

**BAB III**

**TERPAAN IKLAN MOBILE LEGENDS, INTENSITAS**

**MIKROTRANSAKSI DAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE**

**PADA GAMERS REMAJA**

Pada bab 3 ini, akan memuat dan menjelaskan hasil dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden terpilih mengenai Hubungan Terpaan Iklan Mobile Legends dan Intensitas Mikrotransaksi dengan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Gamers Remaja di mulai dari uji validitas serta uji reabilitas dalam kuesioner yang sudah diisi oleh 30 responden pertama. Pada penelitian ini sampel berjumlah 100 responden dengan kriteria laki-laki maupun perempuan, berusia 15-21 tahun, berdomisili di Semarang dan aktif bermain Mobile Legends.

### **3.1 Uji Validitas dan Uji Reabilitas**

#### **3.1.1 Uji Validitas**

Uji validitas pada penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat valid atau tidaknya data penelitian yang sudah dihimpun. Valid dalam hal ini memiliki arti di mana instrumen pertanyaan yang sudah disusun dapat digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 27. Berdasarkan nilai tabel dari sampel sebanyak 100 responden adalah  $>0.195$  (5% dari 100 responden) serta nilai signifikansi  $< 0.05$ . Kuesioner dapat dikatakan valid jika nilai  $r$ - terhitung lebih besar dari  $r$  tabel. Sedangkan pada nilai signifikansi

kuesioner dapat dikatakan valid ketika nilai signifikansi  $< 0.05$  dan jika lebih dari ( $> 0.05$ ) dapat dikatakan tidak valid.

**Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel Terpaan Iklan Mobile Legends, Intensitas Mikrotransaksi, dan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Gamers Remaja**

Variabel	Signifikansi	Hasil Signifikansi	Keterangan
Terpaan Iklan Mobile Legends ( $X_1$ )	$< 0.05$	$< 0.001$	VALID
Intensitas Mikrotransaksi ( $X_2$ )	$< 0.05$	$< 0.001$	VALID
Tingkat Kecanduan Game Online pada Gamers Remaja (Y)	$< 0.05$	0.000	VALID

Berdasarkan hasil dari uji validitas yang sudah dilakukan melalui aplikasi SPSS dapat di lihat bahwa ketiga variabel tersebut memiliki nilai signifikansi yang valid. Untuk nilai koefisien validitas nilai  $r$  antara 0.333 – 1.000. sehingga dapat disimpulkan pertanyaan dari ketiga variabel tersebut dinyatakan valid.

### 3.1.2 Uji Reliabilitas

Dalam uji reabilitas pada penelitian ini bertujuan guna melihat seberapa besar tingkat konsistensi hasil dari kuesioner yang telah disusun meski sudah diuji berkali-kali dengan subjek dan kondisi yang sama. Sebuah penelitian bisa dikatakan reliabel ketika memenuhi nilai minimum *Alpha's Cronbach* atau lebih besar dari 0.60. jika nilai *cronbach* melebihi nilai minimum tersebut maka dapat disimpulkan jika penelitian tersebut reliabel. Berikut hasil pengujian reliabilitas yang dilakukan melalui aplikasi SPSS versi 27.

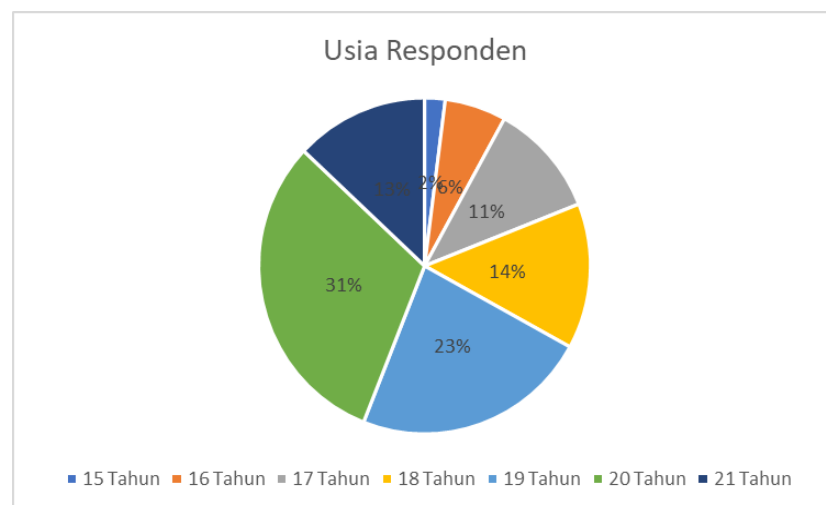
**Tabel 3.2 Hasil Uji Reabilitas Terpaan Iklan Mobile Legends, Intensitas Mikrotransaksi, dan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Gamers Remaja**

Variabel	Alpha Cronbach's	Kriteria	Keterangan
Terpaan Iklan Mobile Legends ( $X_1$ )	0.648	<i>Alpha Cronbach</i> $> 0.60$	Reliabel
Intensitas Mikrotransaksi ( $X_2$ )	0.802		Reliabel
Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> pada Gamers Remaja ( $Y$ )	1.000		Reliabel

Dapat di lihat berdasarkan tabel output SPSS di atas menunjukkan jika variabel Terpaan Iklan Mobile Legends, Intensitas Mikrotransaksi, dan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Gamers Remaja memiliki nilai *Alpha Cronbach's*  $>$  (lebih besar) dari 0.60 yang artinya bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

### 3.2 Identitas Responden

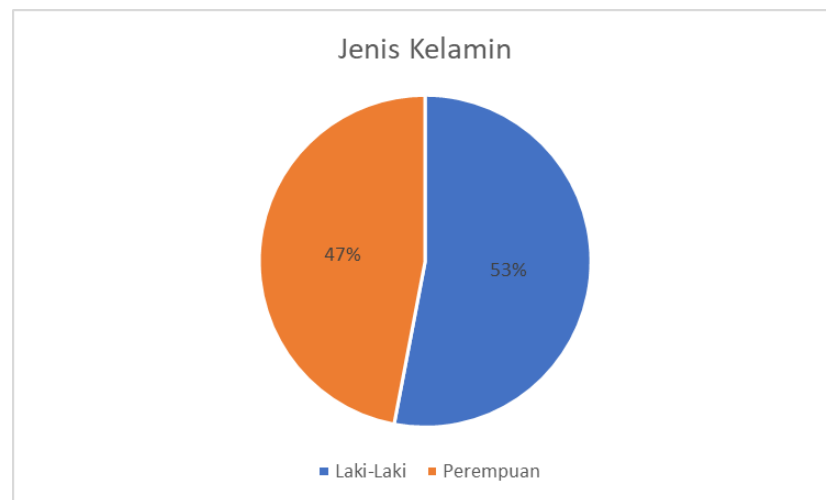
#### 3.2.1 Usia Responden



**Gambar 3.1 Diagram Usia Responden**

Pada penelitian ini kriteria responden berkisar antara 15 hingga 21 tahun yang aktif bermain Mobile Legends dan berdomisili di Kota Semarang. Terdapat sebanyak 100 sampel yang sudah diisi oleh responden terpilih dan menghasilkan variasi usia yang beragam.

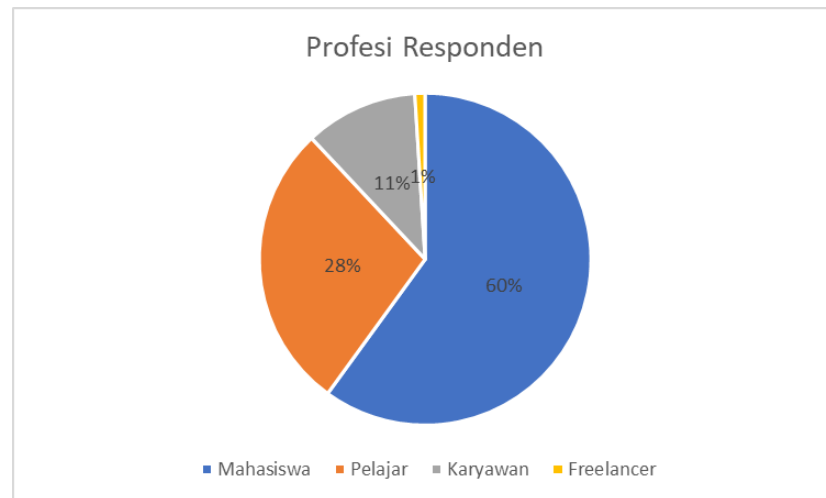
### 3.2.2 Jenis Kelamin



**Gambar 3.2 Diagram Jenis Kelamin Responden**

Pada penelitian ini responden yang memenuhi kriteria dan telah mengisi serangkaian kuesioner didominasi oleh jenis kelamin laki-laki sebanyak 53 persen. Kemudian sisanya jenis kelamin perempuan sebanyak 47 persen.

### 3.2.3 Profesi



**Gambar 3.3 Diagram Profesi Reponden**

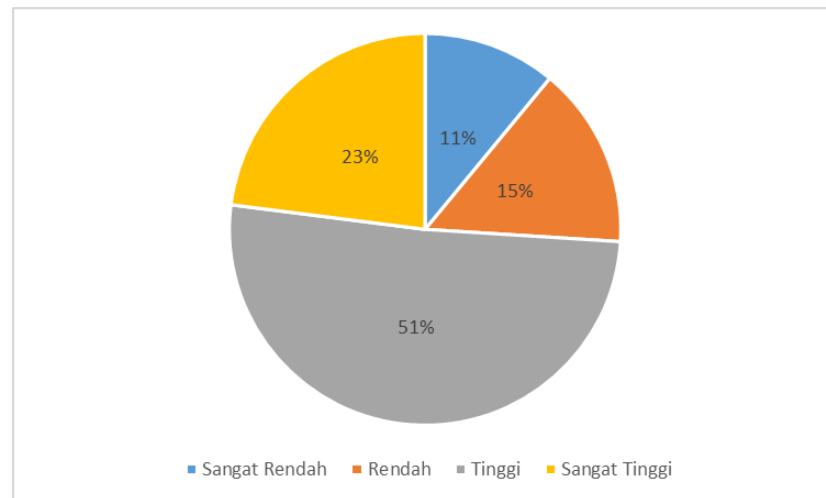
Melalui penelitian ini dapat di lihat berdasarkan diagram di atas, responden didominasi dengan latar belakang pekerjaan sebagai mahasiswa sebanyak 60 persen.

### 3.3 Variabel Terpaan Iklan Mobile Legends

Dalam penelitian ini, untuk meneliti variabel Terpaan Iklan Mobile Legends berdasarkan empat indikator yang diwakili oleh enam pertanyaan. Nilai tertinggi pada variabel ini yaitu 24 sedangkan 1 adalah nilai terendah. Untuk menghitung Terpaan Iklan Mobile Legends terdapat 4 kategori diantaranya, sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut untuk penjelasan keempat kategori tersebut:

- Skor 1-6 : Kategori sangat rendah
- Skor 7-12 : Kategori rendah
- Skor 13-18 : Kategori tinggi
- Skor 19-24 : Kategori sangat tinggi

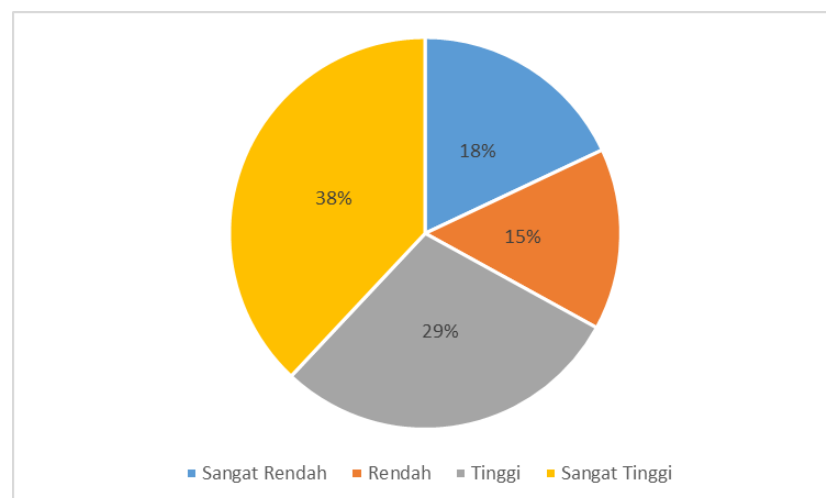
### 3.3.1 Pengetahuan Mengenai Promo dalam Iklan Mobile Legends



**Gambar 3.4 Diagram Pengetahuan Mengenai Promo dalam Iklan Mobile Legends**

Berdasarkan diagram di atas, diketahui hasil dari pengujian variabel terpaan iklan Mobile Legends yang mana salah satu poinnya adalah pengetahuan mengenai promo dalam iklan Mobile Legends, ditemukan bahwa pengetahuan mayoritas responden termasuk ke dalam kategori tinggi.

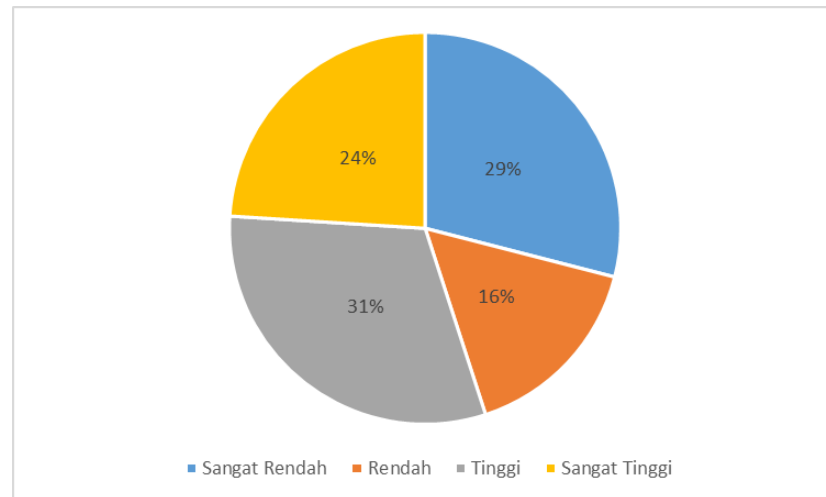
### 3.3.2 Pengetahuan Mengenai Visual Iklan Mobile Legends



**Gambar 3.5 Diagram Pengetahuan Mengenai Visual Promo Mobile Legends**

Pada diagram 3.5, terlihat bahwa sebagian besar pengetahuan responden terkait visual promo Mobile Legends masuk ke dalam kategori sangat tinggi.

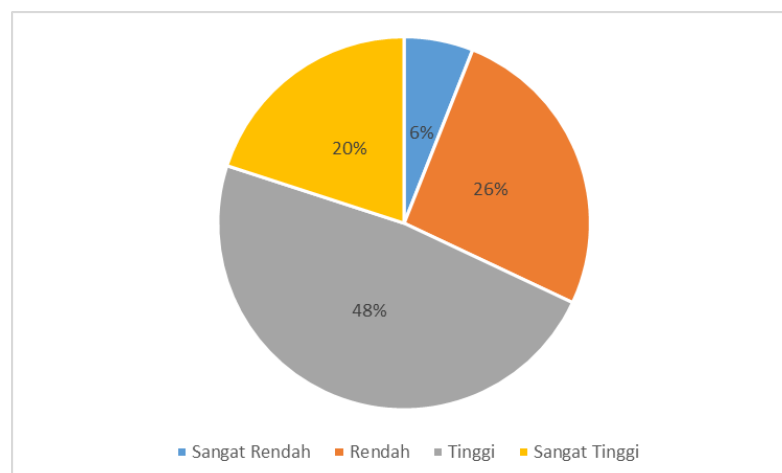
### 3.3.3 Pengetahuan Mengenai *Scene* Iklan Mobile Legends



**Gambar 3.6 Diagram Pengetahuan Mengenai *Scene* Iklan Mobile Legends**

Pada diagram di atas, menunjukkan data bahwasannya pengetahuan mayoritas responden terkait *scene* iklan Mobile Legends masuk ke dalam kategori tinggi.

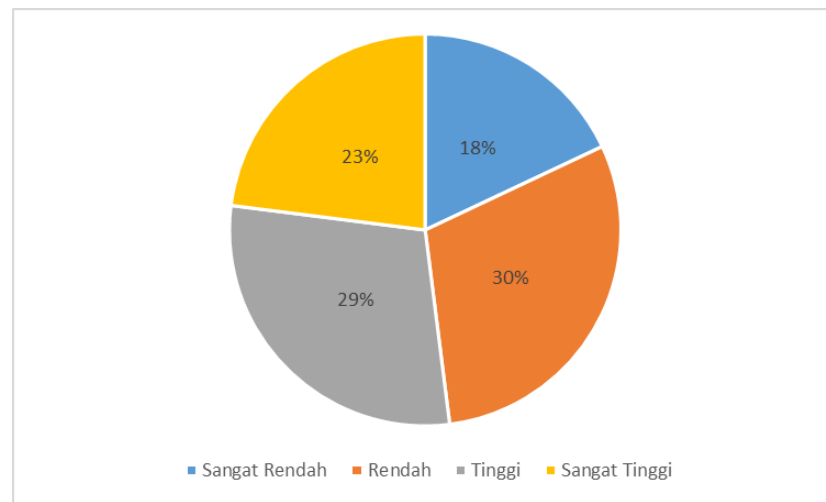
### 3.3.4 Pengetahuan Mengenai Isi Iklan Mobile Legend



**Gambar 3.7 Diagram Pengetahuan Mengenai Isi Iklan Mobile Legends**

Berdasarkan diagram 3.7, dapat terlihat bahwa pengetahuan mayoritas responden mengenai isi dari iklan Mobile Legends masuk dalam kategori tinggi.

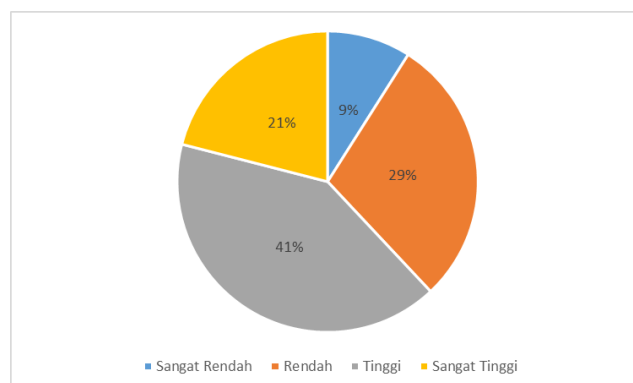
### 3.3.5 Pengetahuan Mengenai Konten Iklan Mobile Legends



**Gambar 3.8 Diagram Pengetahuan Mengenai Konten Iklan Mobile Legends**

Pada diagram 3.8 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan rendah.

### 3.3.6 Pengetahuan Mengenai Media Beriklan Mobile Legends

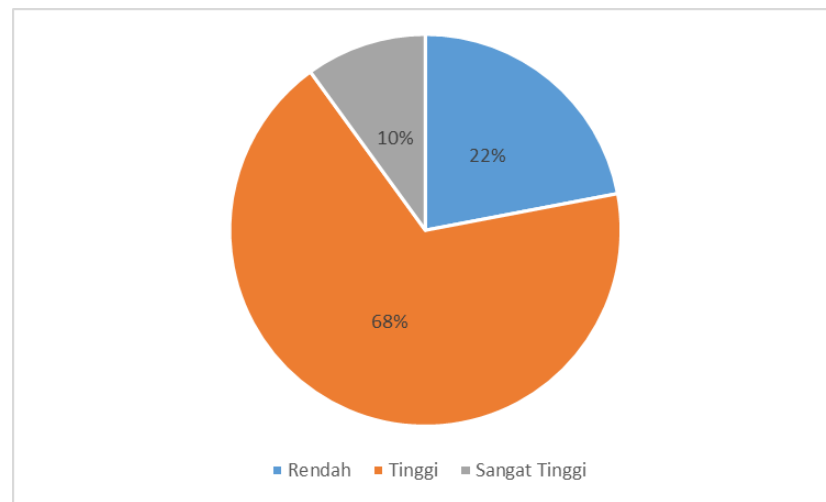


**Gambar 3.9 Diagram Pengetahuan Mengenai Media Beriklan Mobile Legends**



Berdasarkan diagram 3.9, ditemukan hasil pengujian indikator media yang dipakai Mobile Legends untuk beriklan bahwa pengetahuan sebagian besar responden masuk ke dalam kategori tinggi.

### 3.3.7 Kesimpulan Hasil Analisis Terpaan Iklan Mobile Legends



**Gambar 3.10 Diagram Kesimpulan Hasil Analisis Terpaan Iklan Mobile Legends**

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dijelaskan pada beberapa diagram di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas dari responden berada pada tingkat pengetahuan tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa strategi beriklan yang dilakukan oleh Moonton berhasil.

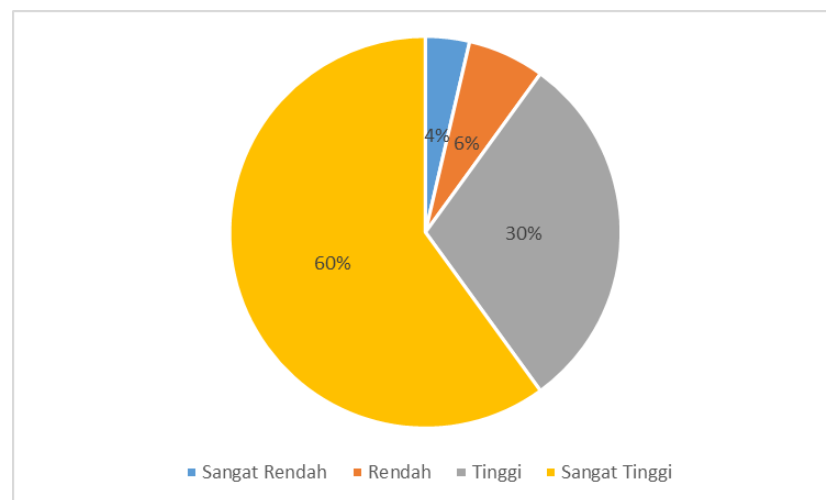
### 3.4 Variabel Intensitas Mikrotransaksi

Variabel selanjutnya yang menjadi objek penelitian pada penelitian ini ialah Intensitas Mikrotransaksi dengan dua indikator yaitu frekuensi dan jumlah pengeluaran. Jumlah nilai tertinggi pada variabel Intensitas Mikrotransaksi ialah 12 dan yang terendah adalah 1. Dalam meneliti Intensitas Mikrotransaksi dibagi menjadi empat kategori diantaranya adalah sangat

rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori ini akan digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya intensitas mikrotransaksi yang dilakukan oleh responden. Berikut rincian dari empat kategori tersebut:

- Skor 1-3 : Kategori Sangat Rendah
- Skor 4-6 : Kategori Rendah
- Skor 7-9 : Kategori Tinggi
- Skor 10-12 : Kategori Sangat Tinggi

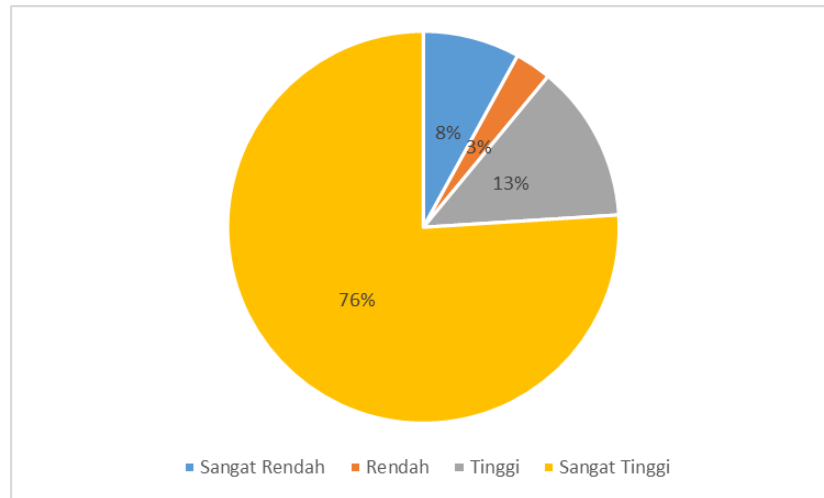
### 3.4.1 Frekuensi Mikrotransaksi Mobile Legends



**Gambar 3.11 Diagram Frekuensi Mikrotransaksi Mobile Legends**

Berdasarkan diagram 3.11, diketahui hasil pengujian indikator mengenai frekuensi mikrotransaksi Mobile Legends bahwa sebagian besar melakukan mikrotransaksi lebih dari tiga kali dalam satu bulan terakhir, termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

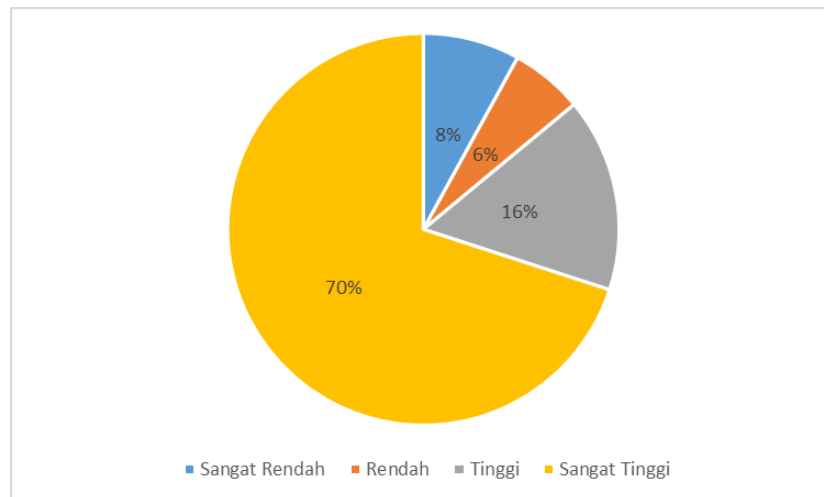
### 3.4.2 Jumlah Pengeluaran Mikrotransaksi



**Gambar 3.12 Diagram Jumlah Pengeluaran Mikrotransaksi**

Pada diagram 3.12, diketahui bahwa mayoritas responden masuk ke dalam kategori sangat tinggi dalam jumlah pengeluaran mikrotransaksi.

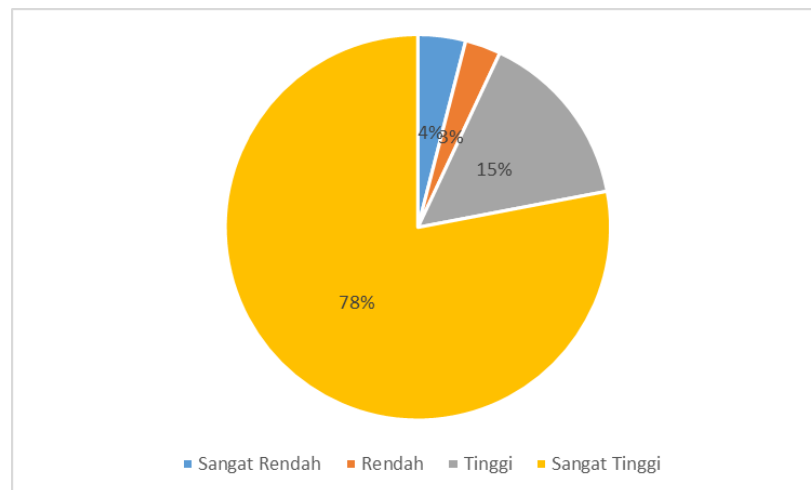
### 3.4.3 Jumlah Pengeluaran Terbesar dalam Satu Kali Mikrotransaksi



**Gambar 3.13 Diagram Jumlah Pengeluaran Terbesar dalam Satu Kali Mikrotransaksi**

Pada diagram 3.13 menunjukkan bahwa sebagian besar pernah melakukan satu kali aktivitas mikrotransaksi dengan pengeluaran yang sangat tinggi.

#### 3.4.4 Kesimpulan Hasil Analisis Intensitas Mikrotransaksi



**Gambar 3.14 Diagram Kesimpulan Hasil Analisis Intensitas Mikrotransaksi**

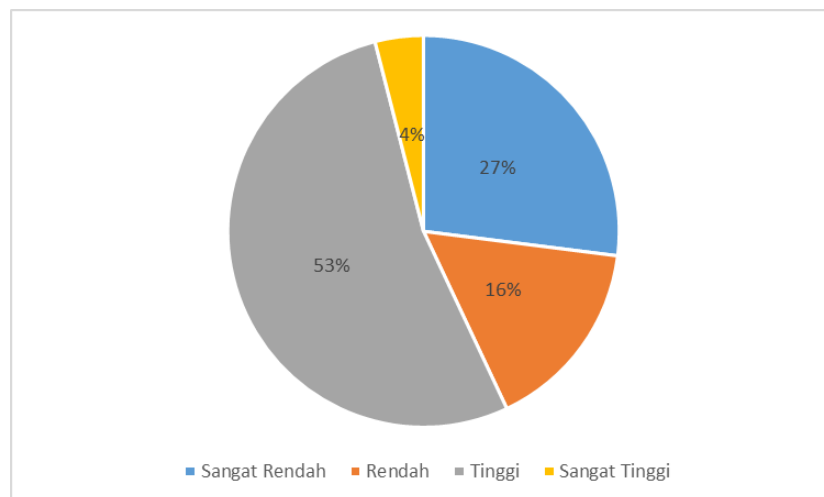
Berdasarkan beberapa diagram yang sudah disajikan di atas mengenai variabel intensitas mikrotransaksi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat mikrotransaksi yang sangat tinggi. Artinya, mayoritas responden melakukan mikrotransaksi tidak secara rasional.

#### 3.5 Variabel Tingkat Kecanduan Game Online Pada Gamers Remaja

Variabel terakhir yang menjadi objek penelitian pada penelitian ini ialah Tingkat Kecanduan *Game Online* pada *Gamers Remaja* dengan sembilan indikator yang akan diwakili oleh satu pernyataan terbuka. Responden dapat memilih kondisi yang sesuai dengan apa yang dirasakan ketika aktif bermain *Mobile Legends*. Pada variabel ini terbagi menjadi empat kategori, dengan nilai

tertinggi 4 dengan nilai terendah 1. Untuk responden yang memilih 0-2 pernyataan masuk ke dalam kategori sangat rendah, 3-4 pernyataan termasuk ke dalam kategori rendah, 5-6 pernyataan termasuk ke dalam kategori tinggi, dan 7-9 pernyataan masuk ke dalam kategori sangat tinggi. Berikut rician keempat kategori tersebut:

- Skor 1-2: Sangat Rendah
- Skor 3-4: Rendah
- Skor 5-6: Tinggi
- Skor 7-9: Sangat Tinggi



**Gambar 3.15 Diagram Hasil Analisis Variabel Tingkat Kecanduan *Game Online* pada *Gamers Remaja***

Berdasarkan diagram 3.15, diketahui bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi.