

SKRIPSI

PENGARUH KEPERCAYAAN, KESENANGAN, DAN NORMA SOSIAL DENGAN VARIABEL MEDIASI SIKAP TERHADAP NIAT UNTUK BERMAIN GAME ONLINE DI JAWA TIMUR



Oleh :

ZULFIKAR ABDURRAHMAN
NBI: 1212000283

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

SKRIPSI

**PENGARUH KEPERCAYAAN, KESENANGAN, DAN NORMA
SOSIAL DENGAN VARIABEL MEDIASI SIKAP TERHADAP NIAT
UNTUK BERMAIN GAME ONLINE DI JAWA TIMUR**



Disusun Oleh:

Zulfikar Abdurrahman

1212000283

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

**PENGARUH KEPERCAYAAN, KESENANGAN, DAN NORMA
SOSIAL DENGAN VARIABEL MEDIASI SIKAP TERHADAP NIAT
UNTUK BERMAIN GAME ONLINE DI JAWA TIMUR**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

Diajukan Oleh:

Zulfikar Abdurrahman

1212000283

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Lengkap : Zulfikar Abdurrahman
NBI : 1212000283
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis
Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh Kepercayaan, Kesenangan, dan
Norma Sosial dengan Variabel Mediasi Sikap
Terhadap Niat untuk Bermain Game Online di
Jawa Timur.

Surabaya, 6 Juni 2024
Mengetahui/Menyetujui
Pembimbing,



Drs. Ec. Rudy Santoso, MM.

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dipertahankan didepan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen, Pada tanggal 6 Juni 2024:

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Dr. Nanis Susanti, MM.

Ketua

2. Dr. Ida Ayu Sri Brahmayanti, MM.

Anggota

3. Drs. Ec. Rudy Santoso, M.M.

Anggota

Mengesahkan,

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dekan



Prof. Dr. H. Slamet Riyadi, M.Si., Ak., CA

NPP. 20220930319

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama Lengkap : Zulfikar Abdurrahman
2. NBI : 1212000283
3. Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
4. Program Studi : Manajemen
5. NIK (KTP) : 3578061209020005
6. Alamat Rumah (KTP) : Jl. Pakis TirtoSari XIV No. 41

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kepercayaan, Kesenangan, Dan Norma Sosial Dengan Variabel Mediasi Sikap Terhadap Niat Untuk Bermain Game Online Di Jawa Timur”** adalah benar- benar hasil rancangan, tulisan dan pemikiran saya sendiri, dan bukan merupakan plagiat atau menyalin atau menyadur dari karya tulis ilmiah orang lain baik berupa Artikel, Skripsi, Tesis maupun Disertasi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, jika dikemudianhari ternyata terbukti bahwa skripsi yang saya tulis adalah hasil plagiat maka saya bersedia menerima sanksi apapun atas perbuatan saya dan bertanggungjawab secara mandiri tanpa ada sangkut pautnya dengan Dosen Pembimbing dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Surabaya, 6 Juni 2024

Yang Membuat,



Zulfikar Abdurrahman

MOTTO

"Because every human's future comes down to one word: management."

~Vault-Tec Employee~

"Fortis Fortuna Adiuvat"

~Terence~

"Si Vis Pacem Parabellum"

~Publius Flavius Vegetius Renatus~



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. Semolowaru 45 Surabaya
Telp. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfikar Abdurrahman
NBI/NPM : 1212000283
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Program Studi
Progan Studi : Manajemen
Jenis Karya : ~~Skripsi/tesis/disertasi/laporan penelitian/praktek*~~

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, atas karya saya yang berjudul:

“Pengaruh Kepercayaan, Kesenangan, Dan Norma Sosial Dengan Variabel Mediasi Sikap Terhadap Niat Untuk Bermain Game Online Di Jawa Timur”

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 6 Juni 2024

**coret yang tidak perlu*



Menyatakan,

(Zulfikar Abdurrahman)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Disertasi ini yang berjudul “Pengaruh Kepercayaan, Kesenangan, Dan Norma Sosial Dengan Variabel Mediasi Sikap Terhadap Niat Untuk Bermain Game Online Di Jawa Timur” dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa optimasi penelitian ini memiliki berbagai hambatan dan kekurangan. Peneliti berharap adanya koreksi dan saran yang konstruktif dari semua pihak agar lebih sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dan para peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan lebih lanjut.

Penyelesaian skripsi pada Program Studi Sarjana-I Ilmu Manajemen ini, tidak terlepas dari peran seluruh pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut ini:

1. Drs. Ec. Rudy Santoso, MM., selalu dosen pembimbing saya yang sudah membimbing pembuatan, perangkaian, dan memberikan arahan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM, CMA, CPAI., atas fasilitas dan kesempatan yang diberikan selama mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana-I Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Prof. Dr. H. Slamet Riyadi, MSi., Ak., CA., atas fasilitas dan kesempatan yang diberikan selama mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana-I Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Dr. Ulfi Pristiana, M.S., selaku Ketua Program Sarjana-I Ilmu Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, atas semua fasilitas dan arahan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Para dosen pengajar Program Sarjana-I Ilmu Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah membagi pengetahuan akademik dan dukungan selama peneliti menempuh studi.

6. Ayahanda tercinta Dr. H. Beta Embriyono Adna SE. Ak., MM. dan Ibunda tercinta Hj. Herlina Soesilowati SE., yang mendukung, mendorong, memotivasi, dan memanjatkan doa dengan tulus dan ikhlas untuk keberhasilan menyelesaikan pendidikan pada Program Sarjana-1 Ilmu Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
7. Adik-adikku tersayang: Zufar Abdullah Rabbani, Ziyad Zumar Alfatih, Zidni Ilman Nafia, Zerlina Hana Hafiza sebagai sumber inspirasi dan motivasi untuk menjadi contoh kakak yang baik bagi saya.
8. Fadlilah Rihadah Charienawaty, Terima kasih atas dukungan yang penuh kasih, atas pengertian yang tulus, dan atas hadirnya dirimu yang selalu menjadi cahaya di saat gelap. Kata-katamu adalah penyejuk jiwa, dan kehadiranmu adalah semangat yang menguatkan setiap langkahku. *I love you in every universe.*
9. Teman nongkrong saya dari grup JMK48: Prawira Yoga, Arya Wirayuda, Rizky Bagus Satria, Maxima Nevlita Herlina, Hendry Yanche Nainggolan, Fraz Zakaulah Khan, Ahmad Adiib Aminullah, Rafa "Bob" Athallah S.Mn., Bagus Ariz Faishal, Faldy Putra Dharma, Naila Aisyah Putri, Kharisma Sinandhi Rayhan, dan Sheily Novitasari yang sudah menemani saya dikala saya ada waktu luang.
10. Teman-teman saya sedari awal perkuliahan dari grup BPJS: Riza Elizabeth Ompusunggu, Nabella Alfiani, Yulsa Aldi Pratama, M. Rafli, Mutiara Laras Wati, Hj. Dewi Rahmawati, Halimatus Saleha, Fardiana, Dinda Arinal Haq, Cicik Nurul Hidayah S. Mn., dan Wilfy Rula A. F. S. S. Mn. yang menemani saya sejak semester satu sampai akhir perkuliahan ini.
11. Teman-teman SMA saya dari grup KEMEM UAB: H. Alvin Maulana Ramadhan, Mahendra Tio, M. Ray Albani Subait H., Naufal Maulana W., Rachmad Maulana P., Fairuz Ahmad Rizky Pratama, Michael Stefanus, Yusril Andrianto, Ega Suwandhi, dan Kurniawan Adi Sanjaya yang memberikan saya memori disaat masa SMA yang tak terlupakan.
12. Teman Discord saya dari server SS-Kampfstaffell Nord: Adithra Artiearvira, Ananta Kusuma, Raden Hamdan Zulfa, Dedy Rachmady, dan M. Fadli Al Thariq yang sudah menemani saya saat bermain game online.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang dengan tulus memberikan berbagai bantuan baik moril maupun materiil serta doa, untuk keberhasilan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Sarjana-1 Ilmu Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Skripsi ini didedikasikan kepada masyarakat dan bangsa Indonesia. Diharapkan dengan selesainya skripsi ini semua manfaat penelitian yang diharapkan dapat diperoleh dan berguna untuk negara Republik Indonesia. Dengan segala kelebihan dan kekurangan yang ada saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini dan saya dengan senang hati menerima saran maupun kritik untuk perbaikan. Motto "*Fortis Fortuna Adiuva*".

DAFTAR ISI

COVER DEPAN.....	i
COVER BELAKANG	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<i>SUMMARY</i>	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori	7
2.1.2. Kepercayaan Terhadap Website Game Online	8
2.1.3. Kesenangan Dalam Bermain Game Online	9
2.1.4. Norma sosial	10
2.1.5. Sikap Saat Bermain Game Online	11
2.2. Penelitian Terdahulu.....	12
2.3. Hubungan Antar Variabel	18

2.4. Kerangka Konseptual	20
2.5. Hipotesis	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	23
3.1. Desain Penelitian	23
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3. Jenis dan Sumber Data	23
3.4. Populasi dan Sampel	24
3.4.1. Populasi	24
3.4.2. Sampel	26
3.5. Teknik Pengumpulan Data	26
3.6. Definisi Variabel dan Operasional	28
3.6.1. Definisi Variabel.....	28
3.6.2. Definisi Operasional	29
3.7. Proses Pengolahan Data	31
3.8. Metode Analisis Data	31
3.9. Pengujian Hipotesis dan Analisis Data.....	32
3.9.1. Analisis <i>Outer Model</i>	32
3.9.2. Analisis <i>Inner Model</i>	33
BAB IV.....	35
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	35
4.2. Tingkat Respon.....	35
4.3. Deskripsi Analisis Karakteristik Responden	35
4.3.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Genre Game Online.....	35
4.3.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
4.3.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kota Kampus.....	36
4.3.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Profesi	36
4.3.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	37
4.3.6. Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat.....	37
4.4. Deskripsi Frekuensi Variabel Penelitian	38

4.4.1. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kepercayaan	39
4.4.2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kesenangan	39
4.4.3. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Norma Sosial	40
4.4.4. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Sikap	40
4.4.5. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Niat	41
4.5. Pembahasan Hasil Temuan Penelitian	41
4.5.1. Evaluasi Pengujian <i>Outer Model</i>	41
4.5.2. Evaluasi Pengujian <i>Inner Model</i>	45
4.5.3. Pengujian Hipotesis	45
4.6. Pembahasan	48
4.6.1. Pengaruh Kepercayaan Terhadap Niat	48
4.6.2. Pengaruh Mediasi Sikap pada Kepercayaan Dengan Niat	49
4.6.3. Pengaruh Mediasi Sikap pada Kesenangan Dengan Niat	49
4.6.4. Pengaruh Kesenangan Terhadap Niat	50
4.6.5. Pengaruh Norma Sosial Terhadap Niat	50
4.6.6. Pengaruh Sikap Terhadap Niat	50
4.7. Implikasi Penelitian	51
4.8. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V	52
PENUTUP	53
5.1. Simpulan	53
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Data perguruan tinggi tinggi Jatim	24
Tabel 3.2. Skala Likert.....	27
Tabel 3.3. Indikator Variabel Kepercayaan	29
Tabel 3.4. Indikator Variabel Kesenangan	29
Tabel 3.5. Indikator Variabel Norma sosial	30
Tabel 3.6 Indikator Variabel Sikap	30
Tabel 3.7 Indikator Variabel Niat	31
Tabel 3.8 Rule of Thumb Outer Model	32
Tabel 3.9 Rule of Thumb Inner Model.....	33
Tabel 4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Genre Game Online .	35
Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kota Kampus	36
Tabel 4.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Profesi.....	37
Tabel 4.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	37
Tabel 4.6. Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat Bermain.....	37
Tabel 4.7. Interval Variabel	38
Tabel 4.8. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kepercayaan (X1)	39
Tabel 4.9. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kesenangan (X2)	39
Tabel 4.10. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Norma Sosial (X3)	40
Tabel 4.11. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Sikap (Z)	40
Tabel 4.12. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Niat (Y).....	41
Tabel 4.13. Hasil Outer Loadings	42
Tabel 4.14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	43
Tabel 4.15. Hasil Uji Validitas Diskriminan	44
Tabel 4.16. Hasil Uji R Square.....	45
Tabel 4.17. Hasil Uji Path Coefficient	46
Tabel 4.18. Hasil Uji Specific Indirect Effects	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data Sensus Penduduk di Jawa Timur	2
Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	21
Gambar 4.1. Nilai Outer Loadings	42
Gambar 4.2. Algorithm Bootstrapping Report	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian	63
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan	65
Lampiran 3. Akun Game Online Responden	67
Lampiran 4. Genre Game Online Responden	68
Lampiran 5. Game Online Yang Dimainkan Responden	68
Lampiran 6. Jawaban Indikator Variabel Kepercayaan (X1)	83
Lampiran 7. Jawaban Indikator Variabel Kesenangan (X2)	84
Lampiran 8. Jawaban Indikator Variabel Norma Sosial (X3)	85
Lampiran 9. Jawaban Indikator Variabel Sikap (Z)	86
Lampiran 10. Jawaban Indikator Variabel Niat Untuk Bermain Game Online (Y)	87
Lampiran 11. Jenis Kelamin Responden	88
Lampiran 12. Lokasi Kampus Responden	88
Lampiran 13. Profesi Responden	89
Lampiran 14. Usia Responden	89
Lampiran 15. Tempat Bermain Game Online Responden	90
Lampiran 16. Lama Tahun Bermain Responden	90
Lampiran 17. Jam Bermain Responden	91
Lampiran 18. Kali Berapa Dalam Sehari Bermain Game Online Responden	91
Lampiran 19. Rata-Rata Jam Bermain Game Online Responden	92
Lampiran 20. Kali Bermain Dalam Seminggu Bermain Game Online Responden	92
Lampiran 21. Bermain Game Online Pada Weekend Responden	93
Lampiran 22. Research Model (Inner and Outer)	93
Lampiran 23. <i>Outer Loadings – Matrix</i>	93
Lampiran 24. <i>Construct Reliability and Validity – Matrix</i>	94
Lampiran 25. <i>Discriminant Validity – Fornell Larcker Criterion</i>	94
Lampiran 26. <i>R Square – Matrix</i>	95
Lampiran 27. <i>Path Coefficients – Mean, STDEV, P-Values</i>	95
Lampiran 28. <i>Specific Indirect Effects - Mean, STDEV, P-Values</i>	96
Lampiran 29. Nilai <i>Outer Loadings</i>	96
Lampiran 30. <i>Algorithm Bootstrapping Report</i>	97
Lampiran 31. Kartu Bimbingan	98
Lampiran 32. Plagiasi Turnitin	99

SUMMARY

Online games have become an integral part of daily life, especially for teenagers and young adults in East Java. With the advancement of information and communication technology, access to online games has become easier. The online gaming industry has experienced rapid growth and servitization, with many players forming online communities. In addition to entertainment, online games also create business opportunities and serve as a source of income. This study aims to explore the factors influencing individuals' intentions to play online games in East Java, including trust, enjoyment, and social norms.

This research employs a descriptive method with a quantitative approach. Primary data were obtained through questionnaires distributed to university students in East Java, specifically in Surabaya and Malang. A simple random sampling technique was used, with a sample size of 400. Path analysis (SMART-PLS 3.0) was used to test the relationships between variables.

The study found that trust does not significantly influence the intention to play online games due to numerous instances where information on gaming websites does not match reality, such as misleading teaser trailers. The mediation of attitude in the relationship between trust and intention was also not significant because players feel disappointed when a game does not meet their expectations. However, attitude significantly mediates the influence of enjoyment on the intention to play online games, as players are pleased when a game is continuously updated according to their preferences. Enjoyment itself was not significant due to boredom caused by monotonous updates. Social norms significantly influence the intention to play online games because of social pressure to play with friends. Attitude also significantly influences the intention to play because enjoyment and affection increase the intention to play.

RINGKASAN

Permainan daring atau game online telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi remaja dan dewasa muda di Jawa Timur. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, akses ke game online menjadi lebih mudah. Industri game online telah mengalami pertumbuhan pesat dan servitisasi, dengan banyak pemain membentuk komunitas online. Selain sebagai hiburan, game online juga menciptakan peluang bisnis dan menjadi sumber pendapatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat individu di Jawa Timur untuk bermain game online, termasuk kepercayaan, kesenangan, dan norma sosial.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data primer diperoleh melalui kuesioner yang didistribusikan kepada mahasiswa di Jawa Timur khususnya Kota Surabaya dan Kota Malang. Teknik pengambilan sampel acak sederhana digunakan dengan jumlah sampel sebanyak 400. Analisis jalur (SMART-PLS 3.0) digunakan untuk menguji keterkaitan antar variabel.

Penelitian ini menemukan bahwa kepercayaan tidak signifikan terhadap niat bermain game online karena banyaknya kasus di mana informasi di website game online tidak sesuai dengan kenyataan, seperti teaser trailer yang menipu. Mediasi sikap pada hubungan kepercayaan dan niat juga tidak signifikan karena pemain merasa kecewa jika game tidak memenuhi ekspektasi. Namun, sikap memediasi pengaruh kesenangan terhadap niat bermain game online secara signifikan, karena pemain merasa senang jika game terus di-update sesuai keinginan mereka. Kesenangan sendiri tidak signifikan karena kebosanan yang disebabkan oleh update yang monoton. Norma sosial berpengaruh signifikan terhadap niat bermain game online karena tekanan sosial untuk bermain bersama teman. Sikap juga berpengaruh signifikan karena kesenangan dan rasa suka meningkatkan niat untuk bermain.

ABSTRACT

In the modern era, online gaming has become an essential aspect of life in East Java, particularly among teenagers and young adults. This study explores the factors influencing the intention to play online games, focusing on trust, enjoyment, and social norms. Data were collected from 400 university students in Surabaya and Malang, using path analysis to examine the relationships between variables.

The findings indicate that trust does not significantly impact the intention to play games due to a mismatch between marketed content and the actual game content. However, attitude significantly mediates the relationship between enjoyment and intention, with constant updates enhancing engagement. Social norms also significantly influence intention through peer pressure and social bonding activities.

These insights can help local game developers optimize their market strategies and address challenges, highlighting the importance of attitude and social norms in shaping the intention to play games in East Java. The findings provide valuable guidance for developers to enhance the relevance and appeal of online games among young players.

Keywords: *Online Games, Trust, Enjoyment, Social Norms, Attitude, Intention to Play Online Games, East Java, Indonesia, Business, Marketing, Smart-PLS, Path Analysis.*

ABSTRAK

Di era modern, game online telah menjadi aspek penting dalam kehidupan di Jawa Timur, terutama bagi remaja dan dewasa muda. Studi ini mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi niat bermain game online, dengan fokus pada kepercayaan, kesenangan, dan norma sosial. Data dikumpulkan dari 400 mahasiswa di Surabaya dan Malang, menggunakan analisis jalur untuk memeriksa hubungan antar variabel.

Temuan menunjukkan bahwa kepercayaan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat bermain game karena ketidaksesuaian antara konten yang dipasarkan dan konten aktual game. Namun, sikap secara signifikan memediasi hubungan antara kesenangan dan niat, dengan pembaruan terus-menerus meningkatkan keterlibatan. Norma sosial juga berpengaruh signifikan terhadap niat melalui tekanan teman sebaya dan kegiatan kebersamaan sosial.

Wawasan ini dapat membantu pengembang game lokal mengoptimalkan strategi pasar dan mengatasi tantangan, serta menyoroti pentingnya sikap dan norma sosial dalam membentuk niat bermain game di Jawa Timur. Temuan ini memberikan panduan berharga bagi pengembang untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik game online di kalangan pemain muda.

Kata kunci: Game Online, Kepercayaan, Kesenangan, Norma Sosial, Sikap, Niat Bermain Game Online, Jawa Timur, Indonesia, Bisnis, Pemasaran, Smart-PLS, Analisis Jalur.