

**ANALISIS PEMAIN *RAGNAROK X: NEXT GENERATION*
TERHADAP PERILAKU KONSUMEN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie**



Disusun Oleh:

Mochamad Yoga Kristyanto

1161003181

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Universitas Bakrie**

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil milik saya sendiri, dan semua sumber baik diikuti maupun dirujukan telah saya nyatakan benar.

Nama : Mochamad Yoga Kristyanto

NIM : 1161003181

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'Y' followed by a horizontal line that curves upwards and to the right.

Tanggal : 2 Desember 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Mochamad Yoga Kristyanto
NIM : 1161003181
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Analisis Pemain *Ragnarok X: Next Generation* Terhadap Perilaku Konsumen

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

DEWAN PENGUJI

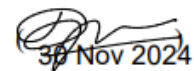
Pembimbing : Dr. Dessy Kania, B.A, M.A

()

Pembahas 1 : Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A.

()

Pembahas 2 : Dianingtyas Murtanti Putri, M.Si

()
30 Nov 2024

Ditetapkan di Jakarta

Tanggal : 29 November 2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Berkat limpahan karunia nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Analisis Pemain *Ragnarok X: Next Generation* terhadap Perilaku Konsumen ” dengan lancar. Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang tulus dan ikhlas telah memberikan bantuan dan dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT

Puji dan syukur selalu penulis haturkan kepada Allah SWT dengan segala rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai yang penulis harapkan karena Allah SWT penulis diberikan kekuatan dalam menghadapi cobaan di situasi.

2. Keluarga

Terima kasih kepada orang tua yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan kuliah sampai lulus. Dan selalu menanyakan progress pengerjaan skripsi sehingga membuat penulis ingin cepat menyelesaikan skripsi dan ingin membahagiakan mereka.

3. Ibu Prof. Ir.Sofia W. Alisjahbana, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Bakrie dan Dra Suharyanti, M.S.M selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie.

Karena beliau penulis bisa masuk di universitas yang penulis inginkan yaitu Universitas Bakrie.

4. Ms. Dessy Kania, B.A., M.A.

Selaku dosen pembimbing yang selalu membantu penulis dalam proses pengerjaan skripsi agar lebih baik. Terima kasih juga atas bantuan dan respon nya walaupun penulis pernah menghilang tetapi Ms. Dessy selalu memudahkan penulis untuk melalukan bimbingan kembali dan revisi, dan juga selalu menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Ms. Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A.

Terima kasih ms. Adek selaku dosen penguji seminar proposal yang sudah memberikan masukan kepada penulis agar penelitian ini menjadi lebih jelas dan lebih baik lagi.

6. Ms. Dianingtyas Murtanti Putri, M.Si.

Terima kasih ms. Dian selaku dosen penguji dua, dibuat menjadi lebih santai dan masukan serta saran dalam penelitian ini sangat membantu penulis untuk menjadi lebih baik lagi.

7. *Guild Legion*

Terima kasih kepada teman – teman dalam *Guild Legion* sudah menemani penulis dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan peneliti selanjutnya. Akhir kata peneliti mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan bagi rekan-rekan mahasiswa.

Jakarta, 2 Desember 2024



Mochamad Yoga Kristyanto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

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

Nama : Mochamad Yoga Kristyanto

NIM : 1161003181

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 Non Eksklusif** (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya:

“Analisis Pemain *Ragnarok X: Next Generation* terhadap Perilaku Konsumen”

Beserta perangkat yang ada (Jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti non eksklusif (non-Exclusive Royalty-free Right) ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat. Dan mempublikasi 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.

Di buat : Jakarta

Pada tanggal : 2 Desember 2024

Yang menyatakan



Mocahamad Yoga Kristyanto

ANALISIS PEMAIN *RAGNAROK X: NEXT GENERATION* TERHADAP PERILAKU KONSUMEN

Mochamad Yoga Kristyanto – 1161003181

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku pemain *Ragnarok X: Next Generation* dalam konteks perilaku konsumen. Permasalahan utama yang diangkat adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku pemain game ini, terutama terkait keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan *top up* dalam permainan. Penelitian ini menggunakan Teori Perilaku Konsumen dan *The ABC Models of Attitude* untuk memahami bagaimana aspek afektif, kognitif, dan konatif memengaruhi keputusan pemain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pemain yang melakukan *top up* dan yang tidak. Pemain yang melakukan *top up* cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencapai status sosial dalam permainan, serta menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih kuat terhadap elemen kompetitif dalam game. Sebaliknya, pemain yang tidak melakukan *top up* lebih berorientasi pada hiburan tanpa tekanan untuk mencapai prestasi tertentu. Temuan ini memberikan wawasan penting tentang segmentasi perilaku pemain dalam industri game daring, yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan strategi pemasaran dan desain game yang lebih efektif.

Kata Kunci: Perilaku Konsumen, *The ABC Models of Attitude*, *Ragnarok X: Next Generation*.

ANALYSIS OF RAGNAROK X: NEXT GENERATION ON CONSUMER BEHAVIOR

Mochamad Yoga Kristyanto - 1161003181

ABSTRACT

This study aims to analyze the behavior of Ragnarok X: Next Generation in the context of consumer behavior. The main problem raised is to find out how the behavior of this game player, especially related to the decision to do or not to top up in the game. This research uses the Theory of Consumer Behavior and The ABC Models of Attitude to understand how affective, cognitive, and conative aspects influence players' decisions. The results show that there is a significant difference between players who top up and those who do not. Players who top up tend to have a higher motivation to achieve social status in the game, as well as showing stronger emotional engagement towards the competitive elements of the game. In contrast, players who do not top up are more entertainment-oriented with no pressure to achieve certain feats. These findings provide important insights into the segmentation of player behavior in the online gaming industry, which can be leveraged for the development of more effective marketing and game design strategies.

Keywords: *Consumer Behavior, The ABC Models of Attitude, Ragnarog X: Next Generation.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
2.1 Definisi Konsep.....	7
2.1.1 Perilaku konsumen.....	7
2.1.2 <i>The ABC Model of Attitudes</i>	9
2.1.3 <i>Game Online</i>	11
2.1.4 <i>Discord</i>	13
2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan.....	13
2.3 Kerangka Pemikiran.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	20
3.2.1 Objek Penelitian	20
3.2.2 Subjek Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.3.1 Data Primer	21
3.3.2 Data Sekunder	22
3.4 Teknik Analisis Data.....	22
3.5 Triangulasi Data.....	23
3.6 Operasional Konsep	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Objek Penelitian	27
4.2 Hasil Penelitian	28

4.2.1 Perilaku Konsumen	28
4.2.2 <i>The ABC Model of Attitudes</i>	29
4.3 Pembahasan	30
4.3.1 Analisis Pemain Terhadap Perilaku Konsumen.....	30
BAB V PENUTUP	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
5.2.1 Saran Teoritis	34
5.2.2 Saran Praktis	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal	2
Gambar 1.2 Saat Sedang di Kota.....	3