



Sumber: thinkradius.com

PENGARUH *MOBILE ADVERGAME* TERHADAP PERILAKU KONSUMEN (Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan)

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Hasna Ika Az-Zahra

NIM : 1910411005



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL

VETERAN JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan pernyataan ini, penulis menyatakan bahwa skripsi atau penelitian ini merupakan hasil buah ide dan pemikiran serta karya sendiri dan semua sumber yang penulis kutip maupun penulis rujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Hasna Ika Az-Zahra
NIM : 1910411005
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh *Mobile Advergaming* Terhadap Perilaku Konsumen (Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan)

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

Jakarta, 07 November 2023

Yang menyatakan,



Hasna Ika Az-Zahra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

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

Nama : Hasna Ika Az-Zahra
NRP : 1910411005
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGARUH *MOBILE ADVERGAME* TERHADAP PERILAKU KONSUMEN (Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formalkan, 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 di : Jakarta

Pada tanggal : 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Hasna Ika Az-Zahra

PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Hasna Ika Az-Zahra
NIM : 1910411005
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Pengaruh *Mobile Advergaming* Terhadap Perilaku Konsumen
(Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Dr. Fitria Ayuningtyas, M.Si

Penguji 1



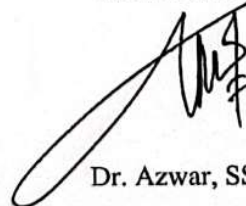
Dr. Radita Gora Tayibnapi, M.M

Penguji 2



Uljanatunnisa, M.A

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Azwar, SS., M.Si

Ditetapkan di: Jakarta
Tanggal Ujian: 4 Desember 2023

PENGARUH *MOBILE ADVERGAME* TERHADAP PERILAKU KONSUMEN

(Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan)

HASNA IKA AZ-ZAHRA

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, akan mengangkat fenomena iklan yang menggunakan perkembangan dari media baru yang dimana para pemasar menggunakan iklan dalam *game*. Namun, pada dasarnya bahwa *game* merupakan media untuk mencari hiburan dan bukan tempat untuk melihat iklan. Penelitian ini berusaha ingin melihat dari sisi perilaku konsumen sebagai pemain *game* apakah pemain akan tetap dapat dipengaruhi oleh iklan tersebut dan memutuskan untuk menggunakan produk hasil dari iklan tersebut, atau pemain hanya mementingkan *interface* dalam *game* tanpa mementingkan produk hasil dari iklan tersebut, sehingga pemain merasa tidak dipengaruhi oleh iklan (respon negatif). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif yang dilakukan kepada remaja usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan. Sampel pada penelitian ini sebanyak 100 orang dengan kriteria yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan teori A-T-R (*Awareness, Trial, and Reinforcement*) dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner. Hasil pada penelitian ini pada uji normalitas menunjukkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi tidak normal karena mendapatkan nilai signifikansi senilai 0,004 atau $<0,5$. Namun, kedua variabel ini berkorelasi dengan nilai korelasi pada kedua variabel sebesar 0,752 pada perhitungan uji korelasi. Pada perhitungan regresi menunjukkan bahwa F.hitung sebesar 127.328 yang menunjukkan bahwa keduanya memiliki nilai signifikansi yang saling berhubungan. Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini, bahwa T.hitung mendapati nilai $11,284 > 1,984$, artinya pada uji T bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 56,55% pada variabel X (*mobile advergaming*) terhadap variabel Y (perilaku Konsumen) dalam pembelian produk skin pada iklan dalam *game Mobile Legends*.

Kata Kunci: *Mobile advergaming*, perilaku konsumen, teori A-T-R.

THE AFFECT OF MOBILE ADVERGAME ON CONSUMER BEHAVIOUR

(Study In Adolescents 16 – 24 Years Old In South Jakarta)

HASNA IKA AZ-ZAHRA

ABSTRACT

In the phenomenon of consumer behavior trends that have turned digital to meet consumer needs, marketers have changed their strategy of marketing products so that the products they market are not just dimmed. In this study, it will explore the phenomenon of advertising using the development of new media in which marketers use advertising in games. However, it is essentially a medium for entertainment and not a place for advertising. The research sought to see whether players could still be influenced by the advertising and decided to use the advertising's product (positive attitude), or the player simply took an interface in the game without regard to the advertising's product, so that the advertisers could use the advertising's product. Some people feel unaffected by advertising (negative content). This study used a quantitative research method with an exploratory approach that was done to teenagers aged 16 – 24 in South Jakarta. The sample in this study was 100 people with predetermined criteria. This study used the A-T-R theory (Awareness, Trial, and Reinforcement) with data retrieval techniques using questionnaires. The results of this study on the normality test showed that the data on this study were distributed abnormally because they had a significance value of 0.004 or <0.5 . However, these two variables are correlated with the correlation values in both variables of 0.752 in the correlation test calculation. The regression calculation shows that F. calculation is 127,328 indicating that the two have interrelated significance values. The conclusion obtained in this study, that T.count found a value of 11.284 ± 1.984 , meaning that in the T test that H_0 was rejected and H_a accepted, then there is a significant influence of 56.55% on variabel X (mobile adverggame) on variabel Y (consumer behavior) in purchasing skin products in advertisements in the Mobile Legendss game.

Keywords: Mobile adverggame, consumer behavior, A-T-R theory.

KATA PENGANTAR

Hari demi hari, waktu demi waktu, akhirnya aku dipertemukan dengan hari dan waktuku dimana karya ini menemukan garis ujung. Tidak ingin menghitung seberapa kecil atau besarnya keringat, pikiran, serta tenaga yang telah aku keluarkan karena aku tahu, karya tulisan ini akan selalu menjadi bagian dari cerminanku yang abadi. Sentuhan dari proses pertimbangan yang dipenuhi oleh rasa dilema, hingga pada akhirnya aku bertemu dengan judul **Pengaruh *Mobile advergaming* Terhadap Perilaku Konsumen (Studi Pada Remaja Usia 16 – 24 tahun di Kota Jakarta Selatan**, yang dijadikan sebagai kiblat utama dalam penelitian ini. Puji dan syukur diriku panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan.

Terima kasih ku persembahkan kepada insan-insan yang telah menemani hari-hari ku dalam suka maupun duka selama proses penulisan berlangsung, karya ini belum tentu bisa selesai dengan baik tanpa adanya kehadiran, antara lain:

1. Dr. S. Bekti Istiyanto, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah memberikan segala perizinan dalam proses penyusunan skripsi.
2. Dr. Azwar, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah memberikan dukungan serta segala perizinan dalam segala rangka proses penyusunan skripsi.
3. Dr. Fitria Ayuningtyas, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak sekali memberikanku arahan, semangat, serta energi positifnya sejak awal penulisan skripsi ini berlangsung hingga sampai di titik terakhir penulisan skripsi.
4. Bapak Drs. Aan Setiadarma, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikanku arahan serta dukungan sejak awal masuk perkuliahan.

5. Bapak Achmad Asnan, Mama Uswatun Hasanah, Tiara, dan Dede Hilmi, selaku keluargaku yang telah memberikan dukungan dalam segala bentuk serta dorongan kepada diriku, sehingga aku bisa berdiri di kaki ku untuk dapat menyelesaikan segala proses penyusunan karya tulisku ini.
6. Rizky (uti), Puti (Selly), Aulia, Mufida, dan Felia, selaku teman seperjuangan sejak awal aku menjadi bagian dari mahasiswa UPNVJ, hingga akhir dari segala kegiatan perkuliahan di jenjang Sarjana. Terima kasih karena selalu ada di sisiku dalam segala kondisi.
7. Mentionly Team yang nama nya tidak bisa ku sebutkan satu per satu, mereka selaku rekan dari segala rekan yang telah memberiku semangat serta dukungan untuk dapat membantuku mencapai titik proses penyusunan skripsi.
8. Bang Dika, bang Hafiz, bang Dio, dan kakak tingkatku yang lain yang tidak bisa aku sebutkan juga nama nya satu per satu, yang telah banyak memberikanku saran serta semangat untuk bisa mencapai pada garis ini.
9. Teman-teman dari keluarga Dalton yang ku pertemukan secara tak disangka-sangka. Terima kasih atas segala kebahagiaan, waktu, semangat serta segala kritik dan saran yang telah diberikan kepada diriku sampai detik ini.
10. Seluruh teman-teman yang aku pertemukan dengan tidak sengaja di dalam satu lingkaran. Terima kasih telah mewarnai dan mengisi hari-hari ku untuk *keep in touch* di ruang-ruang Discord. Segala saran, semangat, canda tawa merupakan hal yang berharga bagi diriku.
11. Yellow Claw, Timmy Trumpet, Lana Del Rey, dan Musisi lainnya yang keberagamannya menjadi teman menemani selama aku menyusun skripsi. Lagu-lagu yang aku satukan menjadi satu *playlist*, membuat aku selalu mendapatkan inspirasi dalam menulis.
12. Diriku sendiri, yang hari-harinya selalu menjadi saksi atas naik turunnya semangat diriku dalam berjuang dari berbagai aspek, penyemangat yang tidak pernah meninggalkan diri ini sendirian, segala emosional yang berusaha untuk terus dihadapi. Terima kasih, aku.

Penulis menyadari bahwa selama penulisan hingga akhir titik kalimat penulisan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati untuk memaafkan segala kesalahan maupun kekurangan yang terdapat dalam karya ini. Penulis berharap kepada pembaca semua agar penelitian ini dapat bermanfaat serta apabila terdapat saran maupun kritik, dengan senang hati penulis menerima saran maupun dan kritik yang sifatnya membangun.

Skripsi ini aku persembahkan untuk Mama, Bapak, dan diriku tercinta.

Jakarta, 05 November 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hasna Ika Az-Zahra', with a long, sweeping underline.

Hasna Ika Az-Zahra

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | i |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI..... | ii |
| PENGESAHAN SKRIPSI..... | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 12 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 13 |
| 1.3.1 Tujuan Praktis | 13 |
| 1.3.2 Tujuan Teoritis | 13 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 13 |
| 1.4.1 Manfaat Akademis | 13 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 13 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 13 |
| BAB II | 15 |
| 2.1 Teori dan Konsep Penelitian..... | 15 |
| 2.1.1 Teori A-T-R (<i>Awareness, Trial, Reinforcement</i>)..... | 15 |
| 2.1.2 <i>Awareness</i> (Kesadaran)..... | 16 |
| 2.1.3 <i>Trial</i> (Percobaan)..... | 18 |
| 2.1.4 <i>Reinforcement</i> (Penguatan) | 19 |
| 2.1.5 Tradisi Sosiopsikologis | 20 |
| 2.1.6 Perilaku Konsumen | 20 |
| 2.1.7 Model Perilaku Konsumen..... | 21 |
| 2.2 Kerangka Berpikir..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3 Hipotesis | 24 |
| BAB III..... | 26 |
| 3.1 Objek Penelitian..... | 26 |
| 3.1.1 Populasi | 29 |
| 3.1.2 Sampel..... | 30 |
| 3.2 Jenis Penelitian..... | 32 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data..... | 32 |
| 3.3.1 Uji <i>Missing value</i> | 33 |
| 3.3.2 Uji Tabulasi Silang (<i>Crosstab</i>)..... | 34 |
| 3.3.3 Uji Validitas | 34 |
| 3.3.4 Uji Reliabilitas..... | 37 |
| 3.3.5 Operasional Variabel..... | 39 |
| 3.4 Sumber Data..... | 46 |
| 3.5 Teknik Analisis Data..... | 47 |
| 3.5.1 Statistik Deskriptif..... | 47 |
| 3.5.2 Statistik Inferensial..... | 47 |
| A. Uji Normalitas..... | 48 |
| B. Analisis Korelasi | 48 |
| C. Analisis Regresi..... | 49 |
| D. Uji Koefisien Determinasi..... | 50 |
| 3.5.5 Uji Hipotesis..... | 50 |
| 3.6 Tabel Rencana Waktu | 34 |
| BAB IV | 50 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 50 |
| 4.1.1 Karakteristik Responden | 50 |
| 4.1.2 Data Variabel X: <i>Mobile Advergame</i> | 53 |
| 4.1.3 Data Variabel Y: Perilaku Konsumen | 67 |
| 4.2 Analisis Data | 80 |
| 4.2.1 Statistik Deskriptif..... | 80 |
| 4.2.2 Statistik Inferensial..... | 85 |
| A. Uji Normalitas | 85 |
| B. Uji Korelasi..... | 87 |
| 4.2.3 Uji Regresi Linier Sederhana | 88 |

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| 4.2.4 Uji Koefisien Determinasi..... | 89 |
| 4.2.5 Uji Hipotesis / Uji T | 90 |
| 4.3 Pembahasan..... | 91 |
| BAB V..... | 100 |
| 5.1 Kesimpulan | 100 |
| 5.2 Saran | 100 |
| 5.2.1 Saran Praktis..... | 101 |
| 5.2.1 Saran Teoritis | 102 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 103 |
| LAMPIRAN..... | cvii |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Grafik Negara Dengan Pemain <i>Game</i> Terbanyak di Dunia..... | 3 |
| Gambar 1.2 Grafik Alasan Menggunakan Internet | 5 |
| Gambar 1.3 Tabel Peringkat Unduhan Aplikasi <i>Mobile Game</i> | 9 |
| Gambar 2.1 Piramida <i>Brand Awareness</i> | 16 |
| Gambar 2.2 Model Sederhana Perilaku Konsumen | 22 |
| Gambar 3.1 Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Usia | 27 |
| Gambar 3.2 Media Pengguna Untuk Akses Internet di DKI Jakarta | 28 |
| Gambar 4.1 Histogram Standar Deviasi Variabel X dan Variabel Y | 82 |
| Gambar 4.2 P-Plot Uji Normalitas | 86 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 <i>Number of Population by Age Group and Sex</i> | 30 |
| Tabel 3.2 Uji Validitas Variabel X | 35 |
| Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel Y | 36 |
| Tabel 3.3 Tingkat Reliabilitas..... | 38 |
| Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X..... | 38 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y | 39 |
| Tabel 3.3 Tabel Operasional Variabel X | 39 |
| Tabel 3.4 Tabel Operasional Variabel Y | 43 |
| Tabel 3.5 Nilai Skala <i>Likert</i> | 47 |
| Tabel 3.6 Tabel Koefisien Korelasi | 48 |
| 3.6 Tabel Rencana Waktu..... | 34 |
| Tabel 3.7 Tabel Rencana Waktu..... | 34 |
| Tabel 4.1 Crosstabs Identitas Responden | 51 |
| Tabel 4.2 Crosstabs Karakteristik Responden | 52 |
| Tabel 4.3 Hasil Pernyataan X.1 | 53 |
| Tabel 4.4 Hasil Pernyataan X.2 | 54 |
| Tabel 4.5 Hasil Pernyataan X.3 | 54 |
| Tabel 4.6 Hasil Pernyataan X.4 | 55 |
| Tabel 4.7 Pernyataan X.5..... | 56 |
| Tabel 4.8 Hasil Pernyataan X.6 | 56 |
| Tabel 4.9 Hasil Pernyataan X.7 | 57 |
| Tabel 4.10 Hasil Pernyataan X.8 | 58 |
| Tabel 4.11 Hasil Pernyataan X.9 | 59 |
| Tabel 4.12 Hasil Pernyataan X.10 | 59 |
| Tabel 4.13 Hasil Pernyataan X.11 | 60 |
| Tabel 4.14 Hasil Pernyataan X.12 | 61 |
| Tabel 4.15 Hasil Pernyataan X.13 | 61 |
| Tabel 4.16 Hasil Pernyataan X.14 | 62 |
| Tabel 4.17 Hasil Pernyataan X.15 | 63 |
| Tabel 4.18 Hasil Pernyataan X.16 | 63 |

| | |
|---|----|
| Tabel 4.19 Hasil Pernyataan X.17 | 64 |
| Tabel 4.20 Hasil Pernyataan X.18 | 65 |
| Tabel 4.21 Hasil Pernyataan X.19 | 65 |
| Tabel 4.22 Hasil Pernyataan X.20 | 66 |
| Tabel 4.23 Hasil Pernyataan Y.1 | 67 |
| Tabel 4.24 Hasil Pernyataan Y.2 | 67 |
| Tabel 4.25 Hasil Pernyataan Y.3 | 68 |
| Tabel 4.26 Hasil Pernyataan Y.4 | 69 |
| Tabel 4.27 Hasil Pernyataan Y.5 | 69 |
| Tabel 4.28 Hasil Pernyataan Y.6 | 70 |
| Tabel 4.29 Hasil Pernyataan Y.7 | 71 |
| Tabel 4.30 Hasil Pernyataan Y.8 | 71 |
| Tabel 4.31 Hasil Pernyataan Y.9 | 72 |
| Tabel 4.32 Hasil Pernyataan Y.10 | 73 |
| Tabel 4.33 Hasil Pernyataan Y.11 | 73 |
| Tabel 4.34 Hasil Pernyataan Y.12 | 74 |
| Tabel 4.35 Hasil Pernyataan Y.13 | 75 |
| Tabel 4.36 Hasil Pernyataan Y.14 | 75 |
| Tabel 4.37 Hasil Pernyataan Y.15 | 76 |
| Tabel 4.38 Hasil Pernyataan Y.16 | 77 |
| Tabel 4.39 Hasil Pernyataan Y.17 | 77 |
| Tabel 4.40 Hasil Pernyataan Y.18 | 78 |
| Tabel 4.41 Hasil Pernyataan Y.19 | 79 |
| Tabel 4.42 Hasil Pernyataan Y.20 | 79 |
| Tabel 4.43 Statistik Deskriptif..... | 80 |
| Tabel 4.44 SUM Nilai Tertinggi Sampai Terendah Variabel X | 82 |
| Tabel 4.45 SUM Nilai Tertinggi Sampai Terendah Variabel Y | 83 |
| Tabel 4.46 Hasil Rekapitulasi Variabel X dan Variabel Y | 84 |
| Tabel 4.47 Hasil Perhitungan Uji Normalitas..... | 85 |
| Tabel 4.48 Hasil Perhitungan Uji Korelasi..... | 87 |
| Tabel 4.49 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Regresi..... | 88 |
| Tabel 4.50 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Determinasi | 89 |
| Tabel 4.62 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis/Uji T..... | 90 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|---------|
| Lampiran 1. Riwayat Hidup | cvii |
| Lampiran 2. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi | cx |
| Lampiran 3. Kontrak Penulisan Tugas Akhir Skripsi..... | cx |
| Lampiran 4. Formulir Persetujuan Dosen Pembimbing | cxii |
| Lampiran 5. Kuesioner Penelitian | cxii |
| Lampiran 6. Data Pretest | cxv |
| Lampiran 7. Hasil Uji Validitas..... | cxvii |
| Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas..... | cxviii |
| Lampiran 9. Tabulasi Data | cxix |
| Lampiran 10. Statistik Deskriptif | cxxii |
| Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas | cxxv |
| Lampiran 12. Hasil Uji Korelasi..... | cxxvi |
| Lampiran 13. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana..... | cxxvii |
| Lampiran 14. Hasil Uji Koefisien Determinasi | cxxvii |
| Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis/Uji T | cxxvii |
| Lampiran 16. Hasil Turnitin | cxxviii |