

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Pada penelitian sebelumnya ini dilakukan untuk mencari jurnal yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, berikut tabel 2.1 terkait penelitian sebelumnya yang ada di bawah tabel ini;

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
1.	<i>Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online Mobile in-game features [22].</i>	Melakukan Penelitian terkait Loyalitas terhadap game online, kecanduan atau adiksi game, dan niat membeli terhadap	Membahas tentang keterkaitan antara bermain game online dengan kecanduan dan	Penelitian ini kurang detail, karena keterbatasan penelitian belum menunjukkan bukti keterkaitan antara	Penelitian digunakan sebagai referensi untuk menunjukkan penelitian yang	Penelitian ini masih rancu terkait metode yang digunakan dan kurangnya literatur dalam penulisan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
		fitur didalam game online.	loyalitas, kecanduan dapat meningkatkan niat membeli dalam game, loyalitas dapat meningkatkan niat untuk membeli item di dalam game.	kecanduan dengan niat membeli, tapi ada beberpa yang menunjukkan keterkaitan tersebut.	akan datang.	penelitian ini.
2.	<i>Purchase Behaviour Determinants on online Mobile game in Indonesia</i> [23].	Melakuka penelitian terkait determinan pembelian pada <i>game online Mobile legends</i> Bang-bang. Menggunakan	Membahas tentang determinan pembelian pada <i>game online Mobile legends</i>	Pada penelitian ini tidak ada teknik sampling.	Penelitian ini disusun sebagai referensi tentang determinan pembelian pada <i>game online</i>	Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap niat beli pada <i>game Mobile legends</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
		UTAUT 2 sebagai peningkatan tambahan dan metode SEM-PLS untuk menguji model penelitian.	Bang-bang. Menggunakan UTAUT 2 sebagai peningkatan tambahan dan metode SEM-PLS untuk menguji model penelitian.		<i>Mobile legends</i> Bang-bang.	bang bang.
3.	Hubungan Antara <i>Self-Regulation</i> Dengan Kecenderungan Adiksi game online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya	Melakukan penelitian terkait hubungan negatif antara <i>self-regulation</i> dengan kecenderungan Terhadap game	Membahas tentang adanya kaitan antara <i>self-regulation</i> dengan kecenderungan Terhadap game	Pada penelitian ini masih rancu terkait metode yang digunakan, kurangnya analisa terhadap metode dan hanya variabel	Penelitian ini disusun sebagai referensi dalam menganalisa hubungan antara <i>self-regulation</i> dengan	Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antar <i>self-regulation</i> terhadap kecendurungan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
	Wacana [24].	online pada mahasiswa fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa ketergantungan terhadap game online pada mahasiswa.	online pada mahasiswa fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. Menggunakan variabel Self Regulation Questioanre (SQR) dan metode kuesioer.	yang dianalisa.	kecenderungan Terhadap game online , khususnya dari sisi mahasiswa fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana	adiksi game online.
4.	Pengaruh <i>Integrated Value</i> Terhadap Intensi	Melakukan penelitian terkait	Membahas tentang	Pada penelitian ini masih rancu terkait	Penelitian ini disusun sebagai	Penelitian ini menunjukkan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
	Pembelian <i>Virtual Item</i> Pada Game <i>PUBG Mobile</i> [25].	Intregrated Value terhadap pembeian vitrual item pada game <i>PUBG Mobile</i> .	Intregrated Value terhadap pembeian vitrual item pada game <i>PUBG Mobile</i> .	metode yang digunakan dan hasil dari penelitian ini tidak mempengaruhi salah satu faktor untuk pembelian virtual item di dalam game <i>PUBG Mobile</i> .	referensi untuk faktor apa saja yang mempengaruhi pembelian virtual item di dalam game <i>PUBG Mobile</i> .	adanya beberapa faktor yang mempengaruhi pembelian virtual item di dalam game <i>PUBG Mobile</i> dan ada juga yang tidak berpengaruh, sebaiknya lebih banyak untuk menyebarkan kuesioner untuk menguatkan hasil.
5.	Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru [26].	Melakukan penelitian terkait pengaruh kecanduan	Membahas untuk mengetahui	Penelitian ini hanya memfokuskan 3	Penelitian ini disusun sebagai referensi untuk	Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
		game online terhadap perilaku siswa yang memberikan dampak positif atau negatif..	pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku siswa. Menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto.	game saja	melakukan analisis pengaruh kecanduan game onlinei terhadap perilaku siswa.	terkait bermain game online yang dimana memiliki pengaruh bagi siswa.
6.	Faktor-faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Produk Virtual dalam Game Online <i>Mobile Legends</i> [27].	Melakukan penelitian terkait faktor-faktor apa saja yang menentukan kepuasan pembelian produk virtual dalam game online <i>Mobile Legends</i> . Menggunakan	Membahas terkait faktor apa saja yang menentukan kepuasan pembelian produk virtual dalam game online <i>Mobile</i>	Penelitian ini hanya memfokuskan pada game <i>Mobile Legends</i> saja.	Penelitian ini disusun sebagai referensi untuk melakukan keputusan-keputusan apa saja untuk membeli produk virtual pada game	Penelitian ini menunjukkan adanya faktor yang menentukan keputusan terhadap pembelian virtual item pada game online <i>Mobile</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
		kuesioner untuk mendapatkan data dan dilakukan analisis.	Legends.		online <i>Mobile</i> Legends.	Legends.
7.	Analisis Kecanduan Game <i>PUBG Mobile</i> dengan Menggunakan Logika Fuzzy [28].	Melakukan penelitian terkait kecanduan dari game <i>PUBG Mobile</i> dengan menggunakan metode <i>Fuzzy</i> . Dengan penyebaran kuesioner untuk mengolah data tersebut.	Membahas penelitian terkait analisis kecanduan dari game <i>PUBG Mobile</i> menggunakan metode Fuzzy.	Metode yang digunakan tidak ada pengujian .	Penelitian ini dirancang untuk referensi terkait adanya tingkatan kecanduan terhadap game <i>PUBG Mobile</i> .	Penelitian ini menunjukkan adanya kecanduan yang diberikan pada game <i>PUBG Mobile</i> yaitu kecanduan rendah 50%, kecanduan sedang 30% dan kecanduan tinggi 20%.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
8.	Konsep Adiksi game online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling [29].	Melakukan penelitian terkait adanya pengaruh adiksi game online terhadap masalah mental remaja serta peran bimbingan konseling dalam penanganannya. Penelitian ini melakukan pendekatan Cognitif Behaviour Therapy (CBT).	Membahas terkait pengaruh adiksi game online terhadap masalah mental remaja serta peran bimbingan konseling dalam penanganannya.	Metode yang digunakan masih rancu dan pengujian yang digunakan belum tertulis. Dan tidak ditulis hasil angka numerik nya. Hanya teori saja.	Penelitian ini dirancang untuk referensi terkait adiksi bermain game online terhadap dampak yang diberikan terhadap pemain tersebut.	Penelitian ini menunjukkan adanya dampak yang muncul ketika bermain game online serta gejala yang muncul ketika kecanduan game online.
9.	Dampak game online PUBG Terhadap Perilaku	Melakukan penelitian terkait banyaknya siswa	Membahas terkait siswa yang bermain	Metode yang digunakan masih rancu dan	Penelitian ini dirancang untuk referensi terkait	Penelitian ini menunjukkan adanya siswa yang

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
	Prokrastinasi Siswa [30].	yang bermain game PUBG <i>Mobile</i> memberikan dampak negatif yaitu prokrastinasi siswa.	game online PUBG <i>Mobile</i> dan memberikan dampak terhadap game online tersebut.	kurangnya pengujian dalam penelitian ini.	pengaruh game online terhadap perilaku siswa.	mengalami dampak negatif seperti hasil belajar tidak memenuhi KKM dan prokrastinasi.
10.	Hubungan Antara Kecanduan game online Dengan Pembelian Implusif Perangkat game pada Mahasiswa [31].	Melakukan penelitian terkait hubungan antara kecanduan game online dengan pembelian implusif perangkat game. Penelitian ini dilakukan di provinsi Daerah Istimewa	Membahas terkait hubungan antara kecanduan game online dengan pembelian implusif perangkat	Penelitian ini tidak dipaparkan metode yang digunakan.	Penelitian ini dirancang untuk refrensi dalam Hubungan Antara Kecanduan game online Dengan Pembelian Implusif Perangkat game	Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif antara kecanduan game online dengan pembelian implusif perangkat game.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Critisize	Synthesize	Summarize
		Yogyakarta.	game. Menggunakan Kuesioner untuk mendapatkan data menggunakan teknik sampling Probability sampling yang berbentuk purpose sampling.		pada Mahasiswa.	

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Game Online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “*game*” adalah permainan. Permainan yaitu kegiatan yang bersifat menyenangkan yang dimana terdiri dari satu atau lebih orang untuk melakukan sebuah permainan. *game* atau permainan mempunyai tujuan yaitu harus dicapai target oleh pemain agar bisa memenangkan permainan tersebut, melatih kerjasama dan insitng, mengolah pikiran [14].

Game online adalah segala permainan yang dapat dimainkan melalui internet dengan menggunakan perangkat keras yang diperlukan, seperti konsol dan PC dengan akses LAN atau internet bawaan. Layanan *game online* biasanya ditawarkan oleh organisasi yang membuat atau mengembangkan game online dan dapat diakses langsung melalui sistem mereka sendiri. *Game online* adalah media digital yang menampilkan suara, warna, gerak, dan tingkat kesulitan tertentu. *Game online* bersifat adiktif dan menghibur, sehingga pemain dapat menghabiskan waktunya dengan memainkan *game online* tersebut [14].

Ketika bermain *game online* yang akan mendorong para gamer untuk terus bermain. Orang-orang termotivasi untuk bermain game online oleh tiga hal:

- a. Prestasi (*Achievement*), yaitu dimana para pemain *game online* harus bisa melewati berbagai rintangan, mengatasi masalah, menunjukkan skill/kekuatan, memperjuangkan sesuatu hal yang sulit dengan cara yang terbaik dan menjadi yang tercepat [4].
- b. Sosial (*Social*), yaitu dimana dalam *game online* ini mengandung unsur pengertian dimana seseorang pemain *game* bisa berinteraksi dengan pemain *game* lainnya dalam dunia permainan tersebut [4].

- c. Penghayatan (*Immersion*), yaitu dimana pemain *game* terbawa oleh suasana di dalam *game* , baik dari unsur cerita maupun keinginan seseorang pemain terhadap *game* dan strategi yang digunakan sehingga para pemain *game* terus memainkan *game online* [4].

Gim seluler adalah jenis gim tertentu yang dimainkan dan dibuat untuk perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan tablet. Sistem game seluler dari semua garis, termasuk Android, Apple iOS, dan Windows Phone, tersedia. Game seluler memiliki keunggulan portabilitas, yang memungkinkan gamer memainkannya kapan pun dan di mana pun mereka mau. Gim seluler menghadirkan kenyamanan dan kesenangan untuk bermain game seluler [22].

2.2.2 Jenis-jenis game online

Game online sekarang ini sudah memiliki banyak jenis.

Berikut jenis-jenis *game online*:

2.2.2.1 Massively Multiplayer online First-person Shooter games (MMOFPS)

Jenis permainan ini mengadopsi sudut pandang orang pertama sehingga pemain terlihat aktif berpartisipasi sebagai karakter yang dimainkan. Jenis permainan ini populer dan biasanya bertema militer atau pertempuran seperti *Call of Duty*, *Counter strike*, *Point Blank*, *Black Hawk Down*, *Battlefield*, *Player Unknown Battleground (PUBG)* [2].

2.2.2.2 *Massively Multiplayer online Real-time Strategi games* (MMORTS)

Jenis *game* ini yaitu lebih menekankan playernya untuk mengatur strategi terhebatnya dalam permainan. Contohnya yaitu *Age of Empires, Warcraft, Star Wars, Clash of Clan* [2].

2.2.2.3 *Massively Multiplayer online Role-playing game* (MMORPG)

Jenis *game* ini yaitu memerankan tokoh-tokoh khayalan sebagai peran utama. *game* RPG biasanya lebih kearah kolaborasi dan para pemain tergabung pada satu kelompok tertentu. Contohnya yaitu *The Lord of the Rings, Ragnarok, DotA* [2].

2.2.2.4 *Cross-platform online Play*

Jenis *game* ini dapat dimainkan dengan perangkat yang berbeda dengan koneksi internet. Contohnya yaitu Komputer, Play Station 2,3,4,5, Xbox, Xbox 360, Nitendo [2].

2.2.3 Kecanduan

Kecanduan adalah kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap suatu aktivitas atau substansi, sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan dapat terjadi pada berbagai hal, seperti makanan, shopping, atau aktivitas seperti bermain game atau internet. Adiksi bisa saja menjadi ketergantungan berulang kali pada suatu hal yang sulit dihentikan yang nantinya akan menimbulkan dampak negatif [2].

Seperti dengan *game online*, *Game online* adalah game yang mengharuskan pemainnya terhubung ke jaringan komputer melalui internet untuk menampilkan game tersebut. *game online* juga memiliki banyak jenis,

genre menarik, dan level tingkatan tertentu yang dimana para pemainnya menjadi penasaran dan ingin mengetahui lebih dalam [2].

Bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan atau adiksi. Kecanduan *game online* disebut juga dengan *game Addiction*, yaitu kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap permainan video. Ini dapat menyebabkan seseorang mengalami masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti kesulitan untuk berhenti bermain, mengorbankan waktu sosial dan keluarga, dan mengalami masalah emosional atau fisik. Kecanduan lain yang ditimbulkan oleh penggunaan internet, atau yang dikenal dengan *Internet Disorder*, adalah kecanduan *video game*. Jadi ketergantungan ekstrim seseorang pada *game online* ini, di mana mereka ingin sering memainkannya hingga berdampak buruk pada psikologi mereka, disebut sebagai kecanduan atau kecanduan *game online* [2].

Terdapat 7 kriteria atau aspek kecanduan *game online* , yaitu *Saliency, Tolerance, Mood Modification, Relapse, Withdrawl, Conflict, dan Problems*. Penjelasannya sebagai berikut :

1. ***Saliency***, Yaitu dimana seseorang menjalankan aktivitas tertentu menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan dan lebih dominan pemikiran mereka seperti keasyikan, keinginan, dan perilaku kebiasaan individu tersebut [2].
2. ***Tolerance***, yaitu waktu yang dihabiskan untuk bermain game menjadi sangat lama [2].
3. ***Mood Modification***, Yaitu dimana mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, di situlah orang mulai bermain game lebih sering atau aktif [2].
4. ***Relapse***, yaitu dimana perilaku kecenderungan untuk pengulangan terus-menerus pada aktivitas tertentu, kembali pada pola awal hingga berdampak parah [2].

5. ***Withdrawl***, Yaitu dimana perasaan yang tidak menyenangkan atau tidak puas jika aktivitas tertentu dihentikan atau berkurang yang dimana bisa timbul terhadap psikologis (seperti marah, murung, sensitif) dan fisiologis (seperti berkeringat, mual, pusing, insomnia, hingga stress) [2].
6. ***Conflic***, Yaitu dimana mengacu kepada pemain *game* terhadap orang-orang di lingkungan sekitar (konflik interpersonal), dari kekhawatiran pemain sendiri tentang waktu bermain yang berlebihan (konflik intrapsikis) dan konflik dengan aktivitas lain (sekolah, pekerjaan, kehidupan, hobi, dan aktivitas sosial) [2].
7. ***Problems***, yaitu dimana timbulnya masalah karena bermain *game* secara berlebihan. Masalah ini bisa muncul karena suatu individu itu sendiri, seperti konflik individu dan perasaan subjektif terhadap hilangnya kontrol psikologis [2].

2.2.4 Loyalitas

Loyalitas adalah komitmen pelanggan untuk terus menggunakan atau berlangganan produk atau layanan bahkan ketika pengaruh lingkungan dan pemasaran awal berpotensi mengubah pelanggan. Pelanggan yang secara konsisten menggunakan semua dana yang tersedia untuk membeli barang atau jasa dari pemasok yang sama dikatakan setia kepada mereka. Dalam *game*, seorang pemain tidak akan memikirkan seberapa banyaknya uangnya yang dikeluarkan untuk melakukan transaksi terhadap *game* tersebut [7].

2.2.5 In-app Mobile Feature Purchase

In-app Mobile Feature Purchase atau disebut pembelian fitur didalam aplikasi *Mobile* adalah jenis pembayaran yang dilakukan di aplikasi tertentu melalui pembayaran/transaksi secara virtual menggunakan uang rill/asli. Dengan membeli suatu fitur yang terkunci, maka akan terbuka setelah kita membelinya. Dalam *game online*, fitur yang dibeli melalui uang

virtual yang sudah ditransaksikan sebelumnya menggunakan uang rill, seperti *gold, UC, Diamond, Gems, Cash*, dan lain-lain [1].

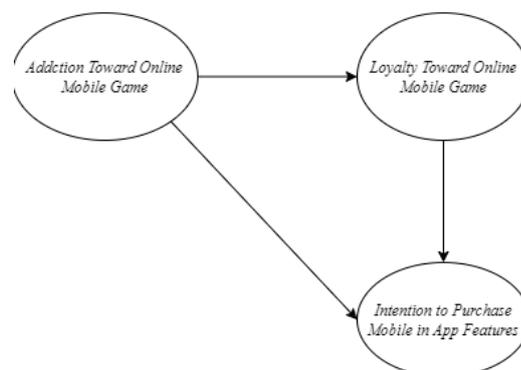
2.2.6 *Purchase Intentions*

Niat pembelian atau *purchase intention* adalah keputusan konsumen untuk membeli suatu merek tertentu. Kondisi ini membuat konsumen ingin membeli produk dalam kondisi tertentu. Niat membeli dapat memengaruhi harga, kualitas, dan nilai yang dirasakan. Motivasi internal dan eksternal dapat mempengaruhi niat beli konsumen. Untuk membeli suatu produk, ada 6 tahapan untuk memutuskan sebelum membeli produk, yaitu: minat, preferensi, pengetahuan, kesadaran, pembelian dan pembelian [18].

2.2.7 *Ketergantungan terhadap game online*

Ketergantungan atau kecanduan terhadap *game online* merupakan ketergantungan terhadap psikologis yang tidak normal, contohnya seperti perjudian, ponografi dan kekerasan. Kemudian muncul gejala yang dirasakan oleh psikologis perilaku terhadap kecanduan atau ketergantungan bermain *game*, seperti sebagai tempat mencari kesenangan, mendapatkan dunia baru, dan luapan emosi yang dirasakan ketika bermain *game online* [1].

2.2.8 *Conceptual Model*



Gambar 2.1 *Conceptual Model* [1]

Pada gambar diatas diatas dijelaskan mengenai *Conceptual Model* yang akan digunakan pada penelitian ini. Terdapat aspek yang memberi dampak kecanduan dimana aspek ini memiliki 7 komponen dalam perilaku kecanduan terhadap *game online*, yaitu; *Sallience*, dimana seseorang menjalankan aktivitas tertentu menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan dan lebih dominan pemikiran mereka seperti keasyikan, keinginan, dan perilaku kebiasaan individu tersebut. *Tolerance*, yaitu dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering atau aktif, sehingga waktu untuk untuk bermain *game* tersebut sangat lama. *Mood Modification*, yaitu dimana mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, sehingga menimbulkan perasaan yang bergairah atau ketenangan. *Relapse*, yaitu dimana perilaku kecenderungan untuk pengulangan terus-menerus pada aktivitas tertentu, kembali pada pola awal hingga berdampak parah. *Withdrawal*, yaitu dimana perasaan yang tidak menyenangkan atau tidak puas jika aktivitas tertentu dihentikan atau berkurang yang dimana bisa timbul terhadap psikologis (seperti marah, murung, sensitif) dan fisiologis (seperti berkeringat, mual, pusing, insomnia, hingga stress). *Conflic*, yaitu dimana mengacu kepada pemain *game* terhadap orang-orang di lingkungan sekitar (konflik interpersonal), dari diri sendiri yang khawatir karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* (konflik intrapsikis) dan konflik dengan aktivitas atau kegiatan lain (sekolah, pekerjaan, kehidupan, hobi dan sosial). dan yang terakhir *Problems*, yaitu dimana timbulnya masalah karena bermain *game* secara berlebihan. Masalah ini bisa muncul karena suatu individu itu sendiri, seperti konflik individu dan perasaan subjektif terhadap hilangnya kontrol psikologis[1]. Kecanduan dalam *game online* merupakan perilaku seseorang yang dimana lebih banyak menghabiskan waktu dibandingkan aktivitas lainnya sehingga tidak mampu untuk dikendalikan. Kecanduan dalam jangka lama bisa menimbulkan loyalitas, adanya *flow experience* dan adiksi bisa meningkatkan loyalitas pada *game online*. Loyalitas atau *loyalty* merupakan konsep perilaku endogen. Kecanduan juga menimbulkan dampak loyalitas bagi seseorang. Pada variabel hubungan

kecanduan/adiksi terhadap niat membeli fitur didalam *game* atau *intention purchase in game feature* tersebut, masih minimnya penelitian hal tersebut, Namun, ahli lain mengklaim bahwa tingkat permainan di *game* online memengaruhi cara orang membeli barang di *game* tersebut. Kemampuan Anda membelanjakan uang untuk produk dalam *game* meningkat sebanding dengan seberapa kecanduan Anda bermain *game* online [19]. hubungan variabel antara loyalitas terhadap *intention purchase in game feature* masih terbatasnya penelitian terkait hal ini, dibutuhkan bukti yang kuat untuk bisa dibuktikannya hubungan hal itu Sehingga peneliti ingin mengajukan hipotesis terhadap variabel tersebut [1].

2.2.9 Sampling Method

Non-probability sampling berupa purposive sampling dengan kriteria dan pertimbangan tertentu merupakan pendekatan sampling yang digunakan. Berkaitan dengan topik bermain *game* online, sudah berapa lama pemain melakukannya, seberapa sering pemain melakukannya, dan rentang usia (12–45) bermain *PUBG Mobile*, serta pembelian apa yang telah lakukan di- produk atau fitur *game* tersebut [19].

2.2.10 Skala Likert

Skala Likert adalah alat untuk mengukur seberapa kuat perasaan seseorang terhadap suatu pernyataan. Skala ini sering dibuat dengan menawarkan sejumlah pilihan jawaban yang menunjukkan seberapa kuat setuju atau tidak setuju dengan pendapat yang dikemukakan. Ada dua jenis pertanyaan pada skala ini: yang mengukur nilai positif mendapat skor 5,4,3,2,1, dan yang mengukur nilai negatif mendapat skor 1,2,3,4,5 [25].

2.2.11 Structural Equation Modelling Partial Least Square (SEM-PLS)

Teknik analisis statistik yang disebut *Structural Equation Modeling* (SEM) digunakan untuk menilai hubungan kausal antar variabel. Pendekatan

ini digunakan untuk menilai model konseptual yang menggambarkan hubungan antara berbagai variabel. Analisis faktor dan regresi atau analisis jalur keduanya termasuk dalam SEM. Model analisis SEM juga menggabungkan metode untuk mengembangkan dan mengevaluasi model statistik kausal [20]. Model persamaan variabel, dimana variabel ini terikat pada banyak variabel dan juga memiliki efek timbal balik, diselesaikan dengan menggunakan model SEM ini (rekursif). Adapaun beberapa bagian dalam SEM ini yaitu analisis jalur (*Path Analysis*), Regresi (*Regression*), dan faktor konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis*). SEM-PLS yaitu metode alternatif dari analisis SEM yang dimana data yang digunakan tidak terdistribusi multivariannya [34]. PLS-SEM juga memprediksi variabel eksogen atau endogen (variabel-variabel lainnya) [35]. Dalam SEM-PLS ini memiliki 3 komponen, yaitu *measurement model*, *Structural model*, dan *Weight relation* [21]. Penjelasannya sebagai berikut :

1. *Measurement Model*

Measurement Model yaitu bagian dari model SEM-PLS yang menjelaskan hubungan variabel laten dengan beberapa indikatornya [25].

2. Skema Pembobotan (*Weight relation*)

Yaitu menunjukkan hubungan nilai antar indikator dengan variabel latennya [34].

3. *Structural Model*

Model struktural, yang merupakan komponen dari model SEM-PLS dan menjelaskan bagaimana berbagai variabel laten dan variabel eksogen berinteraksi dengan variabel laten [25].

2.2.12 Variabel Independen dan Dependen

Variabel independen yaitu variabel yang digunakan sebagai faktor penyebab atau pemicu dalam suatu percobaan atau penelitian. Variabel ini

diharapkan mempengaruhi atau memprediksi variabel lain dalam penelitian. Variabel independen dapat diubah atau dikontrol oleh peneliti untuk menguji hipotesis atau untuk mengetahui efek dari variabel tersebut. Variabel dependen yaitu variabel yang digunakan sebagai hasil atau efek dari variabel independen. Variabel ini diharapkan dipengaruhi oleh variabel independen dan diukur atau diobservasi untuk mengetahui efek dari perubahan pada variabel independen. Variabel dependen bergantung pada variabel independen, sehingga perubahan pada variabel independen akan mempengaruhi variabel dependen [24].

2.2.13 Path Analysis

Path analysis yaitu metode analisis statistik yang digunakan untuk mengevaluasi hubungan kausal antar variabel [25].

2.2.14 Pengujian dan Validasi

Pengujian dan validasi pada penelitian ini terdiri dari *pre-processing* data, Uji asumsi klasik, uji *confirmatory factor analysis* (CFA), dan uji kecocokan model yang dimana akan dijelaskan pada sub bab berikut ini [25].

2.2.14.1 Evaluasi kecocokan model

Pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarluaskan penting pada saat ini. Pra-pemrosesan data ini dilakukan untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan. Selanjutnya akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas [25].

a. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi syarat validitas atau tidak. Menguji reliabilitas metode AVE (*Average Variance Extracted*), yaitu menentukan apakah suatu nilai memenuhi kriteria jika lebih besar dari 0,50 dan memiliki loading factor lebih besar dari 0,6 [1].

b. Uji reliabilitas

Ketika nilai *Composite Reliability* diatas 0,7, data dianggap dapat diandalkan. Jika hasil penilaian mengungkapkan angka yang lebih tinggi, data tersebut dapat diandalkan. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengevaluasi konsistensi dari data yang telah dikumpulkan [30].

2.2.14.2 Uji Asumsi Klasik

Pada metode SEM ini terdapat beberapa asumsi yang harus dipenuhi, yaitu :

- a. Ukuran sample disarankan yaitu 100-200 yaitu minimal 5 kali jumlah indikator dari variable yang digunakan [25].
- b. *Outliers* yaitu data yang harus digunakan harus normal.

2.2.14.3 Confirmatory Factor Analysis (CFA)

Pada tahap ini dikenal sebagai alat statistik yang digunakan untuk menguji atau memastikan sebuah model pengukuran (measurement model) dan beberapa konstruk [25]. Pada pengujian ini dilakukan metode untuk menguji konsistensi indikator pada konstruknya. Pada CFA ini terdapat dua pengujian, yaitu ;

1. Uji validitas instrumen

Pada pengujian ini ditunjukkan korelasi antara indikator dengan konstruk. Apabila *loading factor* $> 0,6$ maka dapat dikatakan instrumen telah tercapai [25].

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Pada pengujian ini melakukan cara mengamati perhitungan nilai *Construct Reliability* (CR) dan *Average varianve Extraced* (AVE). indikator dapat dikatakan reliabel jika variabel mempunyai nilai $CR > 0,7$ dan $AVE > 0,5$ [25].

2.2.15 PUBG

PUBG (*Player Unknowns Battle Ground*) adalah sebuah game battle royale yang diterbitkan oleh Tencent Games dan dikembangkan oleh PUBG Corporation. Dalam game ini, pemain bersaing untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup di sebuah pulau terpencil setelah melompat dari pesawat terbang. Pemain harus mencari perlengkapan dan membunuh pemain lain untuk bertahan hidup sampai akhir permainan. PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format *Duo* (2 orang) dan juga *squad* (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan [37].

2.2.16 T-Statistic

Uji-t adalah jenis pengujian statistika untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari nilai yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika. Nilai perkiraan ini bermacam-macam asalnya, ada yang menentukan sendiri, berdasarkan isu, nilai persyaratan, dan lain-lain. Tes t atau Uji t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. *T-Statistic* adalah salah metode pengujian dari uji statistik parametrik. uji statistik t adalah suatu uji yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independent secara individual dalam menerangkan variabel dependen[38]. Pengujian statistik t atau t-test ini dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria yaitu Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis ditolak dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis diterima[38]. Jika T-Test > 1.65

maka hipotesis penelitian dapat diterima. Berikut gambar persentasi distribusi t.

Titik Persentase Distribusi t (df = 161 –200)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
161	0.67602	1.28683	1.65437	1.97481	2.34973	2.60671	3.14162
162	0.67601	1.28680	1.65431	1.97472	2.34959	2.60652	3.14130
163	0.67600	1.28677	1.65426	1.97462	2.34944	2.60633	3.14098
164	0.67599	1.28673	1.65420	1.97453	2.34930	2.60614	3.14067
165	0.67598	1.28670	1.65414	1.97445	2.34916	2.60595	3.14036
166	0.67597	1.28667	1.65408	1.97436	2.34902	2.60577	3.14005
167	0.67596	1.28664	1.65403	1.97427	2.34888	2.60559	3.13975
168	0.67595	1.28661	1.65397	1.97419	2.34875	2.60541	3.13945
169	0.67594	1.28658	1.65392	1.97410	2.34862	2.60523	3.13915
170	0.67594	1.28655	1.65387	1.97402	2.34848	2.60506	3.13886
171	0.67593	1.28652	1.65381	1.97393	2.34835	2.60489	3.13857
172	0.67592	1.28649	1.65376	1.97385	2.34822	2.60471	3.13829
173	0.67591	1.28646	1.65371	1.97377	2.34810	2.60455	3.13801
174	0.67590	1.28644	1.65366	1.97369	2.34797	2.60438	3.13773
175	0.67589	1.28641	1.65361	1.97361	2.34784	2.60421	3.13745
176	0.67589	1.28638	1.65356	1.97353	2.34772	2.60405	3.13718
177	0.67588	1.28635	1.65351	1.97346	2.34760	2.60389	3.13691
178	0.67587	1.28633	1.65346	1.97338	2.34748	2.60373	3.13665
179	0.67586	1.28630	1.65341	1.97331	2.34736	2.60357	3.13638
180	0.67586	1.28627	1.65336	1.97323	2.34724	2.60342	3.13612
181	0.67585	1.28625	1.65332	1.97316	2.34713	2.60326	3.13587
182	0.67584	1.28622	1.65327	1.97308	2.34701	2.60311	3.13561
183	0.67583	1.28619	1.65322	1.97301	2.34690	2.60296	3.13536

Gambar 2.2 Titik Distribusi Persentasi t

Gambar 2.2 dijelaskan mengenai titik distribusi persentasi t yang dimana memiliki hasil persyaratan dari jumlah terdistribusi yang didapatkan.