

**PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN GAYA HIDUP
BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEPUASAN KONSUMEN**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Ekonomi (S1)

Pada Program Studi Manajemen

Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Disusun Oleh :

YOANDRIATUR BARITA TAMPUBOLON

NPM : 07 03 16716

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2012

Skripsi

PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN GAYA HIDUP

BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP

KEPUASAN KONSUMEN



Disusun oleh :

YOANDRIATUR BARITA TAMPUBOLON

NPM : 07 03 16716

Telah dibaca dan disetujui oleh :

Pembimbing



Dr. M.F. Shellyana Junaedi, M.Si.

Tanggal 13 Januari 2012

Skripsi

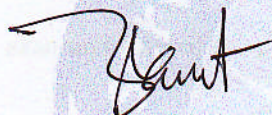
**PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN GAYA HIDUP
BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEPUASAN KONSUMEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Yoandriatur Barita Tampubolon
NPM : 07 03 16716

Telah dipertahankan di depan panitia penguji pada tanggal 16 Februari 2012
dan telah dinyatakan memenuhi prasyarat untuk mencapai derajat
Sarjana Ekonomi (S1) pada Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Ketua

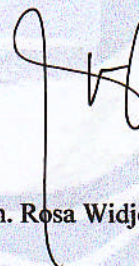


Dr. EF. Slamet S. Sarwono, MBA

Anggota



Dr. M.F. Shellyana Junaedi, M.Si



Dra. Am. Rosa Widjojo, MBA

Yogyakarta, 23 Februari 2012

Dekan Fakultas Ekonomi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Dr. Dorothea Wahyu Ariani, S.E., MT

PERNYATAAN

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

**PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN GAYA HIDUP
BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEPUASAN KONSUMEN**

benar-benar hasil karya 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 / catatan kaki / 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 pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Januari 2012



Yoandriatur Barita Tampubolon

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat kasih-Nya yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Nilai Pengalaman dan Gaya Hidup Bermain *Game Online* Terhadap Kepuasan Konsumen.

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

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari campur tangan dan bantuan dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberi dukungan, semangat, bimbingan dan arahan serta bantuan materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu membimbingku, menyertaiku dan memberikan keajaiban-keajaiban kecil di saat yang tepat.
2. Ibu Dr. MF. Shellyana Junaedi, M.Si. selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya dan yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, masukan dan semangat dalam penyusunan dari awal hingga akhir.
3. Kedua orang tuaku, Ir.Tamsihar Tampubolon (+) dan Rostiana Saragi Sidauruk yang selalu membimbing, mendukung dan memberikan semangat serta finansial selama ini, luh u.

4. Thx untuk my bro dan my sis : Robertiagus Haposan Tampubolon,S.T, Renhart Tampubolon,S.E, dr.Ignasius Fernandy Tampubolon, dan Christina Sidauruk.
5. Thx untuk *Game net* pada saat menyebarkan kuesioner yaitu *Java Game net, Expert Game net, Gold Game net, Reload Game net,* dan Purisari *Game net*.
6. Thx untuk Nadya Maretha, Rainheart, Reymond Hutabarat, S.E yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Thx untuk Eko dan Wawan yang mau membantu untuk menyebarkan kuesioner selama lima hari.
8. Thx untuk ibu kos (mbak Yayuk) dan bpk kos (mas Kosim) yang telah menyemangati selama ini.
9. Thx untuk semua teman-teman UAJY dari semester satu dan sampai selesai yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
- 10.Thx untuk Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang selama ini telah membagikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat.
- 11.Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

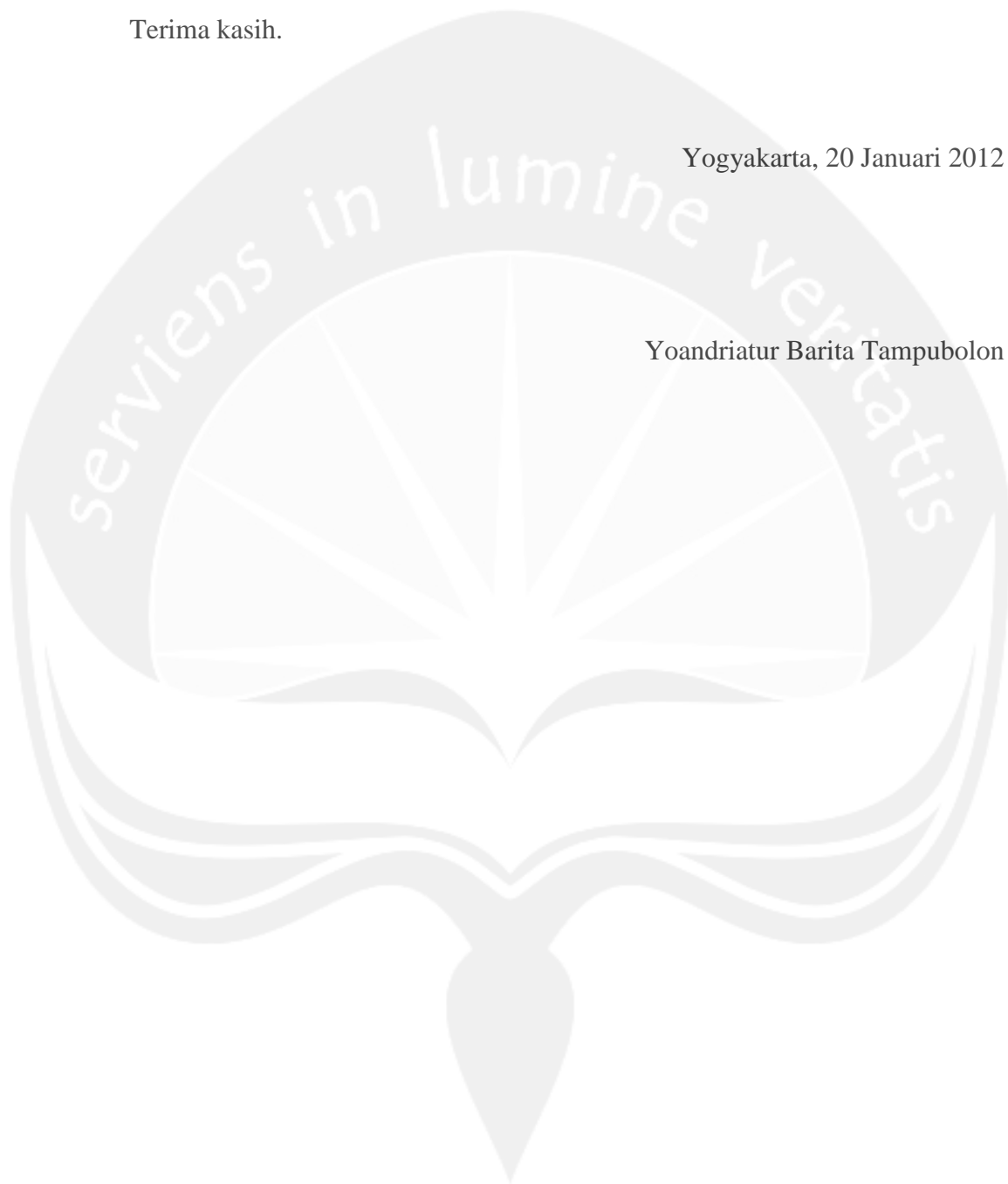
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap agar hasil penelitian dan pembelajaran yang tertuang dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Terima kasih.

Yogyakarta, 20 Januari 2012

Yoandriatur Barita Tampubolon





Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tua ku

Ir.Tamsihar Tampubolon (+)

Rostiana Saragi Sidauruk

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Sistematika Penulisan	9
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pengertian <i>Game Online</i>	10
2.2. Tipe <i>Game Online</i>	10
2.3. Perilaku Hobi	14

2.4. Nilai Pengalaman	15
2.5. Gaya Hidup	24
2.6. Kepuasan Konsumen	31
2.7. Penelitian Terdahulu	34
2.8. Gambar Model Penelitian	35
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi Penelitian	36
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	36
3.3. Jenis Penelitian	36
3.4. Populasi dan Sampel	37
3.5. Sumber Data	37
3.6. Teknik Pengumpulan Data	38
3.7. Variabel Penelitian	38
3.8. Definisi Operasional Variabel	39
3.9. Metode Pengujian Instrumen	40
3.10. Metode Analisis Data	46
BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisis Deskriptif	47
4.2. Analisis Kuantitatif	50
BAB V : PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Implikasi Manajerial	81

5.3. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86



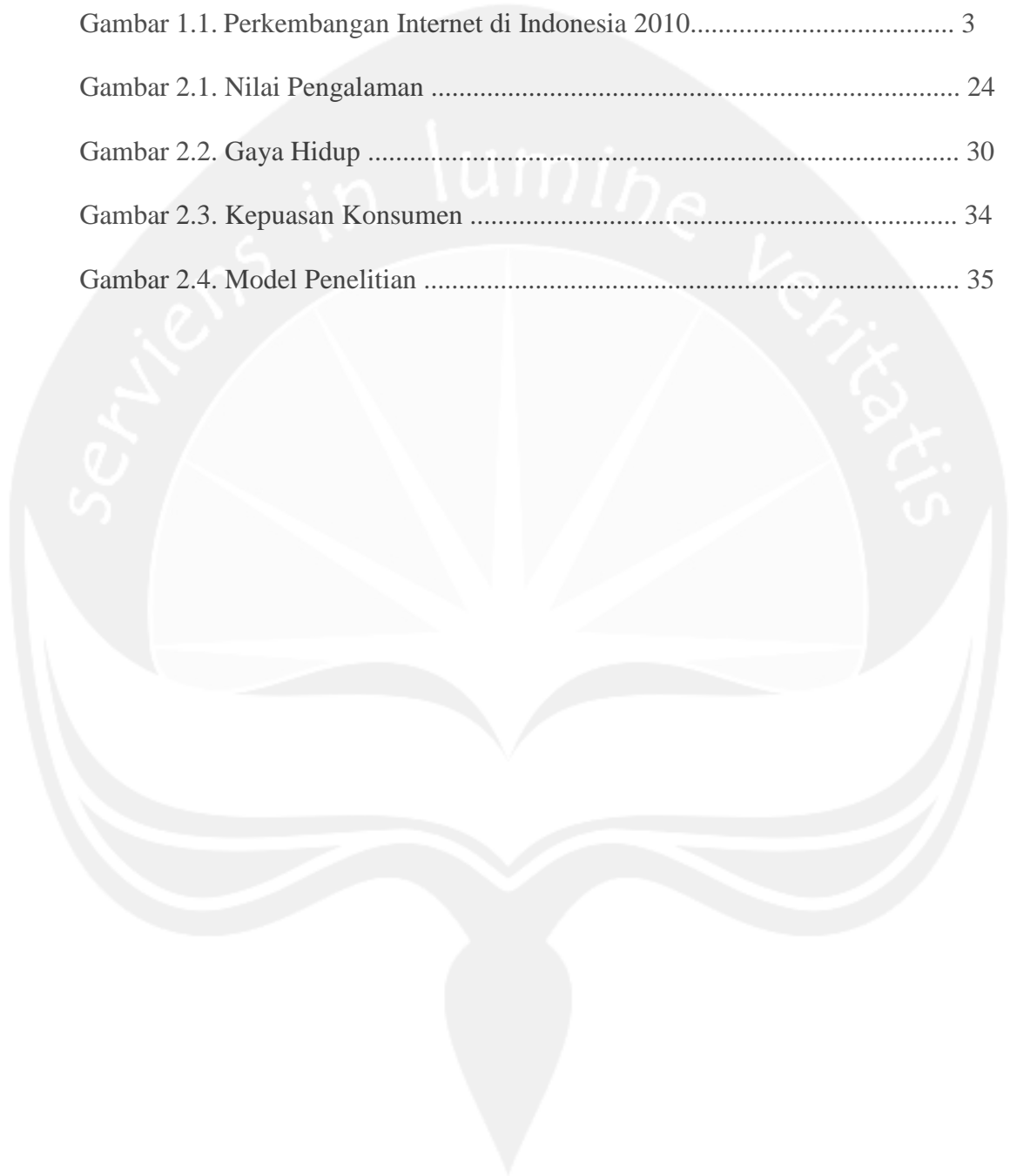
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia.....	4
Tabel 3.1. Penjabaran Variabel Penelitian	39
Tabel 3.2. Uji Validitas	41
Tabel 3.3. Uji Reliabilitas	45
Tabel 4.1. Karakteristik Responden berdasarkan jenjang pendidikan	47
Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	48
Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Tabel 4.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Online Per Bulan	50
Tabel 4.5. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Main Game Online/Minggu	51
Tabel 4.6. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Main online/minggu ...	53
Tabel 4.7. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Pergi ke Kafe Internet/bulan	55
Tabel 4.8. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Peningkatan jam	57
Tabel 4.9. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Main Game Online/Minggu	60
Tabel 4.10. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Main online/minggu	62
Tabel 4.11. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Pergi ke Kafe Internet/bulan	64
Tabel 4.12. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Peningkatan jam	64

Tabel 4.13. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Main Game Online/Minggu	66
Tabel 4.14. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Main Online/Minggu	68
Tabel 4.15. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Pergi Ke Kafe Internet/bulan	69
Tabel 4.16. Hasil Perbedaan Nilai Pengalaman Terhadap Peningkatan Jam	70
Tabel 4.17. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Main Game Online/minggu	72
Tabel 4.18. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Main Online/minggu	73
Tabel 4.19. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Pergi Ke Kafe Internet/bulan.....	74
Tabel 4.20. Hasil Perbedaan Gaya Hidup Terhadap Peningkatan Jam	75
Tabel R	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perkembangan Internet di Indonesia 2010.....	3
Gambar 2.1. Nilai Pengalaman	24
Gambar 2.2. Gaya Hidup	30
Gambar 2.3. Kepuasan Konsumen	34
Gambar 2.4. Model Penelitian	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuisisioner	87
Lampiran 2 : Data Mentah	92
Lampiran 3 : Analisis Frekuensi	108
Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	110
Lampiran 5 : Hasil Uji <i>One Way Anova</i>	123
Lampiran 6 : Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i>	149

PENGARUH NILAI PENGALAMAN DAN GAYA HIDUP BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN

Disusun oleh :
Yoandriatur Barita Tampubolon
NPM : 07 03 16716

Pembimbing

Dr. MF. Shellyana Junaedi M.Si

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai pengalaman dan gaya hidup yang membedakan kepuasan konsumen dalam memainkan *game online* di Yogyakarta. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 133 responden yang merupakan konsumen *game online* (*gamers*) di Yogyakarta. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis frekuensi untuk mengetahui profil dan karakteristik responden, analisis *Indepent t-test* untuk mengetahui perbedaan kepuasan *gamers* terhadap nilai pengalaman dan gaya hidup. *One way Anova* untuk mengetahui perbedaan kepuasan *gamers* terhadap nilai pengalaman dan gaya hidup.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa variabel dari nilai pengalaman dan gaya hidup yang memiliki tingkat perbedaan kepuasan *gamers* dalam memainkan *game online*. Jika ditinjau dari variabel nilai pengalaman, yang berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan *gamers* adalah pilihan desain konten dan multiple, efisiensi dan respon layanan dan ROI, kualitas dan kemampuan koneksi, fungsi sosial, mengejar kecepatan dan pemakaian berlebihan, rasa keterlibatan, empati dan *escapism*, privasi dan anonimitas. Sedangkan untuk variabel gaya hidup, yang berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan *gamers* adalah orientasi merk, kelompok referensi, mencari informasi baru, penekanan pada kesehatan dan kebebasan.

Kata kunci : *game online*, gaya hidup, nilai pengalaman, kepuasan konsumen