

TINGKAT KEPUASAN PENGGUNAAN *SKIN*
STUDI TENTANG PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*
DI REX REGUM QEON (RRQ) KINGDOM DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



SKRIPSI

Oleh:

PETRA JODRI TEHUPURING

191007012

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TINGKAT KEPUASAN PENGGUNAAN *SKIN*
STUDI TENTANG PEMAIN *GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG*
DI REX REQUM QEON (RRQ) KINGDOM DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

disusun oleh:

PETRA JODRI TEHUPURING

191007012

disetujui oleh:



Survo Adi Pramono, SIP., M. Si

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi :Tingkat Kepuasan Penggunaan *Skin* (Studi tentang Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* Di Rex Regum Qeon (RRQ) Kingdom Daerah Istimewa Yogyakarta)

Penyusun : PETRA JODRI TEHUPURING

NPM : 191007012

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Jumat, 18 Oktober 2024

Pukul : 13:00 WIB

Tempat : Ruang Pendaran 1 (Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

TIM PENGUJI

Suryo Adi Pramono, SIP., M.Si.

Penguji Utama

Andreas Ambrosius Susanto, Ph.D.

Penguji I

Y. Kunharibowo, S.Sos., M.A.

Penguji II



Kristian Tamtomo, Ph.D.

Ketua Program Studi S1 Sosiologi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Petra Jodri Tehupuring

NPM : 191007012

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Tingkat Kepuasan Penggunaan *Skin* (Studi tentang Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* Di Rex Regum Qeon (RRQ) Kingdom Daerah Istimewa Yogyakarta)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 02 Oktober 2024

Saya yang menyatakan,



Petra Jodri Tehupuring

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai tingkat kepuasan yang dirasakan oleh para pemain *game Mobile Legends Bang Bang* saat mereka menggunakan *skin*. *Skin* merupakan salah satu barang virtual yang ada pada *game Mobile Legends*. Peneliti ini menggunakan konsep *Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS) untuk mengukur tingkat kepuasan yang dialami oleh para pemain. Dari kesembilan unsur yang ada pada konsep GUESS, peneliti hanya mengambil enam unsur yang paling relevan dengan topik penggunaan *skin*. Keenam unsur itu adalah *play engrossment*, *enjoyment*, *audio aesthetic*, *personal gratification*, *social connectivity*, dan *visual aesthetic*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan analisis deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan pada 90 responden dengan bantuan *Google Form*. Setelah semua data diperoleh, data kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel dan juga SPSS. Hasil yang didapatkan adalah tingkat kepuasan penggunaan *skin* yang dialami oleh para pemain MLBB (yang menjadi responden penelitian) berada pada kategori tinggi dengan hasil rata-rata sebesar 4,16. Tiap unsur yang diadopsi dari konsep GUESS memperoleh nilai rata-rata di atas 3,61 yang berarti semua unsur berada pada kategori yang tinggi. Dari keenam unsur yang digunakan, *visual aesthetic* menjadi unsur dengan nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,47.

Kata Kunci: *Skin*, Tingkat Kepuasan, GUESS, MLBB

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena skripsi yang berjudul Tingkat Kepuasan Penggunaan *Skin* (Studi Kasus Tentang Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang*) telah selesai dikerjakan dan berjalan dengan baik. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata satu (S-1) pada program studi Sosiologi di Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para *player* MLBB, bagi masyarakat, serta berbagai studi kedepannya mengenai *game* yang terus mengalami perkembangan. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat dan membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, terima kasih banyak atas berkat luar biasa yang boleh dirasakan setiap harinya dalam kehidupan saya, dengan itu saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga, Papa, Mama, kakak Lia, terima kasih banyak untuk semua dukungan baik doa, kesabaran, *support* secara moril dan material. Sehingga saya bisa terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Suryo Adi Pranama, SIP., M.Si. selaku dosen pembimbing internship dan skripsi. Terima kasih banyak untuk kesabarannya dalam membimbing skripsi saya. Ilmu, motivasi dan bimbingan dari bapak sangat berarti bagi saya.
4. Bapak Andreas A. Susanto, Ph.D. dan Bapak Y. Kunharibowo, S.Sos., M.A. selaku dosen penguji pada skripsi ini. Terima Kasih telah sabar memberikan masukan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Stefanus Nindito, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik. Terima kasih Bapak sudah membimbing dari awal hingga berakhirnya perkuliahan ini, serta telah sabar memberikan arahan dan masukan selama berkuliah.
6. Seluruh dosen Prodi Sosiologi UAJY, yang telah memberikan pengajaran tentang berbagai hal dalam dunia Sosiologi khususnya bisnis dan media serta mengajarkan penulis untuk berpikir kritis dalam melihat berbagai hal baik dalam perkuliahan maupun di dalam masyarakat.

7. Seluruh teman-teman RRQ Kingdom regional Daerah Istimewa Yogyakarta, terima kasih banyak karena telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Teman-teman SQUAD PABRIK GULA, Christian Aldo, Isman Remson, Paul Paluing, Axel Saalino, Gilbert Stefanus dan Jose Dias, terima kasih banyak untuk semua dukungan, masukan, kritik serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah dan berbagi rasa.
9. Teman-teman AMBIZ, Wulan, Kekes, Agnes, Kak Dian, Yundi, Shada, terima kasih karena sudah menjadi tempat berproses, bertukar pikiran, dan memberikan semangat selama perkuliahan.
10. Teman-teman BANNER WISUDAH dan teman-teman nongkrong, Theo, Icil, Jeny, Josep, Ajeng, Cecil, dan Elsa yang menjadi tempat untuk berbagi tawa, bertukar pikiran, berkeluh kesah, serta memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman seperbimbingan, Gustav, Erika, Bang Hendra, Atmi, Chelsea, Lena, terima kasih telah berjuang bersama dan memberikan dukungan serta pembelajaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada idol saya, Ziva Magnolya, terima kasih telah menjadi penyemangat lewat lagu-lagunya.
13. Semua teman-teman Prodi Sosiologi Angkatan 2019, terima kasih untuk dinamika selama masa perkuliahan.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 8 |
| C. Kajian Pustaka | 9 |
| D. Kerangka Konseptual dan Kerangka Berpikir | 11 |
| 1. Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS) | 11 |
| 2. Skin | 11 |
| E. Tujuan Penelitian | 14 |
| F. Sistematikan Penelitian | 14 |
| BAB II | 15 |
| METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN | 15 |
| A. Jenis dan Metode Penelitian | 15 |
| B. Populasi dan Sampel | 16 |
| C. Definisi Operasional | 18 |
| D. Metode Pengumpulan Data, Jenis Data dan Cara Analisis Data | 21 |
| E. Objek Penelitian | 29 |
| BAB III | 31 |
| HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 31 |
| A. Hasil penelitian | 31 |
| 1. Profil responden | 31 |
| 2. Tingkat Kepuasan Penggunaan Skin | 35 |
| 3. Pembahasan | 67 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| BAB IV | 74 |
| KESIMPULAN | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN | 80 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Defeinisi Operasional..... | 18 |
| Tabel 2. 2 Uji Validitas..... | 24 |
| Tabel 2. 3 Uji Reliabilitas..... | 25 |
| Tabel 2. 4 Tabel Skor Penilaian..... | 27 |
| Tabel 2. 5 Interval kelas tingkat kepuasan penggunaan Skin..... | 28 |
| Tabel 3. 1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 31 |
| Tabel 3. 2 Profil responden berdasarkan usia..... | 32 |
| Tabel 3. 3 Profil responden berdasarkan lama memainkan MLBB..... | 33 |
| Tabel 3. 4 Profil responden berdasarkan pendapatan..... | 33 |
| Tabel 3. 5 Profil responden berdasarkan intensitas atau gacha..... | 34 |
| Tabel 3. 6 Kode Tiap Unsur..... | 36 |
| Tabel 3. 7 Jawaban Terhadap Indikator Keasyikan Penggunaan Skin..... | 37 |
| Tabel 3. 8 Jawaban Terhadap Indikator Kenikmatan Penggunaan Skin..... | 41 |
| Tabel 3. 9 Jawaban Terhadap Indikator Estetika Suara Skin..... | 47 |
| Tabel 3. 10 Jawaban Terhadap Indikator Kepuasan Pribadi Penggunaan Skin.. | 51 |
| Tabel 3. 11 Jawaban Terhadap Indikator Konseksi Sosial..... | 58 |
| Tabel 3. 12 Jawaban Terhadap Indikator Estetika Visual..... | 61 |
| Tabel 3. 13 Kesimpulan Variabel Tingkat Kepuasan Penggunaan Skin..... | 65 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Tanpa Skin | 5 |
| Gambar 1. 2 Skin Christmas | 5 |
| Gambar 1. 4 Efek skin Christmas..... | 5 |
| Gambar 1. 3 Tanpa Efek | 5 |
| Gambar 3. 1 Play Engrossment (PE.1) | 38 |
| Gambar 3. 2 Play Engrossment (PE.2) | 39 |
| Gambar 3. 3 Mind mapping Play Engrossment | 40 |
| Gambar 3. 4 Enjoyment (E.1) | 42 |
| Gambar 3. 5 Enjoyment (E.2) | 43 |
| Gambar 3. 6 Enjoyment (E.3) | 44 |
| Gambar 3. 7 Enjoyment (E.4) | 45 |
| Gambar 3. 8 Mind mapping Enjoyment | 46 |
| Gambar 3. 9 Audio Aesthetic (AA.1)..... | 48 |
| Gambar 3. 10 Audio Aesthetic (AA.2)..... | 49 |
| Gambar 3. 11 Mind mapping Audio Aesthetic | 50 |
| Gambar 3. 12 Personal Gratification (PG.1)..... | 53 |
| Gambar 3. 13 Personal Gratification (PG.2)..... | 54 |
| Gambar 3. 14 Personal Gratification (PG.3)..... | 55 |
| Gambar 3. 15 Personal Gratification (PG.4)..... | 56 |
| Gambar 3. 16 Mind mapping Personal Gratification | 57 |
| Gambar 3. 17 Social Connectivity (SC) | 59 |
| Gambar 3. 18 Mind mapping Social Connectivity..... | 60 |
| Gambar 3. 19 Visual Aesthetic (VA.1) | 62 |
| Gambar 3. 20 Visual Aesthetic (VA.2) | 63 |
| Gambar 3. 21 Mind Mapping Visual Aesthetic | 64 |
| Gambar 3. 22 Mind mapping Kesimpulan Variabel | 65 |