

**PENGARUH GAYA HIDUP KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS*
JAKARTA UTARA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
MICROTRANSACTIONS PADA *GAME ONLINE MOBILE*
*LEGENDS***

TUGAS AKHIR



RIEFALDI DWI PUTRO

1171903035

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVESITAS BAKRIE
JAKARTA
2019**

**PENGARUH GAYA HIDUP KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS*
JAKARTA UTARA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
MICROTRANSACTIONS PADA *GAME ONLINE MOBILE*
*LEGENDS***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**



RIEFALDI DWI PUTRO

1171903035

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Riefaldi Dwi Putro

NIM : 1171903035

Tanda Tangan

: 

Tanggal : 26 Maret 2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Riefaldi Dwi Putro

NIM : 1171903035

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Gaya Hidup Komunitas *Mobile Legends* Jakarta Utara terhadap Keputusan Pembelian *Microtransactions* pada *Game Online Mobile Legends*.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Tuti Widiastuti, M.Si

Penguji 1 : Bambang Sukma Wijaya, S.Sos., M.Si

Penguji 2 : Ari Kurnia, M.Ikom

Handwritten signatures of the examiners and supervisor. The signatures are written in black ink and are enclosed in parentheses. The first signature is for Dr. Tuti Widiastuti, M.Si. The second signature is for Bambang Sukma Wijaya, S.Sos., M.Si. The third signature is for Ari Kurnia, M.Ikom.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 26 Maret 2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, hidayah serta rahmatNya yang berlimpah hingga saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan kemudahan dan dapat menyelesaikannya tepat waktu.

Disaat proses pengerjaan, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta motivasi dari orang-orang terdekat untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua dari penulis, Arief Achmadi dan Alm. Sarah Susana Lalita, dan Kakak Riesa Eka Putri, S.Sos. atas kasih sayang, doa dan dukungannya selama ini.
2. Ibu Dra. Suharyanti, M.S.M. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie.
3. Ibu Dr. Tuti Widiastuti, M.Si. Selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini hingga selesai dengan baik dan benar.
4. Bapak Bambang Sukma Wijaya, S.Sos., M.Si selaku penguji satu dan Ibu Ari Kurnia, M.Ikom selaku penguji dua, terima kasih telah menyediakan waktu, untuk memberi kritik maupun saran sehingga tugas karya akhir penulis menjadi lebih baik.
5. Terima kasih kepada sodara Riyan Cantona Putra yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan disaat penulis butuh masukan dan ide.
6. Teman-teman dari Komunitas MLJU yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian dan juga masukan serta insight mereka dalam membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman Kontoru Geming, Irfan Ridho, S.E., Gunawan Bayu, S.H., Adha Priawan, Gustyasa Faizi, S.H., Bangkit Bangun, S.H., dan Haidar Raiz, S.H., yang menemani penulis push rank Mobile Legends pada waktu senggang penulis disaat proses penulisan tugas akhir.

8. Teman-teman program studi Marketing Communication Kelas Karyawan A Batch 8 2017 – 2019, atas suka dan dukanya selama 3 semester.
9. Seluruh dosen di Program Studi Ilmu Komunikasi Kelas Karyawan Universitas Bakrie yang telah mengajar penulis selama satu setengah tahun. Terima kasih atas pemberian ilmu yang begitu berharga.
10. Mas Taufik dan seluruh staf program studi Ilmu Komunikasi Kelas Karyawan atas segala bantuan pengurusan proses akademik penulis.
11. Teman-teman satu bimbingan Ibu Tuti, Farhan Adhitama, Jauharotul Afifah, Putri Dwi, Sekar Arumi Astri dan Sri Indah atas sharing ilmu dan informasi selama proses pengerjaan tugas akhir.

Tentunya masih banyak lagi pihak yang turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, namun tidak dapat disebutkan satupersatu. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca.

Jakarta, 26 Maret 2019



Riefaldi Dwi Putro

HALAMAAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah Ini:

Nama : Riefaldi Dwi Putro
NIM : 1171903035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah berjudul:

PENGARUH GAYA HIDUP KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* JAKARTA
UTARA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *MICROTRANSACTIONS*
PADA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 Maret 2018

Yang Menyatakan



Riefaldi Dwi Putro

**PENGARUH GAYA HIDUP KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS*
JAKARTA UTARA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
MICROTRANSACTIONS PADA *GAME ONLINE MOBILE*
*LEGENDS***

Riefaldi Dwi Putro

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pembelian *microtransactions* pada komunitas *Mobile Legends* Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif dengan pengumpulan data melalui metode survei melalui kuesioner. Populasi dari penelitian ini adalah komunitas *Mobile Legends* Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* dengan menggunakan metode *quota sampling*. Sebanyak 60 orang responden berhasil dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner yang disebar online melalui *Google Forms*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana. Dari hasil penelitian yang dilakukan dari uji t, gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian, hal ini dibuktikan dengan nilai uji koefisien regresi sebesar 0,825, nilai uji t sebesar 5.600, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti probabilitas yang dimiliki oleh variabel gaya hidup lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 yang berarti H₀ ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup memiliki pengaruh terhadap variabel keputusan pembelian.

Kata kunci : *games, gaya hidup, keputusan pembelian*

***THE EFFECT OF THE NORTH JAKARTA MOBILE LEGENDS
COMMUNITY LIFESTYLE ON THE PURCHASE DECISION OF
MICROTRANSACTIONS ON MOBILE LEGENDS ONLINE
GAME***

Riefaldi Dwi Putro

ABSTRACT

This research is focused on the influence of lifestyle on microtransactions purchasing decisions in the North Jakarta Mobile Legends community. This research uses an explanatory quantitative approach by collecting data through survey methods through questionnaires. The population of this study is the North Jakarta Mobile Legends community. This study uses a non-probability sampling technique using the quota sampling method. A total of 60 respondents were collected by using questionnaire data collection techniques and distributed online through Google Forms. The data obtained were then analyzed using simple linear regression analysis techniques. From the results of research conducted from the t test, lifestyle has a positive and significant effect on purchasing decisions, this is proofed by the regression coefficient value of 0.825, the t test value of 5.600, and a significance value of 0.000 which means the probability of lifestyle smaller than the 0.05 significance level which means H_0 is rejected. And it can be concluded that lifestyle variables have an influence on purchasing decision variables.

Key Words : games, lifestyle, purchasing decision

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.4.1. Manfaat Teoretis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
BAB II. KERANGKA TEORETIS.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka Terkait dengan Penelitian Sebelumnya	8
2.2. Tinjauan Pustaka Terkait dengan Kerangka Teoretis	18
2.2.1. Perilaku Konsumen	18
2.2.2. <i>Microtransactions</i>	22
2.2.3. Gaya Hidup	23
2.2.4. Keputusan Pembelian.....	25
2.3. Kerangka Teori	27
2.4. Hipotesis	28
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1. Metode Penelitian	29
3.2. Populasi dan Sampel	29
3.2.1. Populasi	29
3.2.2. Sampel.....	30
3.3. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	31

3.3.1. Sumber Data.....	31
3.3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4. Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Variabel.....	32
3.5. Teknik Analisis Data	34
3.5.1. Uji Asumsi Klasik	34
3.5.2. Uji Normalitas	34
3.5.3. Uji Heteroskedastisitas.....	35
3.5.4. Analisis Regresi Sederhana.....	35
3.6. Teknik Pengujian Keabsahan Data	35
3.6.1. Uji Validitas	35
3.6.2. Uji Reliabilitas.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Gambaran Objek Penelitian	38
4.1.1. Profil <i>Game Mobile Legends</i>	38
4.1.2. Profil Komunitas MLJU	41
4.2. Hasil Penelitian	43
4.2.1. Uji Validitas	43
4.2.2. Uji Reliabilitas	44
4.2.3. Karakteristik Responden	45
4.2.4. Deskripsi Jawaban Responden.....	48
4.2.4.1. Deskripsi Jawaban Responden Variabel Gaya Hidup	48
4.2.4.2. Deskripsi Jawaban Responden Variabel Keputusan Pembelian	53
4.2.5. Hasil Analisis Pengujian Regresi Sederhana	58
4.2.5.1. Uji Asumsi Klasik.....	58
4.2.5.2. Uji Uji Normalitas.....	59
4.2.5.3. Uji Regresi Heteroskedastisitas	59
4.2.5.4. Uji R^2	60
4.2.5.5. Uji Regresi Sederhana.....	61
4.3. Pembahasan.....	62
4.3.1. Variabel Gaya Hidup	62
4.3.2. Variabel Keputusan Pembelian.....	63
4.3.3. Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian	65
BAB V. PENUTUP.....	67
5.1. Kesimpulan	67
5.2. Saran.....	68
5.2.1. Saran Akademis	68

5.2.2. Saran Praktis	68
5.3. Keterbarasan Penelitian.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1. Tinjauan Penelitian Sebelumnya	12
TABEL 2.2. Dimensi AIO	25
TABEL 3.1. Tabel Operasionalisasi Variabel.....	32
TABEL 3.2. Interpretasi Nilai <i>Corrected Item-Total Correlation</i>	36
TABEL 3.3. Pengukuran Tingkat Reliabilitas	37
TABEL 4.1. Hasil Uji Validitas	43
TABEL 4.2. Hasil Uji Reliabilitas	44
TABEL 4.3. Karakteristik Responden	45
TABEL 4.4. Perolehan Jawaban pada Dimensi Aktivitas	48
TABEL 4.5. Perolehan Jawaban pada Dimensi Minat	49
TABEL 4.6. Perolehan Jawaban pada Dimensi Opini.....	50
TABEL 4.7. Analisis Jawaban Responden Variabel Gaya Hidup	51
TABEL 4.8. Perolehan Jawaban pada Dimensi Pengenalan Kebutuhan	53
TABEL 4.9. Perolehan Jawaban pada Dimensi Pencarian Informasi.....	54
TABEL 4.10. Perolehan Jawaban pada Dimensi Evaluasi Alternatif.....	54
TABEL 4.11. Perolehan Jawaban pada Dimensi Keputusan Pembelian.....	55
TABEL 4.12. Perolehan Jawaban pada Dimensi Perilaku Pasca Pembelian.....	56
TABEL 4.13. Analisis Jawaban Responden Variabel Keputusan Pembelian	57
TABEL 4.14. Tabel Uji Normalitas	59
TABEL 4.15. Tabel Heteroskedastisitas	60
TABEL 4.16. Koefisien Determinasi.....	60
TABEL 4.17. Koefisien Regresi Sederhana	61

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1. Waktu yang dihabiskan berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin	2
GAMBAR 1.2. Share pemain <i>mobile game</i> di Asia Tenggara	3
GAMBAR 1.3 Peringkat <i>Mobile Games</i> Terlaris di Indonesia	4
GAMBAR 1.4 Video <i>Sponsorship Content Creator</i> dan Atlet <i>E-Sports</i>	5
GAMBAR 2.1. Model lima tahap proses pengambilan keputusan.....	26
GAMBAR 2.2. Kerangka Teori	27
GAMBAR 4.1. Logo <i>Mobile Legends</i>	38
GAMBAR 4.2. Promosi Event MSC	39
GAMBAR 4.3. Contoh Salah Satu Website Pihak Ke-tiga	40
GAMBAR 4.4. Logo Komunitas MLJU	41
GAMBAR 4.5. Gathering Komunitas MLJU	42

DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 4.1. Usia Responden.....46
DIAGRAM 4.2. Profesi Responden.....46
DIAGRAM 4.3. Pendapatan per Bulan47