

Consumer Behaviour dalam Memilih Mobile game atau Console Game dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya = Consumer Behavior in Choosing Between Mobile Game or Console Game and the Factors That Affect It

Rizqi Triputranto Brodjonegoro, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920557098&lokasi=lokal>

Abstrak

The game industry has now created various types of games such as mobile games and console games. The existence of these two types of games also raises the types of players or game consumers who have different preferences, namely players who like to play mobile games only, players who like playing console games only, and players who like to play both types of games. This study aims to determine what factors influence a game player when choosing between console games, mobile games, and both. The focus of this study can be shown through the independent variables used in this study consisting of age, gender, game graphic features, game complexity, activity, time flexibility, excitement, social interaction, challenge, immersion, competition, fun, mobile preference, console preference, sarjana, high income and the dependent variable are consumer choices consisting of console games, mobile games, and those who play both. Data were obtained using an online survey with a questionnaire, with coverage for people who have played games and are above 18 years old.

By using the multinomial logistic regression method and use mobile games as the base, this study finds the variables that influence game players to choose to play console games over mobile games are console preference, sarjana, and time flexibility. Then, the variables that influence game players to choose to play both types of games compared to mobile games are age, gender, degree, mobile preference and game graphic features.

.....ix

Universitas Indonesia

ABSTRAK

Industri game saat ini telah memunculkan berbagai tipe game seperti mobile game dan console game. Adanya kedua tipe game ini juga memunculkan tipe-tipe pemain atau konsumen game yang memiliki preferensi berbeda berbeda yaitu pemain yang menyukai bermain mobile game saja, pemain yang menyukai bermain console game saja, dan pemain yang menyukai bermain kedua tipe game.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi seorang pemain game ketika memilih di antara console game, mobile game, dan keduanya. Fokus dari penelitian ini variabel-variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari umur, jenis kelamin, fitur grafik game, kompleksitas permainan, aktivitas, time flexibility, excitement, social interaction, challenge, immersion, competition, fun, mobile preference, console preference, sarjana, income dan variabel dependen yang merupakan pilihan konsumen yang terdiri dari console games, mobile games, dan yang bermain keduanya. Data diperoleh menggunakan online survey dengan kuesioner, dan dengan cakupan untuk orang-orang yang pernah bermain

game dan berusia di atas 18 tahun.

Dengan menggunakan metode multinomial logistic regression dan menggunakan mobile game sebagai base, studi ini menemukan bahwa variabel yang mempengaruhi para pemain game untuk memilih bermain console game dibandingkan mobile game adalah console preference, sarjana, dan time flexibility. Lalu, variabel yang mempengaruhi para pemain game untuk memilih bermain kedua tipe game dibandingkan mobile game saja adalah age, jenis kelamin, sarjana, mobile preference dan fitur grafik game.