

**PENGARUH KESEIMBANGAN ANTARA TANTANGAN DAN  
KETERAMPILAN GAME, KEADILAN YANG DIRASAKAN, NILAI  
MONETER, DAN NILAI SOSIAL TERHADAP NIAT BELI DENGAN  
NILAI KESENANGAN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

**(Studi Pada Pemain Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Mobile  
Legends: Bang Bang Di Indonesia)**

***THE EFFECT OF BALANCE BETWEEN CHALLENGE AND GAME  
SKILL, PERCEIVED FAIRNESS, MONETARY VALUE, AND SOCIAL  
VALUE ON PURCHASE INTENTION WITH ENJOYMENT VALUE AS A  
MEDIATING VARIABLE***

***(Study on MOBA Game Players (Multiplayer Online Battle Arena) Mobile  
Legends: Bang Bang in Indonesia)***

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
pada Fakultas Ekonomi Program Studi Manajemen  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Disusun Oleh:**

**Aditya Hindramawan**

**20190410087**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Aditya Hindramawan

Nomor Mahasiswa: 20190410087

Menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul: "Pengaruh Keseimbangan Antara Tantangan dan Keterampilan *Game*, Keadilan Yang Dirasakan, Nilai Moneter, dan Nilai Sosial Terhadap Niat Beli Dengan Nilai Kesenangan Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Pemain *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Mobile Legends: Bang Bang Di Indonesia*)" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Apabila ternyata dalam skripsi ini diketahui terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain maka saya bersedia karya tersebut dibatalkan.

Yogyakarta, 17 Februari 2023



Aditya Hindramawan

## **MOTTO**

“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka akan mendapat pahala yang tidak ada putus-putusnya”. (QS. Fussilat: 8)

“Nuun. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan. Berkat karunia Tuhanmu engkau (Nabi Muhammad SAW) bukanlah orang gila. Sesungguhnya bagi engkau pahala yang tidak putus-putus”. (QS. Al-Qalam: 1-3)

Ilmu yang diberi dan diajarkan kepada orang lain kelak akan dapat menjadi amal jariyah, sehingga diharapkan kita sebagai manusia senantiasa menuntut ilmu dan mengajarkan ilmu yang baik dan bermanfaat kepada sesama, kelak akan dapat menjadi pemberat amal ibadah kita di akhirat.

## **PERSEMBAHAN**

1. Skripsi ini dipersembahkan untuk keluarga khususnya kedua orang tua dan adik yang selalu mendoakan yang terbaik untuk kebaikan anak-anaknya serta sebagai penyemangat mengerjakan skripsi.
2. Teman-teman yang selalu membantu saya di saat membutuhkan bantuan dalam mengerjakan dan meminta saran tentang skripsi.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, karunia dan rahmat dalam penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Keseimbangan Antara Tantangan dan Keterampilan *Game*, Keadilan yang Dirasakan, Nilai Moneter, dan Nilai Sosial Terhadap Niat Beli Dengan Nilai Kesenangan Sebagai Variabel Mediasi”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis mengambil topik ini dengan harapan dapat memberikan masukan bagi produsen *game Mobile Legends: Bang-Bang* dalam penggunaan dan pengembangan *item skin* dalam *game* serta memberikan ide pengembangan lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan banyak pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Rizal Yaya, S.E., M.Sc., Ph.D., Ak., CA., CRP selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah membimbing mahasiswa fakultas manajemen.
2. Ibu Dr. Rr. Sri Handari W, SE., M.Si selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah membimbing mahasiswa fakultas manajemen.
3. Bapak Misbahul Anwar, SE.,M.Si yang dengan penuh kesabaran membimbing dan memberikan masukan dalam bimbingan selama proses menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu dan bapak yang serta adik yang telah senantiasa memberikan motivasi dan perhatian kepada penulis.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, kemudahan dan semangat dalam proses penyelesaian tugas akhir (skripsi) ini.

Maka dari itu semoga apa yang telah dilakukan atau dikerjakan dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah buat pembaca maupun semua orang yang terlibat di dalamnya. Penulis sadar dalam menyelesaikan

skripsi ini masih banyak kekurangan, mohon maaf atas kekurangan dan apabila ada salah kata.

Yogyakarta, 17 Februari 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'O' followed by several horizontal and curved strokes.

Aditya Hindramawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II .....	8
TINJAUAN PUSTAKA .....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Teori Nilai Konsumsi ( <i>The Consumption Value Theory</i> ) .....	8
2. Produk <i>Virtual (Item Skin dalam Game)</i> .....	14
3. Niat Beli.....	14
B. Hasil Penelitian Terdahulu .....	16
C. Pengembangan Hipotesis .....	20
1. Pengaruh Keseimbangan antara Tantangan Permainan dan Keterampilan Bermain dan Nilai Kesenangan. ....	20
2. Pengaruh Keadilan yang Dirasakan dan Nilai Kesenangan. ....	20
3. Pengaruh Nilai Moneter dan Niat Beli <i>Item skin</i> . ....	21
4. Pengaruh Nilai Kesenangan Dan Niat Beli <i>Item skin</i> . ....	21
5. Nilai Sosial dan Niat Beli <i>Item skin</i> .....	22
D. Model Penelitian .....	24
BAB III.....	26

<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
<b>A. Pendekatan Penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>B. Subjek dan Objek Penelitian .....</b>	<b>26</b>
1. Subjek Penelitian .....	26
2. Objek Penelitian .....	26
<b>C. Jenis Data .....</b>	<b>27</b>
<b>D. Skala pengukuran .....</b>	<b>27</b>
<b>E. Metode Pengambilan Sampel .....</b>	<b>27</b>
<b>F. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>28</b>
<b>G. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....</b>	<b>29</b>
1. Variabel Eksogen .....	29
2. Variabel Endogen atau Variabel Terikat (Y) .....	31
3. Variabel Mediasi .....	31
<b>H. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>32</b>
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	32
2. Uji Kualitas Instrumen Penelitian .....	32
<b>BAB IV .....</b>	<b>39</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Gambaran Umum Objek/Subjek Penelitian .....</b>	<b>39</b>
1. Objek Penelitian .....	39
2. Subjek Penelitian .....	40
3. Karakteristik Responden .....	40
<b>B. Uji Kualitas Instrumen .....</b>	<b>46</b>
1. Uji Validitas .....	46
2. Uji Reliabilitas .....	50
3. Analisis Statistik Deskriptif .....	51
4. Pengembangan Model Secara Teoritis .....	61
5. Menyusun Diagram Jalur .....	61
6. Menilai Identifikasi Model .....	62
7. Evaluasi Model Struktural .....	62
8. Uji Multikolinearitas .....	65
9. Menilai Kelayakan Model .....	66
10. Melakukan Interpretasi dan Memodifikasi Model .....	67



<b>11. Pengujian Hipotesis</b> .....	68
<b>BAB V</b> .....	78
<b>SIMPULAN, KETERBATASAN PENELITIAN, DAN SARAN</b> .....	78
<b>A. Simpulan</b> .....	78
<b>B. Keterbatasan Penelitian</b> .....	79
<b>C. Saran</b> .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	81
<b>Lampiran</b> .....	88

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL 2. 1 PENELITIAN TERDAHULU .....</b>	<b>16</b>
<b>TABEL 3. 1 PENILAIAN KUESIONER.....</b>	<b>27</b>
<b>TABEL 3. 2 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL EKSOGEN.....</b>	<b>30</b>
<b>TABEL 3. 3 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL ENDOGEN .....</b>	<b>31</b>
<b>TABEL 3. 4 DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL MEDIASI .....</b>	<b>31</b>
<b>TABEL 3. 5 KRITERIA GOODNESS OF FIT .....</b>	<b>37</b>
<b>TABEL 4. 1 KARAKTERISTIK JENIS KELAMIN .....</b>	<b>41</b>
<b>TABEL 4. 2 KARAKTERISTIK UMUR .....</b>	<b>42</b>
<b>TABEL 4. 3 KARAKTERISTIK PEKERJAAN.....</b>	<b>43</b>
<b>TABEL 4. 4 KARAKTERISTIK PENDIDIKAN TERAKHIR.....</b>	<b>44</b>
<b>TABEL 4. 5 KARAKTERISTIK ASAL DAERAH .....</b>	<b>44</b>
<b>TABEL 4. 6 KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN PENDAPATAN .....</b>	<b>46</b>
<b>TABEL 4. 7 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>47</b>
<b>TABEL 4. 8 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>47</b>
<b>TABEL 4. 9 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>48</b>
<b>TABEL 4. 10 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>48</b>
<b>TABEL 4. 11 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>49</b>
<b>TABEL 4. 12 HASIL UJI VALIDITAS .....</b>	<b>49</b>
<b>TABEL 4. 13 HASIL UJI RELIABILITAS.....</b>	<b>50</b>
<b>TABEL 4. 14 PENILAIAN KUESIONER .....</b>	<b>51</b>
<b>TABEL 4. 15 ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF .....</b>	<b>52</b>
<b>TABEL 4. 16 DESKRIPSI VARIABEL KESEIMBANGAN ANTARA TANTANGAN PERMAINAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN .....</b>	<b>53</b>
<b>TABEL 4. 17 DESKRIPSI VARIABEL KEADILAN YANG DIRASAKAN .....</b>	<b>54</b>
<b>TABEL 4. 18 DESKRIPSI VARIABEL NILAI MONETER.....</b>	<b>55</b>
<b>TABEL 4. 19 DESKRIPSI VARIABEL NILAI SOSIAL.....</b>	<b>57</b>
<b>TABEL 4. 20 DESKRIPSI VARIABEL NIAT BELI ITEM SKIN DALAM GAME .....</b>	<b>58</b>
<b>TABEL 4. 21 DESKRIPSI VARIABEL NILAI KESENANGAN.....</b>	<b>59</b>
<b>TABEL 4. 22 COMPUTATION OF DEGREES OF FREEDOM (DEFAULT MODEL).....</b>	<b>62</b>
<b>TABEL 4. 23 UJI NORMALITAS .....</b>	<b>63</b>
<b>TABEL 4. 24 HASIL PENGUJIAN OUTLIERS.....</b>	<b>64</b>
<b>TABEL 4. 25 UJI MULTIKOLINEARITAS .....</b>	<b>65</b>
<b>TABEL 4. 26 MENILAI GOODNESS OF FIT .....</b>	<b>66</b>
<b>TABEL 4. 27 MENILAI GOODNESS OF FIT .....</b>	<b>68</b>
<b>TABEL 4. 28 UJI HIPOTESIS.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 MODEL PENELITIAN .....	25
GAMBAR 4. 1 DIAGRAM JALUR .....	61
GAMBAR 4. 2 DIAGRAM JALUR SETELAH DILAKUKAN BEBERAPA MODIFIKASI MODEL .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KUESIONER .....	90
LAMPIRAN 2 KARAKTERISTIK RESPONDEN.....	92
LAMPIRAN 3 TABULASI DATA.....	94
LAMPIRAN 4 UJI VALIDITAS .....	99
LAMPIRAN 5 UJI RELIABILITAS .....	102
LAMPIRAN 6 UJI STATISTIK DESKRIPTIF .....	103
LAMPIRAN 7 MENILAI IDENTIFIKASI MODEL .....	109
LAMPIRAN 8 UJI NORMALITAS.....	109
LAMPIRAN 9 UJI OUTLIER .....	110
LAMPIRAN 10 UJI MULTIKOLINEARITAS .....	114
LAMPIRAN 11 MENILAI KELAYAKAN MODEL .....	115
LAMPIRAN 12 INTERPRETASI DAN MEMODIFIKASI MODEL.....	116
LAMPIRAN 13 UJI HIPOTESIS.....	117
LAMPIRAN 14 STANDARDIZED DIRECT EFFECTS DAN STANDARDIZED INDIRECT EFFECTS (GROUP NUMBER 1 - DEFAULT MODEL).....	118