

PENGARUH KEPERCAYAAN, KENIKMATAN DAN NORMA SUBJEKTIF TERHADAP NIAT BERMAIN GAME ONLINE YANG DIMEDIASI OLEH KEPUASAN

Julianto Wijaya Akoi Lim ^{*1}

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Indonesia
2131153.wijaya@uib.edu

Yuliana

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Indonesia
2131064.yuliana@uib.edu

Jovito Bryant Budiman

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Indonesia
2131039.jovito@uib.edu

Suwandi

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Indonesia
2131132.suwandi@uib.edu

Ivan Felix

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional
Batam, Indonesia
2131065.ivan@uib.edu

Abstract

Technology is developing rapidly and becoming part of society, especially among children to adolescents. The development of this technology has resulted in a new form of entertainment in the form of games. Online games are one of the results that arise as a result of technological developments. The research was conducted using a quantitative approach and distributing questionnaires online. The sampling method used in this research is Cluster Disproportionate Random Sampling. The method that will be used as a medium for data analysis in this study is SEM. This analysis will be carried out by utilizing the AMOS application. The test results show that Online Gaming Enjoyment has a significant and positive effect on Satisfaction of Playing Online Games and Subjective Norms Instrumental Use and Trust in Online Game Ritualized Use has a significant and positive effect on Satisfaction of Playing Online Games. Appropriate improvisation of the Game can increase the enjoyment of playing the Game so that it can reach more players. This is the reason to improve the

¹ Korespondensi Penulis

features in the Game such as Graphics, Songs, Community, Story, World Building and other aspects.

Keywords: Games, Online, Technology, Interest, Influence, Quantitative.

Abstrak

Teknologi berkembang semakin pesat dan menjadi bagian dari masyarakat, terutama pada kalangan anak-anak hingga remaja. Perkembangan teknologi ini telah menghasilkan bentuk hiburan yang baru berupa *Game*. *Game Online* merupakan salah satu hasil yang muncul akibat perkembangan teknologi. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menyebarkan kuesioner secara *Online*. *Sampling Method* yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Cluster Disproportionate Random Sampling*. Metode yang akan digunakan sebagai media untuk analisis data pada penelitian ini adalah SEM. Analisis ini akan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi AMOS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Online Gaming Enjoyment* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games* dan *Subjective Norms Instrumental Use* dan *Trust in Online Game Ritualized Use* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games*. Improvisasi yang tepat terhadap *Game* dapat meningkatkan kenikmatan dari bermain *Game* agar dapat lebih menjangkau pemain. Hal ini menjadi alasan untuk meningkatkan fitur dalam *Game* seperti Grafis, Lagu, Komunitas, Cerita, *World Building*, dan aspek lainnya.

Kata Kunci: Game, Online, Teknologi, Minat, Pengaruh, Kuantitatif.

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang semakin pesat dan menjadi bagian dari masyarakat, terutama pada kalangan anak-anak hingga remaja. Perkembangan teknologi ini telah menghasilkan bentuk hiburan yang baru berupa *Game*. *Game* dapat dimainkan secara *Offline* maupun *Online*. *Game Online* telah melebur ke dalam kegiatan yang dikenali oleh anak-anak dan remaja, bahkan anak-anak lebih menyukai bermain *Game Online* daripada bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Secara perlahan anak-anak hingga remaja mulai mengikuti perkembangan zaman dan beralih ke *Game Online*.

Menurut (Kurniawan, 2017), *Game Online* merupakan sebuah bentuk permainan dengan jaringan yang melibatkan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dengan tujuan yang sama di dalam dunia virtual. Adapun pengertian lain dari *Game Online*, yaitu permainan yang berbasis jaringan yang tersedia akibat produsen dari gim tersebut dalam bentuk aplikasi gim atau *Server* atau terpasang pada *Browser* tertentu (Van Rooij et al., 2011). Dengan kata lain, *Game Online* merupakan bentuk permainan yang dimainkan secara *online* di komputer dan dapat melibatkan lebih dari satu orang pemain dalam waktu yang sama. Tetapi sebelum terkenalnya *Game Online*, permainan tradisional dan *Game Offline* merupakan permainan yang paling populer.

Game Online adalah salah satu hasil yang muncul akibat perkembangan teknologi (Puspita & Rohedi, 2017). Kemunculan *Game Online* telah menangkap perhatian masyarakat luas baik dari orang dewasa maupun kalangan anak-anak dan remaja. *Game*

Online adalah gim yang dimainkan oleh lebih dari satu individu dalam waktu bersamaan melalui internet (Siagian, 2022) *Game Online* menjadi lebih mudah untuk diakses dan populer. *Game Online* dapat diakses di berbagai platform, seperti laptop, komputer pribadi, *smartphone*, dan konsol gim. Saat ini, *Game Online* menjadi suatu bentuk hiburan yang sangat diminati tanpa memandang budaya, ras, usia, maupun jenis kelamin (Ashraf et al., 2019; Billieux et al., 2015). *Game Online* banyak diminati oleh orang dalam berbagai kalangan karena *Game Online* menyediakan berbagai tipe-tipe genre. Contoh genre yang banyak diminati adalah *Browser Game*, *Massive Multiplayer Online* (MMO), *First-Person Shooter* (FPS), dan *Real-Time Strategy*.

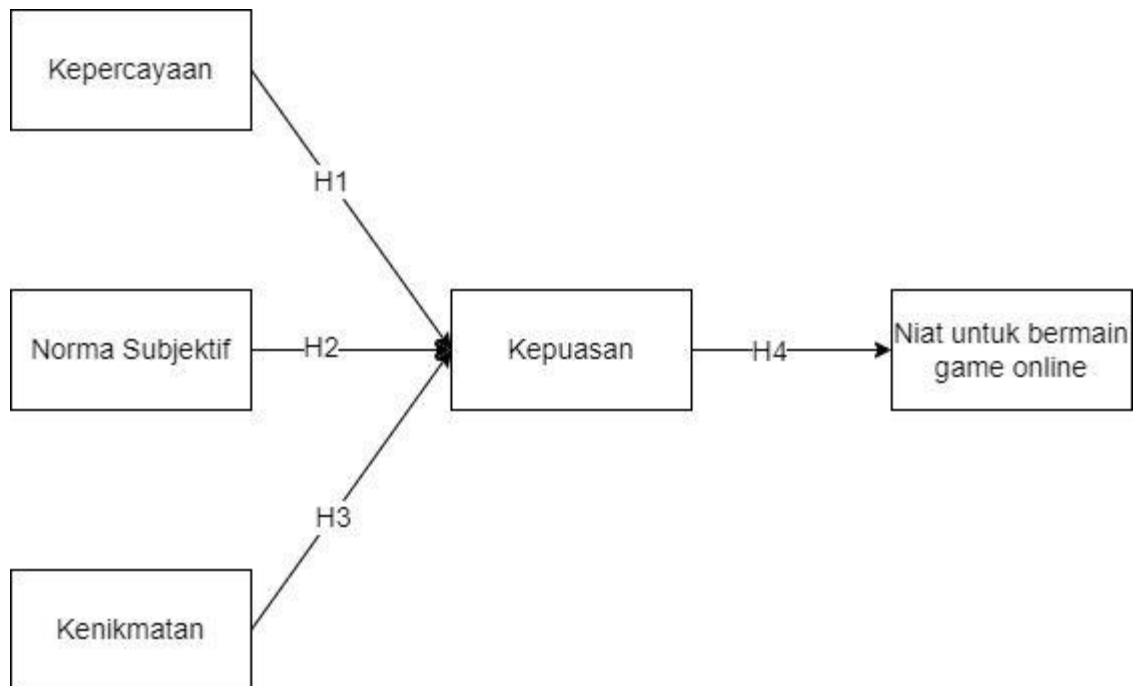
Ada teori yang menjelaskan mengenai perilaku seseorang ataupun kelompok ingin bermain *Game Online*. Salah satu teori itu adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), teori ini menjelaskan perilaku yang muncul akibat dari individu atau kelompok yang memiliki minat atau keinginan untuk melakukan kegiatan nyata yang menentukan perilakunya sehingga minat perilaku masih dihitung sebagai minat, akan tetapi pengertian minat itu sendiri merupakan adanya keinginan untuk menimbulkan suatu tindakan nyata yang dilakukan. Keinginan untuk memainkan *Game Online* dapat dipicu banyak faktor, namun niat dari si pengguna merupakan faktor terbesar. Faktor lain menjadi kurang berarti tanpa adanya minat, oleh karena itu niat merupakan pemicu awal individu atau kelompok untuk memainkan *Game Online* yang mereka minati. Pasa masa ini, faktor niat dan diperkuat dengan faktor lainnya, *Game Online* menjadi lebih populer pada kalangan anak-anak hingga remaja.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih di Kota Batam, minat untuk bermain *Game Online* juga semakin meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mencari tahu pengaruh kepercayaan, niat bermain, dan norma subjektif dengan niat dan kepuasan pemain dalam bermain *Game Online*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kuantitatif dan model TAM sebagai pedoman untuk penelitian ini. Model tersebut telah digunakan pada penelitian (Pratiwi, 2014). Model tersebut memiliki variabel independen berupa kepercayaan, kenikmatan, dan norma subjektif. Variabel dependen berupa niat bermain *Game Online*. Serta variabel mediasi berupa kepuasan.

Gambar 1 menunjukkan model penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Deskripsi mengenai hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada deskripsi berikut:



Gambar 1. Model Penelitian

H1 : Kepercayaan memberi pengaruh yang bermakna dengan kepuasan bermain *Game Online*.

H2 : Norma subjektif memberi pengaruh yang bermakna dengan kepuasan bermain *Game Online*.

H3 : Kenikmatan bermain memberi pengaruh yang bermakna dengan kepuasan bermain *Game Online*.

H4 : Kepuasan bermain memberi pengaruh yang bermakna dengan niat untuk bermain *Game Online*.

H5 : Kepercayaan memberi pengaruh yang bermakna dengan niat bermain *Game Online* yang dimediasi oleh kepuasan.

H6 : Norma subjektif memberi pengaruh yang bermakna dengan niat bermain *Game Online* yang dimediasi oleh kepuasan.

H7 : kenikmatan memberi pengaruh yang bermakna dengan niat bermain *Game Online* yang dimediasi oleh kepuasan.

Definisi variabel operasional yang menjadi dasar penelitian dalam rangka mengembangkan instrumen penelitian ini ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Definisi Variabel Optional

Variabel	Indikator
<i>Trust in Online Game</i> (Kepercayaan terhadap <i>Game Online</i>)	1. Apakah menurut anda <i>Game Online</i> dapat dipercaya 2. Apakah anda percaya informasi pada <i>Game Online</i> sudah lengkap

	3. <i>Game Online</i> dapat melakukan seperti apa yang tertera pada peraturan 4. Menurut anda apakah <i>Game Online</i> akan selalu stabil 5. Saya percaya tidak akan terjadi kekeliruan pada <i>Website Game Online</i>
<i>Satisfaction of playing Online Games</i> (Kepuasan bermain <i>Game Online</i>)	1. Saya merasa puas setelah bermain <i>Game Online</i> 2. Keputusan saya bermain <i>Game Online</i> adalah benar 3. Pilihan <i>Game Online</i> saya adalah benar 4. Berhasil menyelesaikan permainan membuat saya merasa puas 5. Saya merasa jenis permainan yang saya pilih sudah tepat
<i>Online gaming enjoyment</i> (Kenikmatan <i>Game Online</i>)	1. Bermain <i>Game Online</i> membuat saya penuh semangat 2. Bermain <i>Game Online</i> sangat menyenangkan 3. Bermain <i>Game Online</i> membuat saya merasa Bahagia 4. Saya menikmati bermain <i>Game Online</i> 5. Banyak kesenangan dalam bermain <i>Game Online</i>
<i>Subjective Norms</i> (Norma subjektif)	1. Teman-teman saya yang mengajak saya bermain <i>Game Online</i> 2. Teman-teman sering membicarakan tentang <i>Game Online</i> terbaru sehingga saya tertantang untuk ikut bermain 3. Teman-teman saya tidak akan menganggap saya ketinggalan zaman jika saya bermain <i>Game Online</i> 4. Spanduk/iklan pada warnet menarik perhatian saya
<i>Intention to play Online Games</i> (Niat untuk bermain <i>Game Online</i>)	1. Saya akan bermain <i>Game Online</i> lebih sering dari sebelumnya 2. Saya memiliki niat bermain <i>Game Online</i>

	3. Saya akan bermain <i>Game Online</i> untuk waktu yang lama 4. Saya tidak berniat untuk berhenti bermain <i>Game Online</i> 5. Saya akan bermain <i>Game Online</i> setiap waktu
--	--

Jenis populasi yang dipilih untuk penelitian merupakan masyarakat yang bermain *Game Online* di Batam. *Sampling Method* yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Cluster Disproportionate Eandom Sampling*. Metode yang akan digunakan sebagai media untuk analisis data pada penelitian ini adalah SEM. Analisis ini akan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi AMOS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

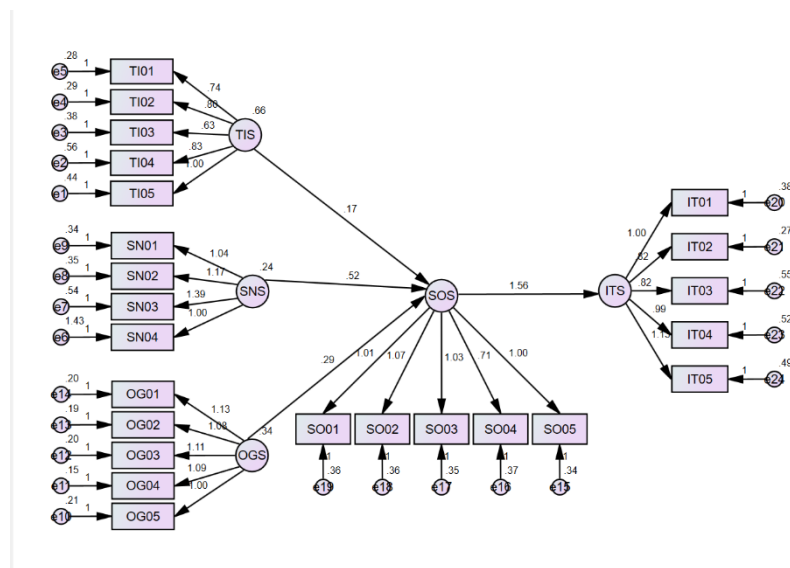
Deskriptif Responden

Setelah menyebarkan kuesioner untuk penelitian, kami telah memperoleh jumlah data sebanyak 436 responden. Data berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa pria sebanyak 61.9% dan wanita sebanyak 38.1%. Jumlah responden berdasarkan sudah berapa lama responden bermain *Game* yaitu lebih dari 3 tahun sebanyak 80.6% dan kurang dari 3 tahun sebanyak 19.4%. Jumlah responden berdasarkan umur yaitu, umur 15-18 tahun sebanyak 30.5%, umur 19-25 tahun sebanyak 63.8%, dan di atas 25 tahun sebanyak 5.3%. Setelah diperoleh, dilakukan uji *Outlier*. Setelah hasil uji 21 data yang perlu di bersihkan sehingga data yang perlu di analisis sebanyak 415 data.

Deskriptif Responden

Data-data yang telah dibersihkan setelah uji *Outlier* akan diuji validitasnya. Validitas data akan diuji dengan menggunakan *Pearson Correlation Coefficients*. Data akan dikatakan valid jika nilai yang diperoleh dari hasil analisis tidak melebihi dari 0,05 dan *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh positif. Sebaliknya, apabila nilai yang diperoleh dari analisis lebih rendah dari 0,05 dan *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh negatif atau nilai yang diperoleh dari hasil analisis melebihi 0,05 maka data akan dianggap tidak valid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai yang diperoleh tidak melebihi 0,05 dan *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh positif sehingga data valid setelah data telah diuji maka perlu dibuat model penelitiannya. Data akan dianalisis dengan menggunakan SEM. Model untuk penelitian ini akan dibuat dengan memanfaatkan SPSS dan AMOS. Data akan diolah dengan menggunakan SPSS dan model akan dibuat

berdasarkan data yang telah diolah dengan menggunakan AMOS. Hasil dari model ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Model SEM

Pengujian hipotesis akan dilakukan pada data-data yang telah dianalisis. Pengujian akan dilakukan melalui model yang telah dibuat. Pengujian tersebut akan dilihat dari hasil estimasi dari data yang telah dianalisis dengan menggunakan AMOS. Estimasi akan diambil dari *Satisfaction of Playing Online Games* terhadap *Online Gaming Enjoyment*, *Satisfaction of Playing Online Games* terhadap *Subjective Norms*, *Satisfaction of playing Online Games* terhadap *Trust in Online Game*, *Intention to play Online Games* terhadap *Satisfaction of playing Online Games*, dan *Ritualized Use* terhadap *Intention to Use*. Hasil pengujian tersebut ditampilkan pada tabel 2.

	Estimate	S.E.	C.R.	P
SOS ← OGS	0.293	0.034	8.645	***
SOS ← SNS	0.516	0.084	6.164	***
SOS ← TIS	0.174	0.022	7.905	***
ITS ← SOS	1.560	0.170	9.164	***

Tabel 2. Estimasi SEM

Hasil pengujian hipotesis berdasarkan tabel 2 adalah sebagai berikut:

1. *Online Gaming Enjoyment* berpengaruh secara signifikan dan berdampak positif terhadap *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai estimasi sebesar 0,293.
2. *Subjective Norms* berpengaruh secara signifikan dan berdampak positif terhadap *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai estimasi sebesar 0,516.
3. *Trust in Online Game* berpengaruh secara signifikan dan berdampak positif terhadap *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai estimasi sebesar 0,174.
4. *Satisfaction of Playing Online Games* berpengaruh secara signifikan dan berdampak positif terhadap *Intention to Play Online Games* dengan nilai estimasi sebesar 1.560.

Pembahasan

Pemain *Game* yang mulai bermain atas keinginannya sendiri mampu meningkatkan kegembiraan dan kepuasan bermain *Game Online* (Mubarok & Soedirham, 2021). Hal ini dapat dilihat pada *Variable Online Gaming Enjoyment* yang berpengaruh secara bermakna dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai sebesar 0,293. Kenikmatan dari rutinitas yang dilakukan saat bermain *Game* meningkatkan rasa kepuasan pada manusia. Rasa kepuasan manusia mendorong manusia untuk mencari sebuah kesenangan yang dapat meningkatkan rasa kenikmatan yang dialami. Dengan memberikan improvisasi yang tepat terhadap *Game* dapat meningkatkan kenikmatan dari bermain *Game* agar dapat lebih menjangkau pemain. Hal ini menjadi alasan untuk meningkatkan fitur dalam *Game* seperti Grafis, Lagu, Komunitas, Cerita, *World Building*, dan aspek lainnya.

Norma Subjektif berpengaruh secara besar terhadap kecenderungan dalam bermain *Game Online* (Nurlaili & Pamela, 2022), hal ini juga menjelaskan cara seseorang untuk melepaskan diri dari rutinitas melalui *Game Online*. Bermain *Game Online* mampu meringankan beban pikiran individu sehingga hal ini dapat memberikan kepuasan terhadap pemain. Hal ini dapat dilihat pada *Variable Subjective Norms* yang berpengaruh secara bermakna dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai sebesar 0,516.

Kepercayaan dapat diartikan bagaimana kecenderungan seseorang mampu mengambil keputusan dari pihak tertentu (Puanda & Rahmidani, 2021). Kepercayaan dapat mempengaruhi individu dalam mengambil keputusan yang signifikan terhadap suatu keadaan. Hal ini dapat dilihat ketika individu memilih untuk bermain *Game* karena memiliki kepercayaan dengan *Game* tersebut. seperti yang telah dibuktikan pada *Variable Trust in Online Game* yang berpengaruh secara bermakna dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games* dengan nilai sebesar 0,174.

Kenikmatan dapat diartikan sebuah kepuasan yang dirasakan oleh pemain terhadap *Game* yang dimainkan (Hendratta et al., 2021) Dengan Kenikmatan, individu dapat semakin tertarik pada *Game* tersebut dan menimbulkan rasa senang yang dapat menjadi dorongan untuk terus memainkan *Game*. Semakin mendalam kenikmatan yang dirasakan semakin puas individu tersebut sehingga individu tersebut akan mau terlibat dalam memainkan *Game*. Hal ini dapat dilihat pada *Variable Satisfaction of Playing Online Games* yang berpengaruh secara bermakna dan positif dengan *Intention to Play Online Games* dengan nilai sebesar 1,560.

SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mencari tahu pengaruh kepercayaan, niat bermain, dan norma subjektif dengan niat dan kepuasan pemain dalam bermain *Game Online*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kuantitatif dan kuesioner disebarluaskan secara online. *Sampling Method* yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Cluster Disproportionate Random Sampling*. Metode yang akan digunakan sebagai media untuk analisis data pada penelitian ini adalah SEM. Analisis ini akan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi AMOS.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Online Gaming Enjoyment* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games* dan *Subjective Norms Instrumental Use* dan *Trust in Online Game Ritualized Use* memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dengan *Satisfaction of Playing Online Games*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, improvisasi yang tepat terhadap *Game* dapat meningkatkan kenikmatan dari bermain *Game* agar dapat lebih menjangkau pemain. Hal ini menjadi alasan untuk meningkatkan fitur dalam *Game* seperti *Grafis*, *Lagu*, *Komunitas*, *Cerita*, *World Building*, dan aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2019). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286–291. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2014.03.418>
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van Der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242–250. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2014.10.055>
- Hendratta, G. P., Wan, P., Prasetya, P., & Budiman, A. (2021). Pengaruh Nilai Konsumsi, Interpersonal Influence dan Kepuasan terhadap Niat Pembelian Barang Virtual dalam Mobile Games. 3(2).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Mubarok, D. F. A. D., & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12, 87–99. <http://jurnal.fkm.untad.ac.id/index.php/preventif>
- Nurlaili, F. L., & Pamela, I. (2022). Gambaran Faktor Sikap dan Norma Subjektif pada Niat Bermain Game online pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13, 279–290. <http://jurnal.fkm.untad.ac.id/index.php/preventif>
- Pratiwi, E. D. (2014). Faktor yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online Menggunakan Structural Equation Modeling (SEM). In *Jurnal Pilar Nusa Mandiri: Vol. X (Issue 2)*.
- Puanda, F., & Rahmidani, R. (2021). Pengaruh Kepercayaan dan Keamanan terhadap Keputusan Pembelian Online Melalui Aplikasi Shopee. 4(3), 367–379. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Puspita, R. H., & Rohedi, D. (2017). The Impact of Internet Use for Students. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012106>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- SUARTAMA, I. G. A., SUCIPTAWATI, N. L. P., & ASIH, N. M. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor yang Memengaruhi Remaja Bermain Role Playing Game pada Smartphone. *E-Jurnal Matematika*, 8(3), 194–198. <https://doi.org/10.24843/mtk.2019.v08.i03.p252>
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted

- adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1).