untuk senantiasa menyertai dan membimbing selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis mampu untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul

“PENGARUH ESTETIKA DESAIN DAN KOKREASI TERHADAP NIAT BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE* PUBG MOBILE MELALUI KEASLIAN YANG DIRASAKAN”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis yang harus dipenuhi guna memenuhi prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Manajemen (S1) dari Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan kasih – Nya yang senantiasa menyertai dan menuntun penulis selama proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.
2. Papa, Mama, Felix, Belen, Ahia Rino dan seluruh keluarga yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, menghibur dan selalu menjadi support terbaik selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga selesai.
3. Ibu Dr. Dra. J. Ellyawati, MM. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu serta ilmu untuk membimbing dan membantu penulis mengatasi segala kesulitan selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.

4. Sahabat – sahabat yang selalu ada dan selalu menjadi support system terbaik selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi selesai, Radna, Ce Chintya, Sherly, Kak Laras, Agnes, Kak Mia, Dj, Bella, Verina, Lilia, Cicik, Lala, Inge, Cele, Yoni, Icha, Stella, Gwen.
5. Teman – teman kuliah, HMPSM, UKM Bola Basket, UKM Sepak Bola, UKF Futsal FBE yang menemani penulis untuk berproses selama masa perkuliahan dan sangat banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
6. Responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk ikut berpartisipasi mengisi kuesioner untuk penelitian ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga masukan berupa kritik dan saran sangat dibutuhkan bagi penulis. Demikian penulis dapat sampaikan, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Penulis,



Vanessa Grece

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	III
DAFTAR TABEL	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Definisi-definisi.....	9
2.1.1 Estetika Desain.....	9
2.1.2 Kokreasi Pemain.....	9
2.1.3 Keaslian yang Dirasakan.....	10
2.1.4 Niat beli ulang ulang (<i>Purchase Intention</i>).....	11
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Pengembangan Hipotesis.....	16
2.3.1 Pengaruh Estetika Desain terhadap Niat beli ulang Produk Virtual <i>Game online</i>	16
2.3.2 Pengaruh Kokreasi Pemain terhadap Niat beli ulang Produk Virtual <i>Game online</i>	16
2.3.3 Pengaruh Estetika Desain terhadap Keaslian yang Dirasakan.....	17
2.3.4 Pengaruh Kokreasi Pemain terhadap Keaslian yang Dirasakan.....	18
2.3.5 Pengaruh Keaslian yang Dirasakan terhadap Niat beli ulang Produk <i>Virtual Game online</i>	18
2.3.6 Pengaruh Estetika desain terhadap Niat beli ulang Produk Virtual <i>Game online</i> melalui Keaslian yang Dirasakan	19

2.3.7 Pengaruh Kokreasi Pemain terhadap Niat beli ulang Produk Virtual <i>Game online</i> melalui Keaslian yang Dirasakan	20
2.4 Kerangka Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek, Lokasi, dan Subjek Penelitian.....	22
3.1.1 Objek Penelitian.....	22
3.1.2 Setting Penelitian	22
3.1.3 Subjek Penelitian	22
3.1.4 Variabel Penelitian.....	22
3.1.5 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2 Metode Pengujian Instrumen.....	24
3.2.1 Uji Validitas.....	24
3.2.2 Uji Reliabilitas.....	24
3.2.3 Uji Regresi Linier	24
3.2.4 Uji Path	25
3.3 Definisi Operasional Variabel	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	26
4.1.1 Hasil Uji Validitas	26
4.1.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	28
4.2 Analisis Deskriptif.....	28
4.2.1 Karakteristik Responden.....	29
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	34
4.3 Uji Hipotesis	40
4.3.1 Pengaruh Estetika desain dan Kokreasi Pemain terhadap Niat beli ulang40	
4.3.2 Pengaruh Estetika desain dan Kokreasi Pemain terhadap Keaslian yang Dirasakan.....	42
4.3.3 Pengaruh Keaslian yang Dirasakan Terhadap Niat beli ulang	44
4.4 Pembahasan	51

4.4.1 Data Deskriptif.....	51
4.4.2 Estetika desain Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Niat beli ulang51	
4.4.3 Kokreasi Pemain Berpengaruh Positif dan Sinifikan terhadap Niat beli ulang52	
4.4.4 Estetika desain Berpenaruh Positif dan Signifikan terhadap Keaslian yang Dirasakan.....	53
4.4.5 Kokreasi Pemain Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Keaslian yang Dirasakan.....	53
4.4.6 Keaslian yang Dirasakan Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Niat beli ulang.....	54
4.4.7 Pengaruh Estetika desain terhadap Niat beli ulang melalui Keaslian yang Dirasakan.....	55
4.4.8 Pengaruh Kokreasi Pemain terhadap Niat beli ulang melalui Keaslian yang Dirasakan.....	55
BAB V KESIMPULAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Implikasi Manajerial.....	58
5.3 Saran	58
5.4 Keterbatasan Penelitian.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel	25
Tabel 4. 1 Kategori Berdasarkan Interval.....	23
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas	27
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas.....	28
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	29
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	29
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Uang Bulanan	30
Tabel 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan atau Uang Jajan per Bulan.....	31
Tabel 4. 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain PUBG	32
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Karakteristik Responden Dengan Frekuensi dan Persentase Tertinggi.....	33
Tabel 4. 10 Distribusi Jawaban Responden Terkait Estetika desain	35
Tabel 4. 11 Frekuensi dan Persentase Kategori Jawaban Estetika desain.....	35
Tabel 4. 12 Distribusi Jawaban Responden Terkait Kokreasi Pemain.....	36
Tabel 4. 13 Frekuensi dan Persentase Kategori Jawaban Kokreasi Pemain.....	37
Tabel 4. 14 Distribusi Jawaban Responden Terkait Keaslian yang Dirasakan ..	37
Tabel 4. 15 Frekuensi dan Persentase Kategori Jawaban Keaslian yang Dirasakan	38
Tabel 4. 16 Distribusi Jawaban Responden Terkait Niat beli ulang.....	38
Tabel 4. 17 Frekuensi dan Persentase Kategori Jawaban Niat beli ulang	39
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Frekuensi dan Persentase Jawaban Responden	40
Tabel 4. 19 Hasil Regresi Linier Berganda I	40
Tabel 4. 20 Koefisien Determinasi Regresi Linier Berganda I.....	42
Tabel 4. 21 Hasil Regresi Linier Berganda II.....	42
Tabel 4. 22 Koefisien Determinasi Regresi Linier Berganda II	44
Tabel 4. 23 Hasil Regresi Linier Sederhana	44
Tabel 4. 24 Hasil Regresi X1 Terhadap Z	46
Tabel 4. 25 Hasil Regresi X1 dan Z Terhadap Y.....	46

Tabel 4. 26 Hasil Regresi X_2 Terhadap Z..... 49

Tabel 4. 27 Hasil Regresi X_2 dan Z Terhadap Y 49



**PENGARUH ESTETIKA DESAIN DAN KOKREASI TERHADAP NIAT
BELI PRODUK VIRTUAL *GAME ONLINE* PUBG MOBILE MELALUI
KEASLIAN YANG DIRASAKAN**

Disusun oleh :

Vanessa Grece

NPM : 180324015

Pembimbing:

Dr. J. Ellyawati, MM.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran estetika desain dan kokreasi pelanggan dalam konteks *game online* terhadap niat beli produk virtual. Penelitian ini menggunakan variabel mediasi keaslian yang dirasakan pemain selama bermain *game online* PUBG Mobile. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah 200 responden yang merupakan pemain PUBG Mobile. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi IBM SPSS 26 serta uji path menggunakan uji sobel untuk mengetahui peran variabel mediator dalam memediasi hubungan antara variabel independent dan variabel dependen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa estetika desain dan kokreasi pemain baik secara langsung maupun tidak langsung (dimediasi keaslian yang dirasakan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat beli produk virtual *game online* khususnya PUBG Mobile.

Kata Kunci : Estetika Desain, Kokreasi, Keaslian, Niat Beli

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pembelanjaan pada media digital.....	2
Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian.....	20
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	29
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	30
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Uang Bulanan	31
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan atau Uang Jajan per Bulan.....	32
Gambar 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain PUBG	33
Gambar 4. 6 Rekapitulasi Karakteristik Responden Dengan Frekuensi dan Persentase Tertinggi.....	34
Gambar 4. 7 Frekuensi Kategori Jawaban Estetika desain.....	36
Gambar 4. 8 Frekuensi Kategori Jawaban Kokreasi Pemain.....	37
Gambar 4. 9 Frekuensi Kategori Jawaban Keaslian yang Dirasakan.....	38
Gambar 4. 10 Frekuensi Kategori Jawaban Niat beli ulang	39
Gambar 4. 11 Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Responden.....	40
Gambar 4. 12 Analisis Jalur Estetika desain (X1) Terhadap Niat beli ulang (Y) Melalui Keaslian yang Dirasakan (Z)	47
Gambar 4. 13 Analisis Jalur Kokreasi Pemain (X2) Terhadap Niat beli ulang (Y) Melalui Keaslian yang dirasakan(Z)	49