

**FAKTOR-FAKTOR MOTIF GAMING TERHADAP
LOYALITAS PEMAIN GAME
DI KOTA GORONTALO
(Studi Kasus Mobile Legend)**

Oleh

EVLIN OLIVIA PUA

NIM : E2120092

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian

Guna Memperoleh Gelar Sarjana



**PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
GORONTALO
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**FAKTOR – FAKTOR MOTIF GAME TERHADAP
LOYALITAS PEMAIN GAME DI KOTA
GORONTALO
(Studi Kasus Mobile Legend)**

Oleh

EVLIN OLIVIA PUA

E2120092

SKRIPSI

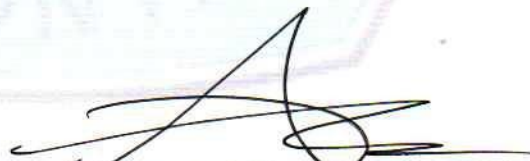
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Program Studi Manajemen
Telah Disetujui Oleh Tim Pembimbing
Gorontalo, November 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Musafir, SE., M.Si
NIDN: 0928116901



Ardiwansyah Nanggong SE., M.Sc
NIDN: 0927018701

HALAMAN PERSETUJUAN

FAKTOR – FAKTOR MOTIF GAMING TERHADAP LOYALITAS PEMAIN GAME DI KOTA GORONTALO (Studi Kasus Mobile Legend)

Oleh

EVLIN OLIVIA PUA
E2120092

Diperiksa oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)
Universitas Ichsan Gorontalo

Tim Penguji

1. Rosmina Hiola, SE., M.Si
(Ketua Penguji I)
2. Ali Mohammad, ST., MM
(Penguji II)
3. Syaiful Pakaya, SE., MM
(Penguji III)
4. Dr. Musafir, SE., M.Si
(Pembimbing I)
5. Ardiwansyah Nanggong, SE., M.Sc
(Pembimbing II)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi

(.....)

Dr. Musafir, SE., M.Si
NIDN. 0928116901

Keetua Program Studi Manajemen

(.....)

Syaiful. SE., M.Si
NIDN. 0921108502

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apa bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sangsi lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Gorontalo, November 2023
Yang membuat pernyataan



Evlin Olivia Pua

ABSTRAK

Evlin Olivia Pua E21.20.092. Faktor-faktor motif game terhadap Loyalitas pemain game di kota gorontalo (Studi Kasus Mobile Legend) di Bimbing Oleh Musafir dan Ardiwansyah Nanggong.

Penelitian/kajian/studi ini bertujuan untuk mengetahui Faktor-faktor motif game terhadap Loyalitas pemain game di kota gorontalo (Studi Kasus Mobile Legend) baik secara simultan maupun parsial. Mendeskripsikan/ mengetahui/ menganalisis fenomena melalui Pengumpulan data pokok yaitu melalui daftar pernyataan/pertanyaan yang diuji melalui uji validitas dan reabilitas setiap item pernyataan/pertanyaan yang terdapat pada daftar pernyataan/pertanyaan. Metode analisis yang digunakan adalah analisis jalur (*Path Analisis*) dengan terlebih dahulu mengkonversi data skala ordinal ke skala interval. Objek dalam penelitian ini adalah Faktor-faktor motif game Terhadap Loyalitas pemain Game.

Hasil hipotesis pertama menunjukkan bahwa Faktor-faktor Motif Game (X) yang terdiri dari Motif Social (X_1) Motif Escape (X_2), Motif Competiton dan skill development (X_3), Motif Fantasi (X_4), dan Motif recreaton (X_5) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) Studi Kasus Mobile Lagend. sebesar 90,4%. Sedangkan 9,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam model penelitian.

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa sub variabel Motif Social (X_1) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) sebesar 29,5%. sub variabel Motif Escape (X_2), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) sebesar 17,9%. sub variabel Motif Competiton dan skill development (X_3), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) sebesar 26,9%. sub variabel Motif Fantasi (X_4), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) sebesar 22,6%. sub variabel Motif recreaton (X_5), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) sebesar 19,8%.

Kata Kunci: Faktor-faktor motif game Terhadap Loyalitas pemain Game.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah Swt karena berkat kuasa, rahmat dan riadah-Nya sehingga Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan laporan ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis mengalami banyak kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan, arahan, dorongan serta bimbingan dari bapak dan ibu dosen pembimbing maka kesulitan maupun hambatan tersebut dapat terlewatkan. Dalam penyusunan Skripsi ini dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Ibu DR. Hj. Juriko Abdussamad, M.Si selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Ichsan Gorontalo, Bapak DR. Abd. Gaffar La Tjokke, M.Si selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo, Bapak DR. Musafir, SE., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi sekaligus pembimbing I. Bapak Syamsul SE., M.Si selaku Ketua Jurusan Manajemen, dan Bapak Ardiwansyah Nanggong SE., M.Sc, selaku Pembimbing II, yang telah banyak memberikan petunjuk, arahan, bimbingan dan saran-saran mulai dari awal sampai dengan terselesaikannya penyusunan Skripsi ini. Serta Para Dosen Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Ichsan Gorontalo.

Akhir kata, Semoga semua bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan keridhaan dari Allah SWT. *Wassalamu'alaikum*
Wr. Wb

Gorontalo, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	14
1.3.1. Maksud Penelitian.....	14
1.3.2. Tujuan Penelitian	14
1.4. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN	16
DAN HIPOTESIS	
2.1. Kajian pustaka	16
2.1.1. Pengertian Game Online	17
2.1.2. Jenis – Jenis Game Online	15
2.1.3. Kelebihan dan Kelemahan Game Online	18
2.1.4. Motif Game Mobile Legend.....	21
2.1.5. Pengertian Motif Game	22
2.1.6. Indikator Motif Game.....	23
2.1.7. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motif Game	24
2.2. Loyalitas Pemain Game	25
2.2.1. Pengertian Loyalitas Pemain Game	25
2.2.2. Indikator Loyalitas Pemain Game.....	28
2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Loyalitas	30
2.2.4. Hubungan Antar Variabel	33
2.3. Penelitian Terdahulu	34
2.4. Kerangka pemikiran	35
2.5. Hipotesis.....	36

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	38
3.1. Obyek Penelitian	38
3.2. Metode Penelitian	38
3.2.1. Operasional Variabel Penelitian	39
3.2.2. Jenis Data.....	41
3.2.3. Populasi Dan Sampel.....	41
3.2.4. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	44
3.2.5. Teknik Pengumpulan Data	44
3.2.6. Pengujian Instrumen Penelitian	45
3.2.7. Metode Analisis Data	49
3.2.7. 1 Uji Heteroskedastisitas	49
3.2.8. Analisis Regresi Linear Berganda	50
3.2.9. Koefisien Determinasi (R^2).....	51
3.2. 10. Pengujian Hipotesis	51
3.2. 11. Jadwal Penelitian	53
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Gambaran Umum	54
4.1.1 Sejarah Singkat Game Mobile Legend.....	54
4.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	55
4.2.1. Gambaran Umum Sub Variabel Motif Sosial (X1)	58
4.2.2. Gambaran Umum Sub Variabel Motif Escape (X2)	58
4.2.3. Gambaran Umum Sub Variabel Motif Competition and Skill Development (X3)	59
4.2.4. Gambaran Umum Sub Variabel Motif Fantasi (X4)	60
4.2.5. Gambaran Umum Sub Variabel Motif Recreation (X5) ..	60
4.2.6. Gambaran Umum Variabel Loyalitas Pemain Game (Y).	61
4.3 Hasil Penelitian	63
4.3.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	63
4.4 Analisis Data Statistik	67
4.5 Pengujian Hipotesis.....	70
4.5.1. Pengaruh Motif Game (X) yang terdiri dari Motif Sosial (X1), Motif Escape (X2), Motif Competition and Skill Development (X3) Motif Fantasi (X4), dan Motif Recreation (X5) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y) pada Kota Gorontalo.....	70
4.5.2. Pengaruh Motif Game (X) Yang Terdiri Dari Motif Sosial (X1) Secara Parsial Berpengaruh Signifikan Terhadap Loyalitas Pemain Game (Y)	70

4.5.3. Pengaruh Motif Game (X) Yang Terdiri Dari Motif Escape (X2) Secara Parsial Berpengaruh Signifikan Terhadap Loyalitas Pemain Game (Y).	71
4.5.4. Pengaruh Motif Game (X) Yang Terdiri Dari Motif Competition and Skill Development (X3) Secara Parsial Berpengaruh Signifikan Terhadap Loyalitas Pemain Game (Y).....	71
4.5.5. Pengaruh Motif Game (X) Yang Terdiri Dari Motif Fantasi (X4) Secara Parsial Berpengaruh Signifikan Terhadap Loyalitas Pemain Game (Y).....	71
4.5.6. Pengaruh Motif Game (X) Yang Terdiri Dari Motif Recreation (X5) Secara Parsial Berpengaruh Signifika Terhadap Loyalitas Pemain Game (Y).....	72
4.5 Korelasi Antar Variabel X.....	72
4.7 Pembahasan	73
4.7.1. Motif Game (X) yang terdiri dari Motif Sosial (X1) Motif Escape (X2) Motif Competition and Skill Development (X3), Motif Fantasi (X4), dan Motif Recreation secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y)	73
4.7.2. Motif Game (X) yang terdiri dari Motif Sosial (X1) Motif Escape (X2) Motif Competition and Skill Development (X3), Motif Fantasi (X4), dan Motif Recreation secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pemain Game (Y)	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Hal.	
Tabel 2.1. Penelitian terdahulu.....	34
Tabel 3.1. Oprasional Variabel Penelitian X	39
Tabel 3.2. Oprasional Variabel Penelitian Y	40
Tabel 3.3. Daftar Pilihan Kuesioner.....	40
Tabel 3.4. Koefesien korelasi.....	40
Tabel 3.5. Tabel Populasi Karakteristik Responden	42
Tabel 3.5. Jadwal Penelitian.....	53
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Lama Waktu Bermain.....	55
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	56
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Umur.....	56
Tabel 4.4 Tabel Skala Penelitian Jawaban Responden	57
Tabel 4.5. Tanggapan Responden Tentang Motif Sosial (X1)	58
Tabel 4.6. Tanggapan Responden Tentang Motif Escape (X2)	59
Tabel 4.7. Tanggapan Responden Tentang Motif Competition and Skill Development (X3)	59
Tabel 4.8. Tanggapan Responden Tentang Motif Fantasi (X4)	60
Tabel 4.9. Tanggapan Responden Tentang Motif Recreation (X5)	61
Tabel 4.10. Tanggapan Responden Loyalitas Pemain Game (Y)	61
Tabel 4.11. Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Motif Sosial (X1)	63
Tabel 4.12. Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Motif Escape (X2)	64
Tabel 4.13. Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Variabel Motif Competition and Skill Development (X3)	64
Tabel 4.14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Motif Fantasi (X4)	65
Tabel 4.15. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Motif Recreation (X5).....	65
Tabel 4.16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Loyalitas Pemain Game (Y)	66
Tabel 4.13. Koefisien jalur, pengaruh langsung, pengaruh total dan pengaruh (X1), (X2) ,(X3), (X4) dan (X5) secara simultan dan parsial terhadap variabel (Y).....	69

DAFTAR GAMBAR

Hal.

Gambar 1.1. Game Mobile Lagend	4
Gambar 2.1.Kerangka Pemikiran.....	36
Gambar 4.1. Hasil Estimasi Struktur Analisis Regresi Berganda.....	86

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Harsan (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.
- Apriliani, R., & Widodo, A. (2022). The Effect of Perceived Ease of Use on User Satisfaction in Applications Mobile Legend in Bandung with Demography as A Moderating. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI- Journal)*, 5(3), 21307-21322.
- Anisa Tsaniya Faza.2022. Pengaruh Motif Gaming Mobile Legends terhadap Internet Gaming Disorder pada Emerging Adulthood. Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia. Bandung Conference Series: Psychology Science. Email: aumisyanida@gmail.com
- Ardi Ramadhani.2013.Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (1): 136-158 ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.or.id © Copyright 2013
- A. Pratnyawan and R. D. Rachmanta, “Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia,” 2021.
<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>.
- Bloemer dan Ruyter (1998) On the Relationship between Store Image, Store Satisfaction, and Store Loyalty. *European Journal of Marketing*. Vol. 32 No. 5/6. pp. 499-513,
- Bloemer, Ruyter dan Peeters (1998). “Investigating Drivers of Bank Loyalty: the Complex Relationship between Image, Service Quality and Satisfaction”, *International Journal of Bank Marketing*, Vol. 16/7, pp.276- 286.
- Hurriyati, R. (2005). *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- Davidoff, L.L. 1988. *Psikologi Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Alih Bahasa: Mari Juniati. Jakarta: Erlangga.
- Faza, A. T., & Halimah, L. (2022, July). Pengaruh Motif Gaming Mobile Legends terhadap Internet Gaming Disorder pada Emerging Adulthood. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 2, No. 2, pp. 540-547).
- Griffin, Jill. 2002. *Customer Loyalty How to Earn It, How to Keep It I*. Kentucky: Mc Graw Hill.
- Griffin, J. 2008. *Customer loyalty*. Esensi. Griffin, Jill. 2005, *Customer Loyalty : Menumbuhkan & mempertahankan. Kesetiaan Pelanggan Kesetiaan Pelanggan*.
- Ghozali, Imam, 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* ,Edisi Ketiga, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Ghozali, Imam. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. UNDIP: Semarang.

- Hartono Jogiyanto. 2004. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Edisi 6. Bulasumur dan Kaliurang
- [Http://dailyspin.id/esport/mobile-legends/alasan-mengapa-mobile-legend-lebih-sukses-dari-game-moba-lainnya-di-indonesia](http://dailyspin.id/esport/mobile-legends/alasan-mengapa-mobile-legend-lebih-sukses-dari-game-moba-lainnya-di-indonesia)
- Hurriyati, Ratih (2005), *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*, Bandung Alfabeta
- Newzoo. (2020). Top Countries by Smartphone Users. Diakses pada tanggal 5 Mei 2021.
- Retrieved from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>
- Mowen, J. C., & Minor, M. (2005). *Consumer Behaviour*. Boston: Irwin.
- Japariato, Laksmono, & Khomariyah. (2007, Maret). Analisa kualitas layanan sebagai pengukur loyalitas pelanggan Hotel Majapahit Surabaya dengan pemasaran relasional sebagai variabel intervening. *Dimensi Manajemen Perhotelan*, 3 (1), 34-42.
- Journal of Management and Business*, 5(2):. 229-237. Ramadhan, T. S.
2022. *Digital marketing di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society. 5.0*. Edisi Pertama.
- Keller, K. L. 2003 . “Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity, 2th edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Koeswara, E. 1998. *Agresi Manusia*. Edisi Ke-1. Bandung :Angkasa
- Priyatno, Duwi. (2016). *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. Penerbit Gava Media: Yogyakarta.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2012. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Cetakan I. Bandung : Alfabeta.
- Rizkiyani, A., & Gunawan, I. D. (2023). Analisis Faktor Pendorong Loyalitas Pemain Game (Consumer Loyalty) Terhadap Mobile Games dengan Fokus Studi Mobile Legend. *Jurnal Bisnis dan Manajemen West Science*, 2(1), 01-17
- Singarimbun, Masridan Sofian Effendi (Editor). 2011. *Metode Penelitian Survei*. Cet. IV; Jakarta: LP3ES.
- Sudimin. 2003. Whistleblowing: Dilema Loyalitas dan Tanggung Jawab Publik. *Jurnal Manajemen dan Usahawan*, Vol. 12 (No. 11), 3-8, available at: <http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/opac/themes/bapenas4/templateCari.jsp?kategori=&tipekoleksi=&query=Sudimin.+%282003%29+Whistleblowing%3A+Dilema+Loyalitas+dan+tanggung+jawab+publik.+jurnal+manajemen+dan+usahawan+&lokasi=lokal&submit=search> h. Diakses pada April 18 2018
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Manajemen*. Cetakan kelima. Bandung. Alfabeta

- Surya dan A. Setiyaningrum 2009 Analisis Persepsi Konsumen pada Aplikasi Bauran Pemasaran Serta Hubungannya terhadap Loyalitas Konsumen (Studi kasus pada Hypermart Cabang kelapa Gading) *Journal of Business Strategy and Execution* 2 .
- Taufik. S. W. 2014. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SD N 1 Sokaraja Wetan. SKRIPSI. Purwokerto : UMP
- Verdia. R. K. 2012. Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game Online di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga. SKRIPSI. Purwokerto : UMP
- Walgito, Bimo. 2003. Psikologi Sosial (Suatu Pengantar). Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi).
- Zeithaml, Valarie A. dan Mary Jo Bitner. 1996. *Service Marketing – Integrating Customer Focus Across The Firm*. Fourth Edition. New York: Mc Graw-Hill Inc.

