

**PENGARUH *HEDONIC MOTIVATION*, *SOCIAL INFLUENCE*, DAN
GAME FEATURES TERHADAP *INTENTION TO PLAY MOBILE GAME*
LOKAL**



Intelligentia - Dignitas

David Dick

1705622011

**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Manajemen pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

**THE INFLUENCE OF HEDONIC MOTIVATION, SOCIAL INFLUENCE,
AND GAME FEATURES ON INTENTION TO PLAY LOCAL MOBILE
GAMES**



Intelligentia - Dignitas

David Dick

1705622011

**This Undergraduate Thesis is Submitted as One of the Requirements for
Obtaining a Bachelor's Degree in Management from the Faculty of
Economics and Business Universitas Negeri Jakarta**

**UNDERGRADUATE PROGRAM IN MANAGEMENT
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

ABSTRAK

Industri *mobile game* lokal di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat masyarakat untuk memainkannya meskipun pasar *mobile game* nasional terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *intention to play mobile game* lokal. Penelitian ini menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) sebagai landasan teori utama dengan mengintegrasikan variabel *game features* sebagai karakteristik produk untuk menjelaskan *intention to play mobile game* lokal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *hedonic motivation*, *social influence*, dan *game features* terhadap *intention to play mobile game* lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei daring. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* terhadap 205 responden yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu berusia minimal 18 tahun, berdomisili di Jabodetabek, mengenal *mobile game* lokal, serta mempertimbangkan untuk memainkan *mobile game* lokal. Analisis data dilakukan menggunakan *Covariance-Based Structural Equation Modeling* (CB SEM) dengan perangkat lunak AMOS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *hedonic motivation* serta *intention to play mobile game* lokal. *Game features* juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to play mobile game* lokal. Namun, *hedonic motivation* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention to play mobile game* lokal. Temuan ini mengindikasikan bahwa niat memainkan *mobile game* lokal lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti pengaruh sosial dan karakteristik *game*, dibandingkan motivasi kesenangan yang diantisipasi calon pemain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian adopsi *mobile game* lokal berbasis UTAUT2 serta menjadi masukan bagi pengembang dalam merancang fitur permainan dan strategi pemasaran berbasis komunitas untuk meningkatkan *intention to play* calon pemain.

Kata kunci: *game features*, *hedonic motivation*, *intention to play*, *mobile game* lokal, SEM, *social influence*.

ABSTRACT

The local mobile game industry in Indonesia continues to face challenges in increasing public interest in playing local mobile games despite the rapid growth of the national mobile game market. Therefore, understanding the factors influencing the intention to play local mobile games is essential. This study employs the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) as the primary theoretical framework by integrating the game features construct to explain users' intention to play local mobile games. The study aims to examine the effects of hedonic motivation, social influence, and game features on the intention to play local mobile games. A quantitative approach was employed using an online survey. Data were collected through purposive sampling from 205 respondents who met the research criteria, namely being at least 18 years old, residing in Jabodetabek, being familiar with local mobile games, and having considered playing them. The data were analyzed using Covariance-Based Structural Equation Modeling (CB-SEM) with AMOS 23. The results indicate that social influence has a positive and significant effect on both hedonic motivation and the intention to play local mobile games. Game features also have a positive and significant effect on the intention to play local mobile games. However, hedonic motivation does not have a significant effect on the intention to play local mobile games. These findings indicate that the intention to play local mobile games is influenced more by external factors, namely social influence and game features, than by the anticipated enjoyment of prospective players. The findings contribute to the development of research on local mobile game adoption based on UTAUT2 and provide practical insights for game developers in designing game features and community-based marketing strategies to enhance prospective players' intention to play.

Keywords: game features, hedonic motivation, intention to play, local mobile games, social influence.

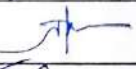
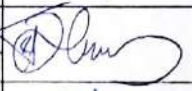
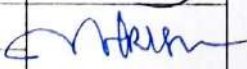
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

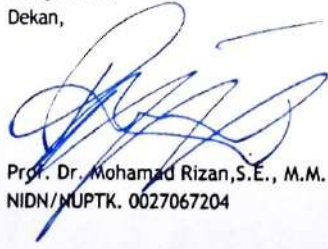
Nama Mahasiswa : David Dick
NIM : 1705622011
Program Studi/Fakultas : S1 Manajemen/Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : PENGARUH HEDONIC MOTIVATION, SOCIAL INFLUENCE, DAN GAME FEATURES TERHADAP INTENTION TO PLAY MOBILE GAME LOKAL

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus**
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 9 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dr. Ryna Partyna, M. B. A. 197701112008122003	
Penguji 1	Dr. Andrian Haro, S.Si., M.M. 198509242014041002	
Penguji 2	Prima Andriani, S.E., M.Sc. 19940107202406001	
Pembimbing 1	Dr. Setyo Ferry Wibowo, S.E., M.Si. 197206171999031001	
Pembimbing 2	Nofriska Krissanya, S.E., M.B.A. 199111022022032013	

Mengetahui,
Dekan,


Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
NIDN/NUPTK. 0027067204

Koordinator Program Studi S1 Manajemen,


Dr. M. Edo Suryawan Siregar, S.E., M.B.A.
NIDN/NUPTK. 0025017203

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : David Dick
NIM : 1705622011
Program Studi : SI Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengaruh *Hedonic Motivation, Social Influence, dan Game Features*
terhadap *Intention To Play Mobile Game Lokal*

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 28 Juli 2026

Yang menyatakan,

01-EOA 11722540B

David Dick
1705622011

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : David Dick
NIM : 1705622011
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis / SI Manajemen
Alamat email : dickdavid217@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Hedonic Motivation, Social Influence, dan Game Features terhadap
Intention to Play Mobile Game Lokal

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2016

Penulis

(David Dick)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Hedonic Motivation, Social Influence, dan Game Features terhadap Intention to Play Mobile Game Lokal*" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak dukungan, bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Mohamad Rizan, M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. M. Edo Suryawan Siregar, S.E., M.B.A., selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Dr. Setyo Ferry Wibowo, SE., M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, ide, dan masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Nofriska Krissanya, S.E., M.B.A selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, ide, dan masukan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.

6. Dosen penguji sekalian atas masukan, kritik, dan saran yang konstruktif untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis, terkhusus Program Studi S1 Manajemen atas dukungan dan kerja samanya.
8. Keluarga yang memberikan doa, dukungan, serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan maksimal.
9. Teman-teman yang selalu ada untuk berdiskusi, saling memberikan informasi, dan memotivasi satu sama lain.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang, baik secara ide, konsep, tata cara penulisan, hingga hal-hal teknis terkait dengan penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berkontribusi untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang perilaku konsumen digital dan industri *mobile game* lokal di Indonesia.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	14
1.4 Manfaat Penelitian	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Teori Pendukung	16
2.1.1 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)</i> ..	16
2.1.2 <i>Intention to Play</i>	20
2.1.3 <i>Hedonic Motivation</i>	21
2.1.4 <i>Social Influence</i>	23
2.1.5 <i>Game Features</i>	25
2.1.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	29
2.2 Kerangka Teori dan Pengembangan Hipotesis.....	33
2.2.1 Pengaruh <i>social influence</i> terhadap <i>hedonic motivation</i>	33
2.2.2 Pengaruh <i>hedonic motivation</i> terhadap <i>intention to play</i>	36
2.2.3 Pengaruh <i>social influence</i> terhadap <i>intention to play</i>	39
2.2.4 Pengaruh <i>game features</i> terhadap <i>intention to play</i>	41
BAB III METODOLOGI.....	45
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
3.2 Desain Penelitian.....	46
3.3 Populasi dan Sampel	47
3.3.1 Populasi	47
3.3.2 Sampel.....	47
3.4 Pengembangan Instrumen	50

3.4.1 Variabel Penelitian	50
3.4.2 Operasional Variabel	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.6 Teknik Analisis Data	58
3.6.1 Uji Normalitas.....	58
3.6.2 Evaluasi Model Pengukuran	59
3.6.3 Uji <i>Common Method Bias</i> (CMB)	60
3.6.4 Uji Kesesuaian Model (<i>Goodness-of-Fit</i>)	60
3.6.5 Uji Hipotesis	61
BAB IV PEMBAHASAN.....	63
4.1 Deskripsi Data.....	63
4.1.1 Profil Responden.....	63
4.1.2 <i>Crosstab</i> Antar Profil Responden.....	67
4.1.3 Profil Data	70
4.1.4 <i>Crosstab</i> Profil Responden dengan Variabel Penelitian.....	78
4.2 Hasil Analisis Data.....	81
4.2.1 Uji Normalitas.....	81
4.2.2 Uji <i>Bollen-Stine Bootstrap</i>	83
4.2.3 Uji Validitas.....	83
4.2.4 Uji Reliabilitas	86

4.2.5 Uji <i>Common Method Bias</i> (CMB)	86
4.2.6 Uji Kesesuaian Model	89
4.2.7 Uji Hipotesis	91
4.3 Pembahasan.....	92
4.3.1 Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Hedonic Motivation Mobile Game</i> Lokal	92
4.3.2 Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Intention to Play Mobile Game</i> Lokal	95
4.3.3 Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Intention to Play Mobile Game</i> Lokal	97
4.3.4 Pengaruh <i>Game Features</i> terhadap <i>Intention to Play Mobile Game</i> Lokal	99
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Implikasi.....	102
5.2.1 Implikasi Teoretis.....	102
5.2.2 Implikasi Praktis	105
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	106
5.4 Rekomendasi bagi Penelitian Selanjutnya	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

LAMPIRAN.....	118
---------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar 10 Negara dengan Industri <i>Mobile Game</i> Terbesar.....	2
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	29
Tabel 3.1 Tabel Operasional Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	52
Tabel 3.2 Tabel Operasional Variabel <i>Social Influence</i>	53
Tabel 3.3 Tabel Operasional Variabel <i>Game Features</i>	54
Tabel 3.4 Tabel Operasional Variabel <i>Intention to Play</i>	55
Tabel 3.5 Skala Likert Lima Poin	57
Tabel 4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
Tabel 4.2 Data Responden Berdasarkan Usia	64
Tabel 4.3 Data Responden Berdasarkan Domisili.....	64
Tabel 4.4 Data Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	65
Tabel 4.5 Data Responden Berdasarkan Rata-Rata Pendapatan dalam Satu Bulan	65
Tabel 4.6 Data Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	66
Tabel 4.7 Data Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i> Harian.....	67
Tabel 4.8 <i>Crosstab</i> Usia dan Durasi Bermain <i>Game</i> Harian.....	68
Tabel 4.9 <i>Crosstab</i> Usia dan Pekerjaan.....	68
Tabel 4.10 <i>Crosstab</i> Pekerjaan dan Rata-Rata Pendapatan dalam Satu Bulan	69

Tabel 4.11 <i>Crosstab</i> Jenis Kelamin dan Durasi Bermain <i>Game</i> Harian	70
Tabel 4.12 Data Analisis Deskriptif Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	70
Tabel 4.13 Data Analisis Deskriptif Variabel <i>Social Influence</i>	72
Tabel 4.14 Data Analisis Deskriptif Variabel <i>Game Features</i>	74
Tabel 4.15 Data Analisis Deskriptif Variabel <i>Intention to Play</i>	76
Tabel 4.16 <i>Crosstab</i> Jenis Kelamin, Usia, dan <i>Intention to Play</i>	79
Tabel 4.17 <i>Crosstab</i> Jenis Kelamin, Usia, dan <i>Intention to Play</i>	80
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4.19 Hasil Uji Validitas dan AVE	85
Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas	86
Tabel 4.21 Hasil <i>Harman's Single Factor Test</i>	87
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Common Latent Factor</i>	87
Tabel 4.23 Indeks Kesesuaian Model	90
Tabel 4.24 Hasil Uji Hipotesis	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar Negara dengan Persentase Pengguna Internet yang Memainkan <i>Digital Game</i>	1
Gambar 1.2 Tangkapan Layar Profil <i>Game Lokapala</i> di <i>Google Play Store</i>	10
Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian	33
Gambar 4.1 Model Pengukuran	84
Gambar 4.2 Model Struktural	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	118
Lampiran 2 Data Hasil Kuesioner 205 Responden	121
Lampiran 3 Hasil Uji Normalitas 205 Responden	137
Lampiran 4 Hasil <i>Bollen-Stine Bootstrap</i> 205 Responden	137
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas 205 Responden.....	137
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas 205 Responden.....	138
Lampiran 7 Hasil Uji <i>Common Method Bias</i> 205 Responden	138
Lampiran 8 Hasil Uji Hipotesis 205 Responden.....	140
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Skripsi.....	140
Lampiran 10 Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	141