



**DETERMINAN *MICROTRANSACTION*
DALAM *GAME ONLINE* PADA *GAMERS***

SKRIPSI

RIZFAN BAHADIANSYAH NOVITRIAJI 1810115022

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2022**



**DETERMINAN *MICROTRANSACTION*
DALAM *GAME ONLINE* PADA *GAMERS***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

RIZFAN BAHADIANSYAH NOVITRIAJI 1810115022

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2022**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rizfan Bahardiansyah Novitriaji
NIM. : 1810115022

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 27 Juli 2022
Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular stamp. The stamp contains the text 'MITERAJ TEMPIL' and a partially visible number '824067021711'. The signature is stylized and appears to be 'Rizfan Bahardiansyah Novitriaji'.

(Rizfan Bahardiansyah Novitriaji)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai *civitas akademika* Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizfan Bahardiansyah Novitriaji
NIM : 1810115022
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : S1 Ekonomi Pembangunan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **Determinan *Microtransaction* dalam *Game Online* pada *Gamers*** Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat : Jakarta
Pada Tanggal : 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Rizfan Bahardiansyah Novitriaji)

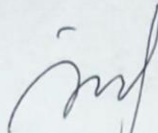
SKRIPSI

**DETERMINAN MICROTRANSACTION DALAM GAME
ONLINE PADA GAMERS**

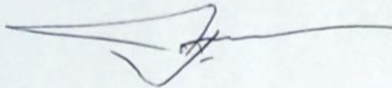
Dipersiapkan dan disusun oleh:

RIZFAN BAHARDIANSYAH NOVITRIAJI 1810115022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal: 3 Agustus 2022
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima



Indri Arrafi Juliannisa, S.E, M.E.
Ketua Penguji



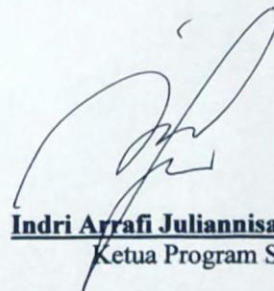
Sugianto, S.E, M.E.
Penguji I



Dr. Desmintari, S.E, M.M.
Penguji II (Pembimbing)



Dr. Dianwicakasih Arieftiara, S.E, Ak, M.Ak, CA, CSRS
Dekan



Indri Arrafi Juliannisa, S.E, M.E.
Ketua Program Studi

Disahkan di : Jakarta
Pada tanggal : 24 Januari 2023

DETERMINANTS OF MICROTRANSACTION IN ONLINE GAMES ON GAMERS

By Rizfan Bahardiansyah Novitriaji

Abstract

The development of online games in the 21st century is becoming increasingly diverse. Moreover, there are online games that are free and easily accessible via phone or smartphone. The many options in the game make players want to buy microtransactions in it, both functionally and emotionally. With the high interest in buying microtransactions, game developers make use of them and make them their source of income from microtransactions. This has great potential to increase state revenue, which is strengthened by increasing user data and the number of users who spend their money on microtransactions. Therefore, this research was conducted with the aim of looking at the influence of the existing factors on the purchase of microtransactions in online games for gamers. The analytical technique used in this study is a continuous analysis technique using Micmac software with the results of the research as follows: 1) the type of existing gacha device and system affects the amount of expenditure for microtransactions, 2) this study classifies several variables that have been broken down from various cluster of variables into four topologies, namely a) determinant variables, namely devices and gacha, b) relay variables, namely compulsive nature, in-game needs, playing intensity, bonuses, persuasive properties, promos and discounts, progress acceleration, social value, functional value, time management, desire to buy, economic value, desire to play, money management, and intensity of use, c) output variables, namely virtual goods, emotional value, impulsive nature, and d) autonomous variables, namely over spent, saving, cost.

Keywords: *Microtransaction, Compulsive Traits, Online Games, Gacha System*

DETERMINAN *MICROTRANSACTION* DALAM *GAME ONLINE* PADA *GAMERS*

Oleh Rizfan Bahardiansyah Novitriaji

Abstrak

Perkembangan *game online* pada abad 21 ini menjadi semakin beragam. Apalagi ditambah adanya *game online* yang bersifat gratis dan mudah diakses melalui telepon atau *smartphone*. Banyaknya opsi dalam permainan membuat pemainnya ingin membeli *microtransaction* di dalamnya, baik itu untuk secara fungsional maupun secara emosional. Dengan tingginya minat akan pembelian *microtransaction* ini yang membuat para pengembang *game* memanfaatkan dan menjadikannya sumber pendapatan mereka dari *microtransaction*. Hal ini menjadi potensi besar untuk menambah pendapatan negara yang diperkuat dengan data pengguna yang semakin besar serta banyaknya pengguna yang membelanjakan uangnya di *microtransaction*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan mempunyai tujuan untuk melihat pengaruh dari faktor-faktor yang ada terhadap pembelian *microtransaction* dalam *game online* pada *gamers*. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisis berkelanjutan dengan menggunakan perangkat lunak *Micmac* dengan hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: 1) jenis perangkat dan sistem *gacha* yang ada memengaruhi jumlah pengeluaran untuk *microtransaction*, 2) penelitian ini mengklasifikasikan beberapa variabel yang telah dipecah dari berbagai kluster variabel ke dalam empat topologi yaitu a) variabel *determinant* yaitu perangkat dan *gacha*, b) variabel *relay* yaitu sifat kompulsif, kebutuhan dalam game, intensitas bermain, bonus, sifat persuasif, promo dan diskon, percepatan progres, nilai sosial, nilai fungsional, *time management*, keinginan membeli, nilai ekonomis, keinginan bermain, *money management*, dan intensitas pemakaian, c) variabel output yaitu barang virtual, nilai emosional, sifat impulsive, serta d) variabel *autonomous* yaitu *over spent*, *saving*, biaya.

Kata Kunci: *Microtransaction*, Sifat Kompulsif, *Game Online*, Sistem *Gacha*



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Sekretariat : Jl RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta 12450, Telp. 7692856, 7692859 Fax. 7692856
Homepage : <http://www.uprvj.ac.id> Email : puskom@uprvj.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI SEMESTER GENAP TA. 2021/2022

Hari ini Kamis , tanggal 04 Agustus 2022, telah dilaksanakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Rizfan Bahardiansyah Novitriaji

No.Pokok Mahasiswa : 1810115022

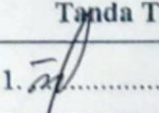

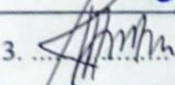
Program : Ekonomi Pembangunan S.1

Dengan judul skripsi sebagai berikut :

Determinan Microtransaction Dalam Game Online Pada Gamers

Dinyatakan yang bersangkutan *Lulus / Tidak Lulus* *)

Penguji

No	Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Indri Arrafi Juliannisa, SE, ME	Ketua	1. 
2	Sugianto, SE, MM	Anggota I	2. 
3	Dr. Desmintari, SE, MM	Anggota II **)	3. 

Keterangan :

*) Coret yang tidak perlu

**) Dosen Pembimbing

Jakarta, 04 Agustus 2022

Mengesahkan

A.n. DEKAN

Kaprodi. Ekonomi Pembangunan S.1


Indri Arrafi Juliannisa, SE, ME

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penelitian dengan judul “Determinan *Microtransaction* Dalam *Game Online* Pada *Gamers*” dapat dilaksanakan dan diselesaikan dalam rangka untuk mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi. Dengan penuh rasa hormat peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Fachru Nofrian, S.E., S.Hum., Ph.D selaku Ketua Jurusan Ilmu Ekonomi, Ibu Indri Arrafi Juliannisa, S.E.,M.E., selaku Kepala Program Studi S1 Ekonomi Pembangunan, serta Ibu Dr. Desmintari, S.E, M.M selaku dosen pembimbing pada penelitian ini yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan ilmu, nasihat maupun saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.

Peneliti mengucapkan terima kasih juga kepada kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, mendoakan, dan selalu memantau progres peneliti selama penelitian dilaksanakan. Terima kasih pula peneliti ucapkan kepada kerabat terutama kepada komunitas *gamers* “ORAGON (Organisasi Ramoy SiDragon)” dan teman-teman *streamer* lainnya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu yang membantu mendoakan, membantu, dan memberi dukungan baik bantuan berupa materiil maupun bantuan moril agar penelitian ini berjalan dan dapat diselesaikan. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat berguna dan mempunyai manfaat kepada khalayak ramai dan pihak-pihak yang bersangkutan di masa depan

Jakarta, 26 Juli 2022

(Rizfan Bahardiansyah Novitriaji)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
<i>Abstract</i>	v
Abstrak	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	7
I.3 Tujuan Penelitian	8
I.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
II.1 Landasan Teori	10
II.1.1 Teori Ekonomi Digital Don Tapscott	10
II.1.2 Microtransaction	10
II.1.3 Status Sosial	11
II.1.4 <i>Screen On-Time</i> (Waktu Bermain)	11
II.1.5 Penyedia Layanan (<i>Platform</i>)	11
II.1.6 Alat Transaksi	12
II.1.7 Hubungan Kompulsif dengan <i>Microtransaction</i>	12
II.1.8 Hubungan Status Sosial dengan <i>Microtransaction</i>	13
II.1.9 Hubungan Waktu Bermain (<i>Screen-on-time</i>) dengan <i>Microtransaction</i>	13
II.1.10 Hubungan Penyedia Layanan (<i>Platform</i>) dengan <i>Microtransaction</i> 14	
II.1.11 Hubungan Alat Transaksi dengan <i>Microtransaction</i>	14
II.1.12 Hubungan Jenis Permainan (<i>Games</i>) dengan <i>Microtransaction</i>	14
II.1.13 Hubungan Jenis Perangkat (<i>Device</i>) dengan <i>Microtransaction</i>	15

II.1.14	Hubungan <i>Internet Service Provider</i> (ISP) dengan <i>Microtransaction</i>	15
II.2	Hasil Penelitian Sebelumnya.....	16
II.3	Kerangka Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		24
III.1	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	24
III.1.1	Definisi Operasional.....	24
III.1.2	Pengukuran Data	26
III.2	Penentuan Populasi dan Sampel.....	28
III.2.1	Populasi	28
III.2.2	Sampel.....	28
III.3	Teknik Pengumpulan Data	29
III.3.1	Jenis Data	29
III.3.2	Sumber Data.....	29
III.3.3	Pengumpulan Data	29
III.4	Teknik Analisis Data	30
III.4.1	Uji Validitas	30
III.4.2	Uji Reliabilitas	30
III.4.3	Teknik Analisis Berkelanjutan.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
IV.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	32
IV.2	Deksripsi Data Penelitian	33
IV.3	Hasil Uji Validitas	38
IV.4	Hasil Uji Reliabilitas	40
IV.5	Hasil Uji Analisis Berkelanjutan.....	40
IV.6	Analisis Ekonomi dan Pembahasan	58
VI.6.1	Hubungan Jenis Perangkat dengan <i>Microtransaction</i>	58
VI.6.2	Hubungan Sistem <i>Gacha</i> dengan <i>Microtransaction</i>	59
IV.7	Kesimpulan Model	59
IV.8	Keterbatasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
V.1	Kesimpulan.....	61

V.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		63
RIWAYAT HIDUP.....		67
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Pangsa Pasar <i>E-Wallet</i> Indonesia pada 2020	4
Grafik 2 Persentase Peningkatan Jumlah Pemain <i>Game Online</i> di Indonesia 2017-2021	5

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 2 Pengukuran Data	26
Tabel 3 Usia Responden Penelitian.....	33
Tabel 4 Jenis Kelamin Responden Penelitian	34
Tabel 5 Jenis Pekerjaan Responden	34
Tabel 6 Jumlah Uang yang dikeluarkan untuk satu kali <i>Microtransaction</i> Responden	35
Tabel 7 <i>Screen-On Time</i> Responden.....	35
Tabel 8 Perangkat yang sering digunakan Responden untuk bermain <i>Game</i>	36
Tabel 9 Platform yang digunakan Responden untuk membeli <i>Microtransaction</i>	36
Tabel 10 Alat Transaksi yang digunakan Responden	37
Tabel 11 Jenis <i>Game</i> yang dimainkan Responden.....	37
Tabel 12 Jenis ISP yang digunakan Responden.....	38
Tabel 13 Hasil Uji Validitas.....	38
Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 15 Variabel Kunci	41
Tabel 16 MDI Variabel Kunci	44
Tabel 17 <i>Iteration, Influence, and Dependence</i> Variabel Kunci	46
Tabel 18 <i>Matrix Characteristic</i>	46
Tabel 19 <i>Matrixsum</i>	51
Tabel 20 Peringkat Berdasarkan Pengaruh Secara Langsung Dan Tidak Langsung	56
Tabel 21 Urutan Berdasarkan Tingkat Ketergantungan.....	57
Tabel 22 Kesimpulan Model.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Penelitian	23
Gambar 2 Peta Hasil <i>Direct Influence/Dependence</i>	47
Gambar 3 Grafik <i>Direct Influence</i>	49
Gambar 4 Peta pemetaan <i>Indirect Influence/ Dependence</i>	52
Gambar 5 Grafik <i>Indirect Influence</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	68
Lampiran 2 Hasil Jawaban Kuesioner.....	73
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas dengan SPSS	77
Lampiran 4 <i>Direct Influence/Dependence Graph</i>	78
Lampiran 5 <i>Indirect Influence/Dependence Graph</i>	80