

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN BERMAIN VIDEO GAME DI INDONESIA PADA PLATFORM DISTRIBUTOR

ISMAIL SAKHA AL RAAFI



**PROGRAM STUDI BISNIS
SEKOLAH BISNIS
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Bermain *Video Game* di Indonesia pada Platform Distributor” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, 25 Agustus 2025

Ismail Sakha Al Raafi
K1401211063



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

ISMAIL SAKHA AL RAAFI. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Bermain *Video Game* di Indonesia pada Platform Distributor. Dibimbing oleh NIMMI ZULBAINARNI dan YUDHA HERYAWAN ASNAWI.

Industri *video game* di Indonesia menunjukkan potensinya, hal tersebut dibuktikan dengan kenaikan produksi pasca COVID-19 sebesar 470% dan produk yang masuk nominasi *The Game Awards* dan *SEA Game Awards*. Namun, pengembang *video game* lokal hanya menguasai 5% dari total *market share video game* di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi karakteristik konsumen, (2) menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *video game*, dan (3) mengembangkan rekomendasi kebijakan bagi pengembang *video game* lokal. Model yang digunakan adalah UTAUT2 Analisis menggunakan SEM PLS dan analisis deskriptif dengan pengumpulan sampel menggunakan *purposive sampling* sebanyak 341 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas konsumen *video game* adalah laki-laki, mahasiswa, dan bermain *video game* setiap hari selama 1-3 jam. Hasil penelitian menunjukkan *performance expectancy* dan *habit* berpengaruh positif signifikan terhadap *behavioral intention* dan *hedonic motivation*, *habit*, dan *facilitating condition* berpengaruh terhadap *behavioral use*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembang *video game* perlu mengembangkan media promosi yang meningkatkan *hype*, mengembangkan *core gameplay replayability*, serta melakukan optimalisasi pada *video game*.

Kata kunci: *Core Gameplay*, SEM-PLS, UTAUT2, *Video Game*

ABSTRACT

ISMAIL SAKHA AL RAAFI. *Factors Influencing Video Game Playing Decisions in Indonesia on Distributor Platforms*. Supervised by NIMMI ZULBAINARNI and YUDHA HERYAWAN ASNAWI.

The video game industry in Indonesia has demonstrated its potential, with 470% increase in production after COVID-19 and products nominated for The Game Awards and SEA Game Awards. However, local game developers only control 5% of the total video game market share in Indonesia. This study aims to (1) identify consumer characteristics, (2) analyze factors that influence video game usage, and (3) develop managerial implication for local video game developers. The model used is UTAUT2. The analysis was conducted using SEM-PLS and descriptive analysis, with a purposive sampling method involving 341 respondents. Findings show that most respondents are male university students who play 1-3 hours daily. The analysis shows that Performance expectancy and habit significantly affect behavioral intention, while habit, hedonic motivation, and facilitating conditions influence usage. This suggests that video game developers need to develop promotional media that increase hype, improve core gameplay replayability, and optimize video game performance.

Keywords: *Core Gameplay*, SEM-PLS, UTAUT2, *Video Game*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025¹
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN BERMAIN VIDEO GAME DI INDONESIA PADA PLATFORM DISTRIBUTOR

ISMAIL SAKHA AL RAAFI

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Bisnis

**PROGRAM STUDI BISNIS
SEKOLAH BISNIS
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

1. Dr. Linda Karlina Sari, S.Stat., M.Si.
2. Dr. Asep Taryana, S.T.P., M.M.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Judul Skripsi : Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Bermain *Video Game* di Indonesia pada Platform Distributor

Nama : Ismail Sakha Al Raafi
NIM : K1401211063

@Hak cipta milik IPB University

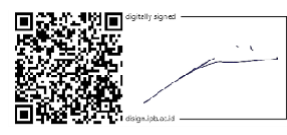
Pembimbing 1:

Dr. Nimmi Zulbainarni, S.Pi. M.Si.

Pembimbing 2:

Dr. Drs. Yudha Heryawan Asnawi, M.M.

Disetujui oleh



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:

Dr. Siti Jahroh, B.Sc., M.Sc.
NIP 197711262008122001



Tanggal Ujian:
19 Agustus 2025

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak Februari 2025 sampai Agustus 2025 ini ialah perilaku konsumen, dengan judul Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Bermain *Video Game* di Indonesia pada Platform Distributor". Penelitian ini berhasil berkat dukungan orang-orang hebat selama perkuliahan dan penelitian yaitu:

1. Ayah Alm. Lukman Asikin dan Ibu Noora De Fatriani atas seluruh doa dan dukungan selama perjalanan perkuliahan ini.
2. Dr. Nimmi Zulbainarni, S.Pi. M.Si dan Dr. Drs. Yudha Heryawan Asnawi, M.M selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan penelitian ini.
3. Fithriyyah Shalihati, S.E., M.M. selaku dosen seminar yang telah memberikan arahan serta saran selama proses penyusunan dan penyelenggaraan seminar hasil penelitian ini.
4. Dr. Linda Karlina Sari, S.Stat., M.Si. dan Dr. Asep Taryana, S.T.P., M.M. selaku dosen penguji sidang yang telah memberikan kritik yang membangun dalam penyusunan penelitian ini.
5. Arnelia Rimarta Kusuma beserta keluarga yang telah mendukung proses berjalannya perkuliahan dan sangat membantu dalam proses penelitian ini.
6. Seluruh responden yang telah menyisakan waktu mereka untuk membantu proses berjalannya penelitian.
7. Terima kasih kepada teman saya Hafidz Amiruddin, selaku teman saya dalam kegiatan magang pertama saya.
8. Teman-teman BDK seperti Fathan, Firza, Caca, Febrizan, Eci, Abin, dan Rangga yang telah kebersamai peneliti dalam menjalankan kehidupan perkuliahan.
9. Teman-teman organisasi Eksekutif Ormawa IPB, BEM KM IPB, MPKMB, IPBMUN dan BEM SB IPB atas pengalaman selama berjalannya perkuliahan ini.
10. Seluruh dosen dan staf akademik Sekolah Bisnis IPB yang senantiasa berkontribusi dalam kenyamanan perkuliahan.
11. Teman-teman Sekolah Bisnis IPB yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas seluruh dukungan selama berjalannya kehidupan perkuliahan di Sekolah Bisnis IPB.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2025

Ismail Sakha Al Raafi

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	8
1.4 Manfaat	8
1.5 Ruang Lingkup	8
II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Games	9
2.2 Konsumen game (Gamer)	11
2.3 <i>Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model</i> 2	
(UTAUT 2)	12
2.4 <i>Performance Expectancy</i>	13
2.5 <i>Effort Expectancy</i>	13
2.6 <i>Social Influence</i>	14
2.7 <i>Facilitating Condition</i>	14
2.8 <i>Hedonic Motivation</i>	14
2.9 <i>Price Value</i>	15
2.10 <i>Habit</i>	15
2.11 <i>Behavioral Intention</i>	15
2.12 <i>Behavioral Usage</i>	15
2.13 SEM-PLS	16
2.14 Kerangka Pemikiran	16
2.15 Penelitian Terdahulu	18
III METODE	21
3.1 Waktu dan Tempat	21
3.2 Jenis dan Sumber Data	21
3.3 Metode Penarikan Sampel	21
3.4 Metode Pengolahan dan Analisis Data	22
3.5 Definisi Operasional dan Model Penelitian	24
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Karakteristik Preferensi Responden	32
4.2 Hasil Analisis SEM-PLS	39
4.3 Pembahasan	45
4.4 Rekomendasi Kebijakan	49
V SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR TABEL

1	Genre Game Populer	10
2	Penelitian Terdahulu	18
3	Penelitian Terdahulu (lanjutan)	19
4	Penelitian Terdahulu (lanjutan)	20
5	Skor Skala Likert	22
6	Variabel dan Indikator Penelitian	24
7	Variabel dan Indikator Penelitian (lanjutan)	25
8	Variabel dan Indikator Penelitian (lanjutan)	26
9	Variabel dan Indikator Penelitian (lanjutan)	27
10	Variabel dan Indikator Penelitian (lanjutan)	28
11	Variabel dan Indikator Penelitian (lanjutan)	29
12	Karakteristik Responden	32
13	Data durasi bermain dan membeli video game responden	38
14	Data kepemilikan video game responden	38
15	Data Nilai AVE	41
16	Data Nilai Fornier-Larcker Criterion.	41
17	Data Nilai Cross Loading	42
18	Uji Reliabilitas	43
19	Uji R-Square	43
20	Nilai Path Coefficient	44

DAFTAR GAMBAR

1	Tingkat pendapatan industri game di Asia 2017-2027	3
2	Tingkat pendapatan industri game di Indonesia 2017-2027	4
3	Jumlah produksi video game lokal 2017-2024	5
4	Model UTAUT2	12
5	Kerangka Pemikiran	17
6	Model Penelitian	30
7	Platform yang digunakan responden untuk bermain video game	33
8	Biaya pengeluaran rata-rata responden untuk video game	34
9	Genre video game kesukaan responden	35
10	Model bermain yang sering dimainkan pada platform yang dimainkan responden	36
11	Data pembelian Microtransaction responden	36
12	Data Metode pembayaran responden yang sering digunakan untuk membeli video game	37
13	Hasil uji loading factor	40
14	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	63
15	Hasil R-Square	63
16	Hasil Path Coefficient	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Hasil Pengujian SEM-PLS

63

@Hak cipta milik IPB University

IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.