

Bab 3

Metodologi Penelitian

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

Responden yang dijadikan target untuk penelitian ini adalah orang-orang yang masih aktif atau setidaknya pernah memainkan *game* Mobile Legends Bang Bang (MLBB), baik yang dimainkan melalui sistem operasi android maupun iOS.

3.2. Metoda Sampling dan Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode *snowball sampling*, yaitu suatu pendekatan untuk menemukan informan-informan kunci yang memiliki banyak informasi. Dengan menggunakan pendekatan ini, beberapa responden yang potensial dihubungi dan ditanya apakah mereka mengetahui orang yang lain dengan karakteristik seperti yang dimaksud untuk keperluan penelitian. Kontak awal akan membantu mendapatkan responden lainnya melalui rekomendasi. Untuk mencapai tujuan penelitian, maka teknik ini didukung juga dengan teknik wawancara dan survey lapangan (Nurdiani, 2014).

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui pembagian kuesioner secara langsung. Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui survei yang dilakukan secara online menggunakan Google Form.

3.3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang sudah terkumpul melalui *google form*, selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik yang dilakukan dalam menganalisis adalah analisis deskriptif dan teknik analisis *Strutural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan SmartPLS 2.0. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

3.4. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Tabel Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	<i>Playfulness</i> (Hsiao and Chen 2016)	<i>Playfulness</i> digambarkan sebagai tingkat kesenangan dalam kegiatan bermain game.	1. Menurut saya bermain Mobile Legends adalah kegiatan yang menarik 2. Menurut saya bermain Mobile Legends adalah kegiatan yang menyenangkan 3. Menurut saya bermain Mobile Legends adalah kegiatan yang mengasyikan 4. Menurut saya bermain Mobile Legends adalah kegiatan yang seru	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
2	<i>Access Flexibility</i> (Hsiao and Chen 2016)	<i>Access Flexibility</i> digambarkan sebagai seberapa fleksibel seseorang dapat bermain game.	1. Saya dapat mengendalikan sendiri waktu yang digunakan untuk bermain Mobile Legends 2. Saya dapat bermain Mobile Legends kapanpun 3. Saya dapat mulai dan berhenti bermain Mobile Legends kapanpun	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
3	<i>Connectedness</i> (Hsiao and Chen 2016)	<i>Connectedness</i> dikaitkan dengan hubungan pemain dengan	1. Pemain Mobile Legends berbagi pengalaman dan perasaan mereka ke	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju

		pemain lainnya dalam bermain game.	orang lain melalui mobile game ini. 2. Pemain Mobile Legends diuntungkan dari adanya komunitas pengguna yang menggunakan mobile game ini 3. Pemain Mobile Legends memiliki keterikatan dengan pemain lainnya	3. Setuju 4. Sangat Setuju
4	<i>Good Price</i> (Hsiao and Chen 2016)	<i>Good Price</i> digambarkan sebagai seberapa wajar harga yang ditawarkan di dalam game.	1. Diamond dalam Mobile Legends memiliki harga yang wajar 2. Diamond dalam Mobile Legends bagus tergantung harganya 3. Diamond dalam Mobile Legends bersifat ekonomis	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
5	<i>Reward</i> (Hsiao and Chen 2016)	<i>Reward</i> digambarkan sebagai seberapa besar reward yang diterima oleh pemain dalam bermain game apakah sesuai atau tidak.	1. Penghargaan (reward) yang ditawarkan di dalam Mobile Legends memiliki nilai yang tinggi 2. Sangat mungkin mendapatkan penghargaan (reward) yang ditawarkan 3. Penghargaan (reward) yang ditawarkan adalah apa yang telah saya inginkan	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
6	<i>Interactivity</i> (Zhang 2017)	<i>Interactivity</i> digambarkan sebagai hubungan interaksi pemain dengan game yang dimainkan.	1. Saya merasa bahwa kecepatan interaksi atau waktu respons di Mobile Legends itu bagus (real time) 2. Saya merasa bahwa kualitas gambar, suara dan grafis di Mobile Legends itu bagus 3. Saya merasa bahwa kontrol (tombol) di Mobile Legends itu dapat disesuaikan	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju

7	<i>Sociability</i> (Zhang 2017)	<i>Sociability</i> digambarkan sebagai	1. Saya tidak merasa kesepian di lingkungan Mobile Legends ini 2. Lingkungan Mobile Legends ini memungkinkan kami untuk berkembang menjadi tim yang baik	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
8	<i>Social Presence</i> (Zhang 2017)	<i>Social Presence</i> digambarkan sebagai tingkat kehadiran sosial game tersebut apakah membuat pemain akan puas dalam bermain.	1. Saya merasa bahwa interaksi dengan Mobile Legends itu 2. Saya merasa puas bermain game Mobile Legends itu	Diferensial : 1. Sangat Jauh 2. Jauh 3. Dekat 4. Sangat Dekat Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju
9	<i>In-app purchase intention</i> (Zhang 2017),(Hsiao and Chen 2016)	<i>In-app purchase intention</i> digambarkan sebagai niat beli seorang pemain di dalam game.	1. Saya berniat untuk membeli Diamond di Mobile Legends di masa mendatang 2. Saya memperkirakan bahwa saya akan membeli Diamond di Mobile Legends di masa mendatang	Diferensial : 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Setuju 4. Sangat Setuju

3.5. Metode Analisis Data

3.5.1 Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2017), Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis deskriptif mengenai jumlah data responden dan mean tiap indikator.

3.5.2 Structural Equation Modeling (SEM)

Structural Equation Modeling (SEM) adalah suatu teknik statistika untuk menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan mengintegrasikan analisis faktor dan analisis jalur. Proses pemodelan dalam SEM terdiri atas dua tahapan, yaitu tahapan evaluasi model pengukuran (measurement model) yang menggambarkan hubungan antara construct dengan indikator-indikatornya dan tahapan evaluasi model struktural (structural model) yang menggambarkan hubungan kausalitas antar construct. Penelitian ini menggunakan partial least square-structural equation modeling (PLS-SEM). Smart PLS 2.0 M3, software yang digunakan untuk menganalisis model penelitian ini. Model pengukuran digunakan untuk mengevaluasi data untuk menentukan validitas dan reliabilitas. Hubungan construct dengan indikator-indikatornya pada penelitian ini bersifat reflektif (reflective measurement models). Dalam pengujian model pengukuran reflektif ada dua pengujian validitas, yaitu *convergent validity* dan *discriminant validity*.

1) Uji Convergent Validity

Convergent Validity pada evaluasi model pengukuran dilihat dari hasil nilai outer loadings, dan menggunakan parameter AVE atau Communality.

2) Uji Discriminant Validity

Item yang dijadikan patokan sebagai parameter pengujian adalah membandingkan nilai cross loading dengan nilai outer loading pada

setiap indikator. Nilai outer loading indikator pada construct harus lebih besar daripada nilai cross loading nya.

3) Uji Reliabilitas

Item yang dijadikan patokan sebagai parameter pengujian reliabilitas adalah nilai Cronbach's alpha dan composite reliability.

