



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

*One Pride Pro Never Quit* merupakan kompetisi *Mixed Martial Arts* (MMA) di Indonesia yang didirikan sejak 2016 dibawah naungan Komite Olahraga Beladiri Indonesia (KOBBI). KOBBI sendiri merupakan komite yang didirikan oleh Ardi Bakrie yang merupakan anak bungsu dari Aburizal Bakrie, di tahun 2015 Ardi Bakrie bersama kolega nya mendirikan KOBBI dengan maksud untuk mewadahi para pecinta olahraga MMA di Indonesia. Tak lama berselang, di tahun 2016 dengan jaringan luasnya, sekaligus juga menjabat sebagai Presiden Komisaris PT VIVA Media Baru, Ardi Bakrie menyelenggarakan *One Pride*, yang saat ini telah bernama *One Pride Pro Never Quit*, yang juga saat ini menjadi satu-satunya tayangan olahraga bela diri campuran Indonesia yang ditayangkan rutin di televisi. Jalan dua tahun, acara ini mendapat sambutan apik. Termasuk berhasil menyabet gelar acara olahraga terfavorit di ajang Panasonic Gobel Awards 2017 (Wibisono, 2018).



Sumber: Facebook, 2018.

**Gambar 3.1** *One Pride Pro Never Quit*

Dalam penerapannya, MMA merupakan penggabungan dari teknik-teknik bela diri di dunia seperti tinju, muay thai, karate, taekwondo, dan ilmu bela diri lainnya. Sedangkan teknik bantingan, kunci, dan takedown banyak berasal dari *judo*, *jujitsu*, dan gulat. Olahraga modern yang mencampurkan teknik pukulan, tendangan, bantingan, dan kunci dalam bertarung ini tentunya sudah dikenal masyarakat. Dengan nama berbahasa Inggris yakni *mix martial art* (MMA), olahraga ini lebih dikenal dibandingkan jika disebut seni bela diri campuran (Rizky, 2017).

Menurut Putra (2018) di tahun 2017, tercatat bahwa *One Pride* MMA telah menggelar delapan *National Championship Fight Night* yang terdiri atas 160 *fight* di tujuh kelas yang berbeda yakni bulu, bantam, terbang, ringan, *welter*, *straw* putra dan putri. Dan tidak tanggung-tanggung, di tahun 2018 ini, *One Pride* MMA telah menjalin kerjasama dengan UFC, artinya petarung-petarung yang berkompetisi di *One Pride* MMA bukan tidak mungkin akan memiliki kesempatan untuk unjuk gigi di oktagon bergengsi pada kompetisi UFC sekaligus menunjukkan bakat bertarungnya dengan petarung-peratung handal kelas dunia. Menurut Kartika (2018) ajang pertandingan *One Pride Pro Never Quit* sendiri biasanya ditayangkan secara langsung pada Sabtu malam, pukul 22.00 WIB di *TvOne* dan bisa juga disaksikan secara streaming melalui *TvOne Connect*. Sejak digelar tahun 2016 lalu melalui *One Pride* MMA *Season 1*, *Season 2*, hingga *Season 3*, ternyata acara ini mendapatkan perhatian yang cukup besar dari masyarakat Indonesia dengan jumlah rata-rata 8,6 juta penonton layar kaca pada setiap episode-nya.



Sumber: Dokumen Pribadi

### Gambar 3.2 Fajar vs Sony Rizaldi

Kesuksesan *One Pride Pro Never Quit* pun tidak luput dari berhasilnya sejumlah petarung yang dapat menarik perhatian masyarakat Indonesia seperti Rudy Agustian, Suwardi, Ahong, dan Fajar. Dimana Britama Arena akhirnya dipenuhi para penonton yang berdatangan untuk menyaksikan pertandingan secara langsung. Pertandingan *One Pride Pro Never Quit* sendiri biasanya diadakan secara rutin setiap pekannya di Britama Arena, Kelapa Gading, Jakarta Utara, dan dapat disaksikan secara gratis. Dimana Britama Arena atau yang juga dikenal dengan sebutan Mahaka Square merupakan satu-satunya mall di Indonesia dengan *indoor* arena yang bertaraf internasional dengan konsep *sports, educations, hobbies & entertainment* (Reachandride, 2016).

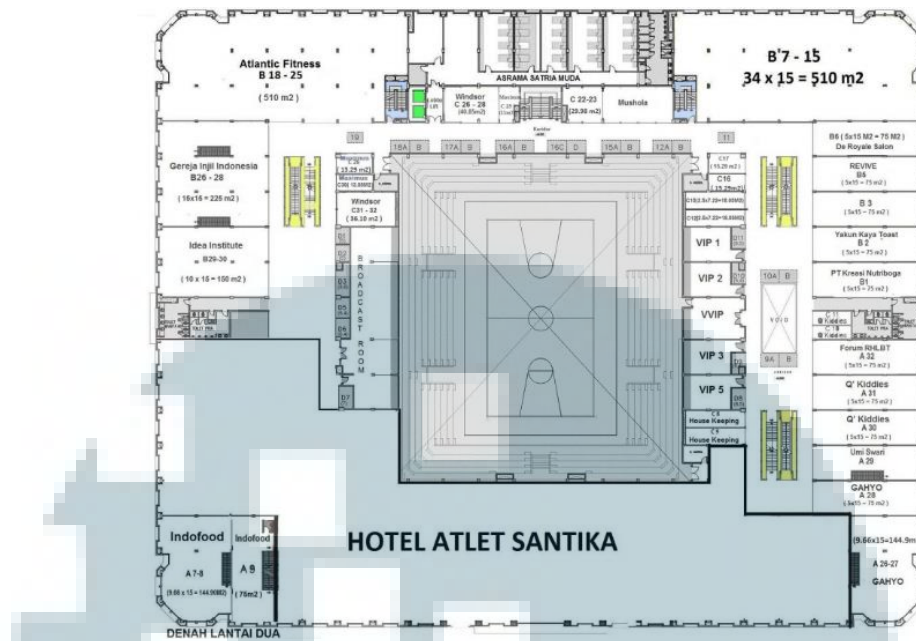
Menurut *iblindonesia.com* (2017) stadion yang bisa digunakan untuk pagelaran olahraga basket ini telah menyediakan setidaknya 4000 kursi penonton. Tak hanya bola basket, Britama Arena pernah juga dipergunakan untuk ajang olahraga bulu tangkis, tinju dan olahraga lain yang bertajuk kompetisi internasional. Serta tak hanya olahraga, namun pagelaran konser musik dengan sederet artis dari mancanegara pun kerap digelar di Britama Arena.



Sumber: *mahakasquare.com*, 2016.

### **Gambar 3.3 Britama Arena**

Selain berkapasitas besar, menurut salah satu penonton yang diwawancarai oleh peneliti bahwa, penonton merasa nyaman menyaksikan pertandingan *One Pride Pro Never Quit* karena fasilitas yang nyaman seperti kursi plastik modern, jarak antar kursi yang luas, suhu yang cukup untuk menampung ribuan penonton karena dilengkapi fasilitas pendingin udara yang memadai, keamanan yang ketat, dan toilet yang baik. Pesona *One Pride Pro Never Quit* pun kian berhasil menarik perhatian penonton yang menyaksikan secara langsung. Untuk jumlah penonton yang hadir setiap episode-nya sendiri, menurut salah satu pihak panitia penyelenggara bahwa *One Pride Pro Never Quit* dapat mampu menyedot setidaknya hingga 2000 penonton per episode-nya, namun dapat mampu menyentuh angka 5000 penonton jika pada episode tersebut terdapat petarung favorit sedang bertanding.



Sumber: *mahakasquare.com*, 2016.

**Gambar 3.4 Denah Britama Arena**

Dengan jumlah penonton yang terbilang cukup tinggi, memuat ketegangan serta keseruan dalam menyaksikan pertandingan secara langsung pun kian memanas. Dimana akhirnya membuat pihak penyelenggara *One Pride Pro Never Quit* harus terus memberikan layanan yang baik seperti layanan yang diberikan melalui panitia maupun layanan berupa fasilitas yang ada di dalam Britama Arena seperti akses keluar masuk, pemandu arah, kursi penonton dan jarak antar kursi. Karena penting bagi pihak penyelenggara untuk tidak hanya memberikan pertandingan yang berkualitas, namun juga memberikan pelayanan yang prima agar para penonton dapat kembali lagi untuk menyaksikan pertandingan *One Pride Pro Never Quit* secara langsung di Britama Arena.



Sumber: Dokumen Pribadi

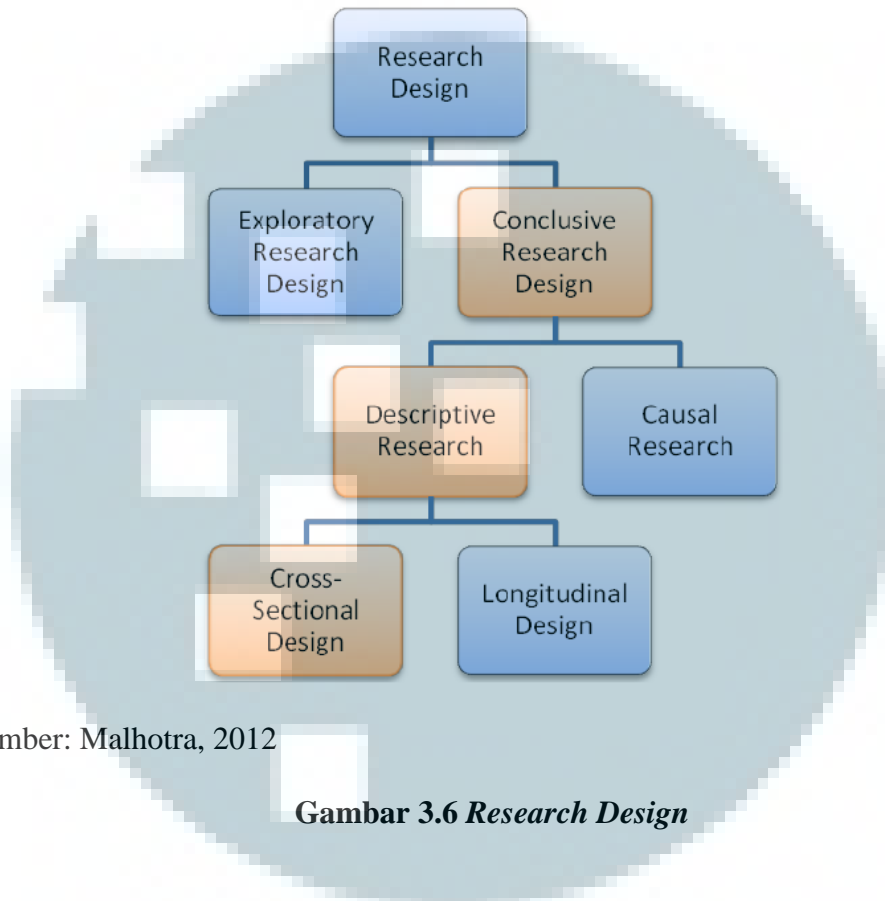
**Gambar 3.5** Suasana Pertandingan *One Pride Pro Never Quit*

### **3.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan kerangka kerja atau sebuah acuan untuk melakukan proyek riset pemasaran. Hal ini akan menjelaskan secara spesifik bagaimana prosedur langkah-langkah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam membangun struktur atau memecahkan masalah riset pemasaran (Malhotra, 2012). Menurut Zikmund *et al.* (2013) desain penelitian merupakan sebuah rancangan perencanaan utama yang menspesifikasikan metode dan prosedur dalam mengumpulkan serta menganalisa informasi yang diperlukan, desain penelitian menyediakan kerangka kerja atau perencanaan yang dibutuhkan untuk memulai sebuah penelitian.

### 3.2.1 Jenis Penelitian

Menurut Malhotra (2012) bahwa desain penelitian dikelompokkan menjadi 2 bagian, seperti berikut dibawah ini:



Sumber: Malhotra, 2012

**Gambar 3.6** *Research Design*

#### 1. *Exploratory Research Design*

*Exploratory research* adalah salah satu jenis dari desain penelitian, yang memiliki tujuan utama yaitu dapat menyediakan wawasan sekaligus pemahaman tentang situasi yang dihadapi oleh peneliti, juga memiliki tujuan dalam hal penemuan ide-ide serta wawasan yang dibutuhkan dalam menghadapi sebuah permasalahan dalam konteks manajerial maupun penelitian (Malhotra, 2012). Sedangkan menurut Zikmund (2013) *Exploratory research* dilakukan untuk memperjelas hal yang diragukan atau ambigu, maupun menggali ide-ide yang potensial untuk peluang bisnis



maupun usaha. Berdasarkan karakteristiknya, *Exploratory Research Design* menggunakan informasi yang dibutuhkan secara bebas, proses penelitian dilakukan secara fleksibel dan tidak terstruktur, menggunakan jumlah sampel kecil dan tidak dapat mewakili, serta analisa data primer dilakukan dengan metode kualitatif (Malhotra, 2012). Hasil dari *Exploratory Research Design* sendiri bersifat *tentative*, serta dapat digunakan untuk *exploratory data* maupun *conclusive result* (Malhotra, 2012).

## 2. *Conclusive Research Design*

*Conclusive research* adalah salah satu jenis penelitian yang berguna untuk membantu peneliti untuk pengambilan keputusan dalam menentukan, mengevaluasi, serta memilih tindakan manakah yang terbaik yang harus dilakukan oleh peneliti dalam situasi tertentu, atau juga dipergunakan dalam pemecahan masalah (Malhotra, 2012). Untuk tujuannya, *Conclusive Research Design* digunakan untuk melakukan uji hipotesis secara spesifik dan menjelaskan masing-masing hubungannya. Untuk karakteristiknya, *Conclusive Research Design* menggunakan informasi yang dibutuhkan secara jelas, proses penelitian dilakukan secara formal dan terstruktur, menggunakan jumlah sampel yang besar dan dapat diwakilkan, serta analisa data dilakukan dengan metode kuantitatif. Hasil dari *Conclusive Research Design* bersifat *conclusive*, dan dapat digunakan dalam pengambilan keputusan (Malhotra, 2012).

a. *Descriptive Research*

Merupakan jenis penelitian *conclusive* yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik serta fungsi yang ada di sekitar berdasarkan keadaan saat ini, atau kondisi pasar sekarang (Malhotra, 2012). Berdasarkan dimensi waktu, *descriptive research* dibagi menjadi 2, yaitu:

i. *Longitudinal Design*

Merupakan jenis penelitian *descriptive* yang melibatkan jenis populasi yang sama untuk dilakukan penelitian dalam jangka waktu secara berulang, dengan maksud untuk mengukur gambaran serta mengamati perubahan-perubahan apakah yang terjadi seiring berjalannya waktu pengamatan (Malhotra, 2012).

ii. *Cross Sectional Design*

Merupakan jenis penelitian *descriptive* yang hanya melibatkan satu kali proses pengumpulan data berdasarkan jenis populasi tertentu sesuai dengan yang telah ditentukan oleh peneliti (Malhotra, 2012).

b. *Casual Research*

Merupakan jenis penelitian *conclusive* yang bertujuan untuk memperoleh bukti mengenai hubungan berdasarkan sebab dan akibat dari sebuah permasalahan atau peristiwa. Memiliki kesamaan dengan *descriptive research* dimana juga membutuhkan sebuah perencanaan serta desain yang terstruktur (Malhotra, 2012).

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian *descriptive research design (quantitative)*, dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu dan idealnya berdasarkan sesuai dengan karakteristik yang ada di sekitar (Malhotra, 2012). Dimana pada lebih jelasnya, mengacu pada jenis *cross sectional design* yaitu dimana peneliti hanya melakukan penelitian dalam 1 kali periode saja, yang nantinya hasil penelitian ini akan mempresentasikan hasil keadaan pada periode tersebut. Data yang didapat adalah berdasarkan kuesioner yang disebar oleh peneliti kepada responden sebagai sampel dari populasi yang telah ditetapkan, dimana responden harus memberikan penilaian *likert scale* antara 1 sampai 5 berdasarkan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stadium employees, facility space, facility access, player performance, dan game atmosphere*, terhadap *behavioral intention* melalui *service satisfaction* dan *game satisfaction* (Yoshida & James, 2010).

### **3.2.2 Data Penelitian**

Data penelitian merupakan data-data yang dikumpulkan setelah dilakukan penelitian terhadap objek yang ingin diteliti dan digunakan untuk menunjang suatu penelitian dan memperkuat argumen – argumen yang disampaikan. Ini menjadi faktor penting dalam melakukan penelitian karena akan kebutuhannya data yang harus sesuai dan dapat dipertanggung jawabkan (Malhotra, 2012). Menurut Malhotra (2012), ada dua jenis data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian:

## 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti secara langsung terhadap objek yang diteliti, yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian (Malhotra, 2012).

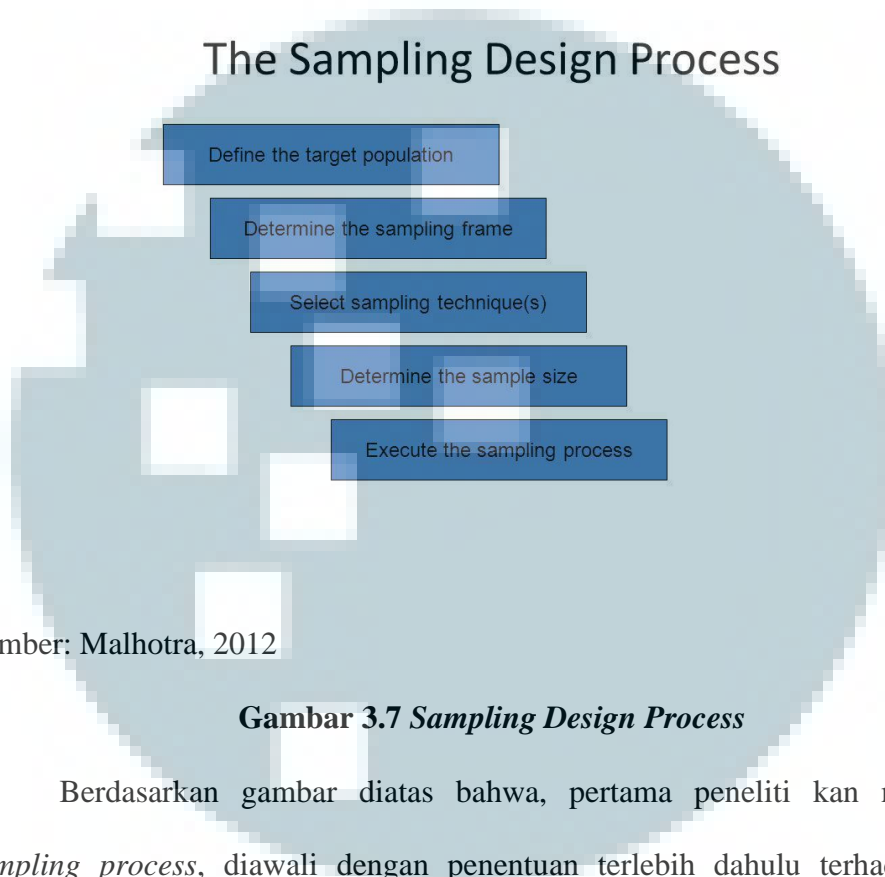
## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sumber-sumber terpercaya, seperti berbagai studi sebelumnya, serta teori untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Dengan kata lain, data yang didapatkan secara tidak langsung atau melalui sumber perantara, hal ini bertujuan bukan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian, namun hanya untuk mendukung penelitian saja (Malhotra, 2012).

Sesuai dengan literatur di atas maka peneliti memutuskan bahwa dalam penelitian ini, sumber data utama yang digunakan dalam penelitian dalam menentukan hasil penelitian adalah data primer, yang dikumpulkan secara langsung melalui survei terhadap responden yang telah ditetapkan sebagai target populasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *judgemental sampling*. Selain itu, peneliti juga menggunakan data sekunder untuk mendukung penelitian ini, dalam bentuk jurnal, artikel, situs terpercaya, dan buku tinjauan literatur. Berdasarkan data sekunder tersebut, maka terciptalah kuesioner yang akan dibagikan untuk responden.

### 3.3 Sampling Design Process

Menurut Malhotra (2012) terdapat 5 tahap yang akan dilalui dalam melakukan proses penelitian. Proses tersebut sebagai berikut:



Sumber: Malhotra, 2012

**Gambar 3.7 Sampling Design Process**

Berdasarkan gambar diatas bahwa, pertama peneliti kan melakukan *sampling process*, diawali dengan penentuan terlebih dahulu terhadap target populasi yang akan djadikan sebagai responden di dalam penelitian. Tahap kedua, setelah menentukan target populasi, maka peneliti akan menentukan *sampling frame* yang ada di dalam populasi tersebut. Tahap ketiga, adalah memilih teknik pengambilan *sampling*, diikuti oleh penentuan jumlah sampel yang akan digunakan di dalam penelitian. Tahap terakhir, yaitu dengan melaksanakan proses *sampling design* yang telah dibuat (Malhotra, 2012).

### 3.3.1 Target Populasi

Menurut Malhotra (2012) hal pertama yang perlu dilakukan dalam melakukan *sampling process design* suatu penelitian adalah dimulai dengan menentukan target populasi. Target populasi sendiri didefinisikan sebagai kumpulan elemen ataupun objek yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai elemen yang akan dipergunakan dalam objek penelitian yang nantinya akan memunculkan sebuah dugaan, kesimpulan, maupun keputusan (Malhotra, 2012).

#### 3.3.1.1 Elemen

Merupakan objek yang memiliki kriteria sesuai yang akan dibutuhkan dalam pengumpulan informasi yang akan digunakan dalam penelitian (Malhotra, 2010).

Elemen dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pria dan Wanita.
2. Responden mengetahui tentang adanya kompetisi *One Pride Pro Never Quit*.
3. Responden yang berusia diatas 18 tahun.
4. Responden pernah menyaksikan pertandingan *One Pride Pro Never Quit* secara langsung di Britama Arena sebanyak 1 kali dalam kurun waktu 3 bulan terakhir.
5. Responden sempat melakukan interaksi dengan panitia atau pihak penyelenggara *One Pride Pro Never Quit* saat menyaksikan pertandingan langsung di Britama Arena.
6. Responden memperhatikan petunjuk arah yang ada di dalam Britama Arena saat menyaksikan pertandingan *One Pride Pro Never Quit*.

### **3.3.1.2 Time Frame**

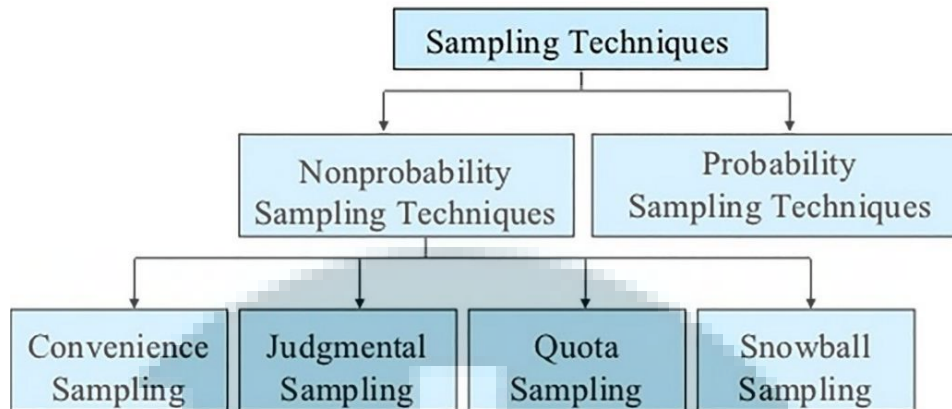
*Time frame* merupakan jangka waktu atau lama periode yang akan ditempuh peneliti dalam melakukan penelitian, mulai dari tahap awal hingga proses pengolahan data. *Time frame* penelitian ini terhitung sejak Maret 2018, hingga Juli 2018.

### **3.3.2 Sampling Frame**

*Sampling frame* merupakan elemen yang mewakili atau menggambarkan suatu target populasi yang telah ditentukan, berisikan tentang sekumpulan petunjuk yang berguna untuk mengidentifikasi target populasi (Malhotra, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non-probability sampling*, karena peneliti tidak memiliki data mengenai anggota populasi yang akan dijadikan responden untuk diteliti (Malhotra, 2012).

### **3.3.3 Sampling Techniques**

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *non-probability sampling*. Menurut Malhotra (2012) bahwa terdapat dua jenis teknik pengambilan sampel, yaitu seperti gambar berikut:



Sumber: Malhotra, 2012.

**Gambar 3.8 Sampling Techniques**

1) *Probability Sampling*

*Probability sampling* merupakan teknik *sampling* di mana setiap elemen pada populasi yang telah ditentukan memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel dalam penelitian. (Malhotra, 2012).

2) *Non-Probability Sampling*

*Non-Probability sampling*, merupakan teknik *sampling* yang prosedur penentuan sampelnya bukan berdasarkan peluang, melainkan berdasarkan pada penilaian pribadi peneliti apakah sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan atau kemudahan maupun kenyamanan peneliti dalam mengambil sampel yang diinginkan (Malhotra, 2012). Menurut Malhotra (2012) terdapat 4 teknik *sampling* di dalam *Non-Probability Sampling*, sebagai berikut:

a. *Convenience Sampling*

*Convenience Sampling* merupakan teknik *sampling* yang didasarkan pada kenyamanan peneliti dalam mencari sampel. Keuntungan dari penggunaan teknik ini adalah peneliti dapat mengumpulkan sampel dengan lebih cepat dan lebih hemat biaya,



karena unit sampel yang mudah diperoleh, mudah untuk diukur, serta *cooperative*. (Malhotra, 2012).

b. *Judgemental Sampling*

*Judgemental Sampling* merupakan suatu bentuk *convenience sampling* dengan elemen populasi tertentu yang telah dipilih berdasarkan pertimbangan serta penilaian subjektif peneliti. Elemen yang telah dipilih dianggap dapat mempresentasikan populasi sesuai kebutuhan. Teknik ini juga memiliki keunggulan lebih hemat biaya, dan lebih mudah karena berdasarkan penilaian subjektif peneliti (Malhotra, 2012).

c. *Quota Sampling*

*Quota Sampling* merupakan teknik *non-probability sampling* yang memiliki 2 tahap. Tahap pertama adalah menentukan terlebih dahulu jumlah quota serta kategorisasi dari masing-masing elemen populasi. Tahap kedua adalah mengambil sampel berdasarkan teknik *convenience* maupun *judgemental* atau berdasarkan kenyamanan dan penilaian subjektif peneliti dari elemen populasi yang akan ditunjuk (Malhotra, 2012).

d. *Snowball Sampling*

*Snowball Sampling* merupakan teknik *sampling* yang didasarkan pada referensi para responden. Setelah melakukan *interview* pada suatu kelompok responden, mereka diminta untuk mereferensikan orang lain yang memenuhi kriteria sebagai responden dalam penelitian. Proses ini terus berlanjut sehingga menimbulkan efek

*snowball* atau memberikan rekomendasi secara beruntun (Malhotra, 2012).

Berdasarkan beberapa *sampling techniques* yang telah dirumuskan oleh Malhotra (2012), alasan penelitian ini dalam menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *judgemental sampling* adalah karena responden dipilih secara randomisasi dalam suatu populasi. Selain itu peneliti tidak memiliki jumlah populasi penonton *One Pride Pro Never Quit* yang menjadi pertimbangan besar untuk menggunakan metode *non-probability sampling*. Penentuan metode *non-probability sampling* ini juga dikarenakan adanya kesempatan yang sama untuk setiap orang dalam suatu populasi untuk menjadi responden.

#### **3.3.4 Sampling Size**

Menurut Malhotra (2012) *sampling size* merupakan jumlah elemen yang akan diikut sertakan didalam studi atau penelitian yang sedang dilakukan. Penentuan jumlah sampel disesuaikan dengan banyaknya jumlah pertanyaan atau indikator yang ditanyakan didalam kuesioner peneliti. Menurut Hair *et al.* (2010) ada beberapa landasan sebagai acuan dalam menentukan ukuran minimum sampel dalam sebuah penelitian yang meliputi sebagai berikut:

1. Jumlah sampel yang diamati harus lebih banyak dari jumlah variabel yang ada dalam penelitian.
2. Jumlah minimum *sample size* secara absolut adalah 50 sampel.

3. Jumlah minimum sampel untuk sebuah variabel adalah dengan minimum rasio 5 sampel per variabel.

Jumlah variabel pada penelitian ini sebanyak 8 variabel yang terdiri dari *stadium employees*, *facility access*, *facility space*, *player performance*, *game atmosphere*, *service satisfaction*, *game satisfaction*, dan *behavioral intention* dengan total 39 jumlah pertanyaan (*measurement*) yang terbagi ke masing-masing variabel. Maka dari itu, dapat ditentukan bahwa jumlah sampel minimum yang akan diambil pada penelitian ini adalah sebanyak  $39 \times 5 = 195$  responden.

### **3.3.5 Sampling Process**

Proses pengumpulan data menggunakan metode *single cross sectional*, yang merupakan teknik pengumpulan data dari sampel tertentu yang hanya dilakukan dalam satu kali periode pengumpulan saja (Malhotra, 2012). Dalam penelitian ini, untuk pengumpulan data dilakukan hanya dalam satu waktu saja.

#### **3.3.5.1 Sumber dan Cara Pengumpulan data**

Data yang akan digunakan oleh peneliti bersumber dari data primer dan data sekunder, dimana data tersebut akan diolah dan diproses untuk mencari tahu seberapa signifikan pengaruh dari variabel-variabel yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data utama atau yang disebut juga sebagai data primer adalah data yang dikumpul oleh peneliti melalui survei kepada responden yang termasuk ke dalam target populasi dengan membagikan kuesioner secara langsung ataupun secara *online*. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner yang disebarakan secara acak menggunakan metode *non-*

*probability sampling* dengan teknik *judgmental sampling*. *Pre-test* terlebih dahulu dilakukan untuk menguji validitas dan reabilitas *measurement* pada kuesioner sebanyak 30 responden yang pernah menyaksikan pertandingan *One Pride Pro Never Quit* sebanyak 1x dalam kurun waktu 3 bulan terakhir. Setelah itu barulah peneliti membagikan kuesioner ini dalam bentuk *offline* dan *online* yang berada di wilayah Jabodetabek dengan target responden minimal 195 orang.

Selain data primer, peneliti juga menggunakan data sekunder yang dapat digunakan untuk menunjang kebenaran data primer dan dapat membantu peneliti jika data primer sulit untuk diperoleh atau bersifat terbatas. Data sekunder yang digunakan oleh peneliti berupa berbagai literatur, artikel, jurnal, dan buku yang dipublikasikan, yang membantu peneliti untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperuntukan sebagai data pendukung untuk menyusun bagian dari latar belakang, tinjauan pustaka, hubungan antar variabel, hingga kesimpulan atas penelitian ini.

### **3.3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data**

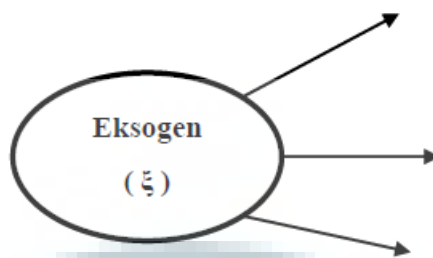
Peneliti mengumpulkan dengan target minimal 195 responden yang disebar ke wilayah Jabodetabek, dan berhasil mengumpulkan setidaknya kurang lebih 250 responden dan terdapat 220 responden yang karakternya sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pembagian kuesioner secara *offline* dilakukan peneliti dengan berangkat menuju Britama Arena di Kelapa Gading. Peneliti juga menggunakan perangkat laptop dan tablet untuk memfasilitasi pembagian kuesioner *offline* ini agar bisa terinput secara *online* guna untuk meminimalisir pengeluaran biaya dengan cetakan kuesioner secara *offline*. Dan untuk yang penuh secara *online*, peneliti

mengirimkan kuesioner link formulir kuisisioner yang dibuat menggunakan *Google Docs* yang disebar melalui *personal chat* kepada beberapa *fighter One Pride Pro Never Quit* untuk disebar kembali pada kerabat mereka yang pernah menyaksikan *One Pride Pro Never Quit* secara langsung. Selain *personal chat*, peneliti juga menyebarkan *link* kuesioner tersebut kedalam komunitas “ONE PRIDE MMA TvOne” yang ada di Facebook karena memiliki jumlah anggota yang besar mencapai lebih dari 10.000 anggota aktif. Ditambah dengan adanya rekomendasi dari rekan-rekan untuk mendatangi beberapa akademi *muay-thai* yang ada di sekitar Tangerang, untuk mencari responden di akademi-akademi tersebut.

### **3.4 Identifikasi Variabel Penelitian**

#### **3.4.1 Variabel Eksogen**

Variabel Eksogen merupakan variabel yang selalu muncul sebagai variabel bebas yang ada di dalam model penelitian. Notasi matematik dari variabel laten eksogen adalah huruf Yunani  $\xi$  (“ksi”) (Hair *et al.*, 2010). Variabel eksogen digambarkan sebagai lingkaran dengan semua anak panah keluar atau masuk variabel setelahnya. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel eksogen adalah *Stadium Employees*, *Facility Access*, *Facility Space*, *Player Performance* dan *Game Atmosphere*. Berikut adalah gambar variabel eksogen:



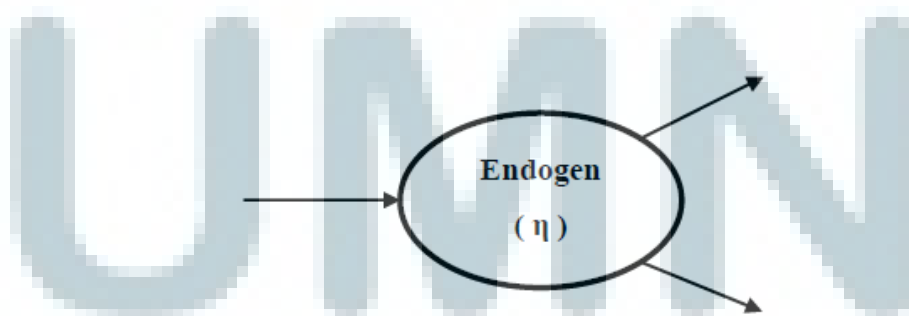
Sumber: Hair *et al.*, 2010.

**Gambar 3.9 Variabel Eksogen**

### 3.4.2 Variabel Endogen

Variabel Endogen merupakan variabel yang terikat pada paling sedikit satu variabel lain dalam model penelitian, meskipun di semua persamaan sisanya variabel tersebut adalah variabel bebas. Notasi matematik dari variabel laten endogen adalah  $\eta$  (“eta”) (Hair *et al.*, 2010). Variabel endogen digambarkan sebagai lingkaran dengan setidaknya memiliki satu anak panah yang mengarah atau menusuk pada variabel tersebut. Dalam penelitian ini, yang termasuk variabel endogen adalah *Service Satisfaction*, *Game Satisfaction* dan *Behavioral Intention*.

Berikut adalah gambar variabel eksogen:



Sumber: Hair *et al.*, 2010.

**Gambar 3.10 Variabel Endogen**

### 3.4.3 Varibel Teramati

Variabel teramati (*observed variable*) atau variabel terukur (*measured variable*) merupakan variabel yang dapat diamati atau dapat diukur secara empiris, dan biasa disebut sebagai indikator dalam penelitian. Pada metode survei menggunakan kuesioner, setiap pertanyaan pada kuesioner akan mewakili sebuah variabel teramati (Hair *et al.*, 2010). Pada penelitian ini, terdapat total 39 pertanyaan pada kuesioner, sehingga jumlah variabel teramati dalam penelitian ini adalah 39 indikator.

### 3.5 Definisi Operasionalisasi Variabel

Variabel-variabel pada penelitian memiliki tingkat abstraksi yang tinggi. Untuk itu diperlukan indikator-indikator yang sesuai untuk mengukur variabel tersebut. Penggunaan indikator juga dimaksudkan untuk menyamakan persepsi dan menghindari kesalahpahaman dalam mendefinisikan variabel-variabel yang dianalisis. Definisi operasional disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel**

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan
1	<i>Stadium Employee</i>	<i>Stadium employee</i> didefinisikan sebagai persepsi penonton	1. Menurut saya, panitia One Pride Pro Never Quit di dalam Britama Arena bersikap ramah.	STEM1 Yoshida dan James (2010)	<i>5 Points Likert</i>

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan
		<p>terhadap sikap dan perilaku petugas atau panitia yang ada di dalam stadion atau area penyelenggaraan pertandingan olahraga (Yoshida &amp; James, 2010).</p>	<p>2. Perilaku panitia One Pride Pro Never Quit di dalam Britama Arena mencerminkan bahwa mereka ingin membantu para penonton.</p>	STEM2	
			<p>3. Perilaku panitia One Pride Pro Never Quit di dalam Britama Arena menunjukkan kalau mereka mengerti kebutuhan dari para penonton.</p>	STEM3	
			<p>4. Saya dapat mengandalkan panitia One Pride Pro Never Quit dalam membantu menjangkau tujuan yang saya inginkan di dalam Britama Arena. (Seperti: kursi, toilet, atau keluar masuk arena)</p>	STEM4	
			<p>5. Panitia One Pride Pro Never Quit di dalam Britama Arena memberikan respon yang tanggap dalam memenuhi pertanyaan saya.</p>	STEM5	



No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan	
2	Facility Access	Facility access dalam sebuah stadion olahraga dapat diartikan sebagai tata ruang, serta sarana petunjuk informasi, dimana keduanya akan memudahkan para penonton untuk menuntun mereka ke berbagai area didalamnya (Yoshida & James, 2010).	1. Penunjuk arah di dalam Britama Arena dapat memandu menjangkau tujuan yang ingin saya tuju.(Seperti: kursi, toilet, atau keluar masuk arena)	FAAC1	Yoshida dan James (2010)	5 Points Likert
			2. Petunjuk arah di dalam Britama Arena memberikan arah yang jelas untuk memberitahukan saya terhadap suatu lokasi.	FAAC2		
			3. Saya merasa Britama Arena memiliki tata ruang yang tidak membingungkan.	FAAC3	Tzetzis <i>et al.</i> (2013)	
			4. Tata ruang Britama Arena memudahkan saya untuk duduk di kursi penonton.	FAAC4	Yoshida dan James (2010)	
			5. Tata ruang Britama Arena memudahkan saya untuk keluar atau memasuki arena.	FAAC5	Foroughi <i>et al.</i> (2016)	

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator		Referensi	Teknik Pengskalaan
3	Facility Space	<p><i>Facility space</i> dalam stadion olahraga didefinisikan sebagai alokasi ruang didalam stadion yang meliputi kenyamanan serta jarak antar kursi di tribun penonton, dan juga jarak serta luas area yang diberikan untuk menangani penonton dalam keramaian (Yoshida &amp; James, 2010).</p>	1. Terdapat cukup jarak antara lutut saya dengan kursi depan pada kursi penonton di Britama Arena.	FASP1	Yoshida dan James (2010)	5 Points Likert
			2. Terdapat cukup jarak antara siku saya dengan kursi samping pada kursi penonton di Britama Arena.	FASP2		
			3. Pengaturan kursi di Britama Arena menyediakan jarak antar kursi yang cukup untuk saya.	FASP3		
			4. Britama Arena telah menyediakan kursi yang nyaman untuk saya.	FASP4		
			5. Akses berjalan penonton di dalam Britama Arena cukup untuk saya dan penonton lain gunakan diwaktu keramaian.	FASP5		

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan	
			6. Britama Arena mampu menyediakan ruang yang cukup untuk menampung keramaian penonton One Pride Pro Never Quit.	FASP6		
4	<i>Player Performance</i>	<i>Player performance</i> didefinisikan sebagai persepsi penonton terhadap kondisi fisik atau jasmani pada seorang atlet, dan keunggulan teknis untuk memberikan performa yang baik, gigih, serta menimbulkan permainan yang menarik dan menggairahkan didalam arena pertandingan (Yoshida & James, 2010).	<p>1. Para petarung One Pride Pro Never Quit telah menampilkan pertarungan yang baik.</p> <p>2. Para petarung One Pride Pro Never Quit memiliki keahlian bertarung yang unggul.</p> <p>3. Para petarung One Pride Pro Never Quit selalu menampilkan pertarungan yang baik di setiap pertarungannya.</p> <p>4. Para petarung One Pride Pro Never Quit selalu bermain dengan serius di setiap waktu.</p>	<p>PLPE1</p> <p>PLPE2</p> <p>PLPE3</p> <p>PLPE4</p>	Yoshida dan James (2010)	<i>5 Points Likert</i>

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan	
			5. Para petarung One Pride Pro Never Quit selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik.	PLPE5		
5	<i>Game Atmosphere</i>	<i>Game atmosphere</i> dalam konteks pertandingan olahraga merupakan persepsi seorang penonton pertandingan berdasarkan keseluruhan suasana, kemeriahan, sejarah, rivalitas yang dirasakan, dan kegembiraan dalam suatu pertandingan (Yoshida & James, 2010).	<p>1. Saya dapat menikmati kemeriahan suasana di Britama Arena selama pertandingan.</p> <p>2. Suasana di Britama Arena yang saya rasakan selama pertandingan adalah seru.</p> <p>3. Pihak One Pride Pro Never Quit memahami betapa pentingnya kemeriahan suasana di Britama Arena bagi saya.</p> <p>4. Saya menikmati keseruan dari pertandingan petarung One Pride Pro Never Quit.</p>	<p>GAAT 1</p> <p>GAAT 2</p> <p>GAAT 3</p> <p>GAAT 4</p>	Yoshida dan James (2010)	5 Points Likert

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan
			5. Saya menyukai antusiasme yang diberikan para petarung berdasarkan dengan performa mereka di oktagon.	GAAT 5	
6	<i>Service Satisfaction</i>	<p><i>Service satisfaction</i> didefinisikan sebagai konsekuensi dari persepsi penilaian seorang penonton pertandingan terhadap kualitas pelayanan, serta bagaimana bentuk suasana saat pelayanan diberikan melalui panitia penyelenggara kepada para penonton pertandingan (Yoshida &amp; James, 2010).</p>	1. Saya merasa pelayanan yang diberikan dari penyelenggaraan One Pride Pro Never Quit di dalam Britama Arena sesuai dengan harapan.	SESA1	Voon <i>et al.</i> (2014)
			2. Saya merasa telah membuat keputusan yang tepat dengan menghadiri episode One Pride Pro Never Quit di Britama Arena karena pelayanan yang diberikan.	SESA2	Yoshida dan James (2010)
			3. Saya mendapatkan pengalaman positif dengan pelayanan yang diberikan oleh One Pride Pro Never Quit.	SESA3	Ko <i>et al.</i> (2010)
					5 Points Likert

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan
			4. Berdasarkan seluruh pengalaman yang saya alami dalam menyaksikan One Pride Pro Never Quit, saya merasa puas dengan seluruh layanan yang diberikan.	SESA4	
7	<i>Game Satisfaction</i>	<i>Game satisfaction</i> didefinisikan sebagai penilaian kepuasan berdasarkan pengalaman mereka dalam menyaksikan pertandingan yang berhubungan dengan kompetisi olahraga (Yoshida & James, 2010).	1. Saya merasa pertandingan One Pride Pro Never Quit yang saya saksikan di dalam Britama Arena sesuai dengan harapan.	GASA1	Voon <i>et al.</i> (2014)
			2. Saya merasa telah membuat keputusan yang tepat dengan menghadiri episode One Pride Pro Never Quit di Britama Arena karena pertandingan yang diselenggarakan.	GASA2	Yoshida dan James (2010)
			3. Saya mendapatkan pengalaman positif dengan pertandingan yang diselenggarakan oleh One Pride Pro Never Quit.	GASA3	Ko <i>et al.</i> (2010)
					5 Points Likert

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi	Teknik Pengskalaan
			4. Berdasarkan seluruh pengalaman yang saya alami dalam menyaksikan One Pride Pro Never Quit, saya merasa puas dengan seluruh pertandingan yang diselenggarakan.	GASA4	
8	<i>Behavioral Intention</i>	<i>Behavioral intention</i> didefinisikan sebagai niat seorang penonton pertandingan olahraga untuk hadir pada pertandingan olahraga di masa mendatang, memberikan rekomendasi kepada orang lain, dan juga tetap loyal terhadap pemain atau kelompok dalam olahraga tersebut (Biscaia <i>et al.</i> , 2013).	<p>1. Saya akan datang pada pertandingan One Pride Pro Never Quit berikutnya di masa mendatang.</p> <p>2. Jika saya diajak untuk menghadiri pertandingan One Pride Pro Never Quit, maka saya akan hadir pada pertandingan berikutnya di masa mendatang.</p> <p>3. Saya akan merekomendasikan orang lain tentang pertandingan One Pride Pro Never Quit di masa mendatang.</p>	<p>BEIN1</p> <p>BEIN2</p> <p>BEIN3</p> <p>Ko <i>et al.</i> (2010)</p> <p>Tzetzis <i>et al.</i> (2013)</p>	5 Points Likert

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator		Referensi	Teknik Pengskalaan
			4. Saya akan mengajak teman saya untuk hadir di pertandingan One Pride Pro Never Quit di masa mendatang.	BEIN4		
			5. Saya akan membicarakan hal-hal positif tentang One Pride Pro Never Quit kepada orang lain.	BEIN5		

### 3.6 Teknik Analisis

#### 3.6.1 Uji Instrumen

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner secara *online*. Sehingga kuisisioner yang dijadikan sebagai alat ukur utama pada penelitian ini merupakan faktor utama dalam keberhasilan penelitian ini, maka dari itu diperlukan sebuah alat ukur yang dapat mengukur secara akurat, dapat diandalkan, serta konsisten. Maka dari itu, perlu dilakukan uji validitas serta uji reliabilitas terhadap setiap *item* atau indikator di dalam kuisisioner.

##### 3.6.1.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan metode pengujian untuk mengetahui apakah alat ukur (*measurement*) yang digunakan benar-benar mengukur apa yang ingin diukur



(*variable*) (Malhotra, 2012). Sedangkan menurut Zikmund *et al.* (2013), uji validitas merupakan uji tolak ukur secara akurat yang dimana nilai dari uji validitas ini akan menggambarkan sebuah konsep atau objek secara nyata dan benar. Dalam penelitian ini, uji validitas akan dilakukan dengan melakukan metode *Factor Analysis*. Suatu alat ukur akan dinyatakan valid dengan metode *Factor Analysis*, ketika syarat-syarat berikut telah terpenuhi:

- a. Nilai  $KMO \geq 0.5$ . Nilai *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) yang baik adalah nilai yang mendekati angka 1. Perbaikan pada variabel perlu dilakukan jika nilai KMO kurang dari 0.5 karena terindikasi bahwa tidak sesuai (Malhotra, 2010).
- b.  $Sig. < 0.05$ . Nilai *significant* pada *Bartlett's test* yang kurang dari 0.05 mengindikasikan adanya sebuah perhitungan korelasi yang cukup antar variabel (Hair *et al.*, 2010).
- c. Nilai *Measure of Sampling Adequacy* (MSA) harus melebihi 0.5, baik secara keseluruhan maupun *individual variable*; variabel yang memiliki nilai kurang dari 0.5 harus dihilangkan dari *factor analysis* satu per satu, dimulai dari variabel dengan nilai terendah (Hair *et al.*, 2010).
- d. *Factor loadings* atau hasil *Component Matrix* harus memiliki nilai lebih dari 0.5 (Hair *et al.*, 2010).

### 3.6.1.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu metode pengukuran yang hasilnya akan menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran sebuah alat ukur (*measurement*) ketika digunakan dalam pengukuran atau pengumpulan data

(Malhotra, 2012). Menurut Hair *et al.* (2010) *Cronbach Alpha* merupakan alat ukur untuk korelasi antar jawaban pernyataan dari suatu konstruk atau variabel. sebagai berikut untuk pengukuran realibilitas: *Cronbach Alpha* tidak boleh kurang dari 0.5. Dan tergolong dalam kategori baik jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar daripada 0.7.

### 3.6.2 Metode Analisa Data dengan *Structural Equation Modeling* (SEM)

Pada penelitian ini, data akan di analisa menggunakan metode *Structural Equation Modelling* (SEM) karena model penelitian memiliki lebih dari satu variabel endogen dan memiliki banyak hubungan struktural. *Structural Equation Model* (SEM) merupakan sebuah teknik *multivariate* yang mengkombinasikan aspek *factor analysis* dan *multiple regression* yang memungkinkan peneliti untuk secara serentak menguji suatu rangkaian hubungan ketergantungan yang saling berkaitan diantara variabel-variabel terukur dan *latent constructs* (*variables*) maupun di antara beberapa *latent constructs* (Hair *et al.*, 2010). Untuk menggunakan SEM, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan teori yang digunakan sebagai dasar konseptual untuk membangun model.

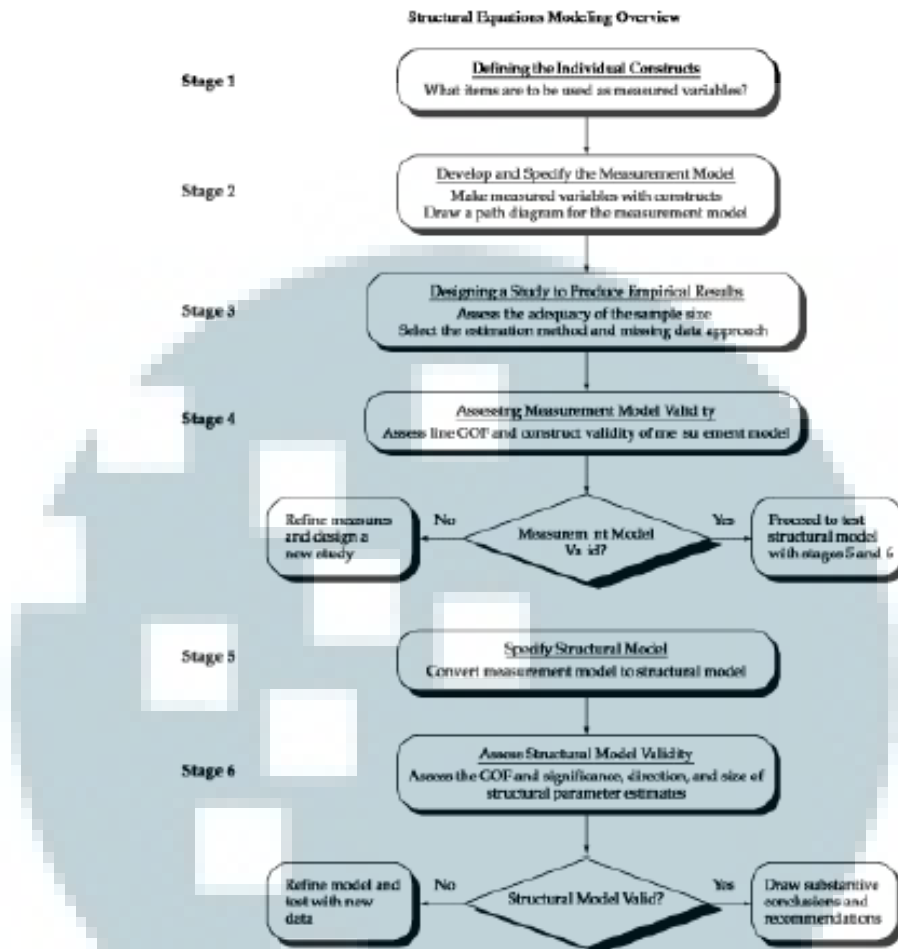
Ketika menggunakan model SEM diperlukan dasar teori karena semua hubungan harus dispesifikasikan terlebih dahulu sebelum model SEM dibentuk. Dalam SEM, model penelitian terlebih dahulu di rancang untuk dapat menguji beberapa hipotesis yang dibangun dari teori. Dalam *Structured Equation Modeling*, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel laten (*latent variables*) dan variabel terukur (*measured variables*) atau disebut juga dengan variabel teramati (*observed variables*). Variabel laten dapat diartikan sebagai sebuah konsep secara

abstrak yang menjadi perhatian khusus dan utama pada SEM. Variabel laten terbagi menjadi dua yaitu eksogen dan endogen. Variabel eksogen merupakan variabel yang muncul sebagai variabel bebas di dalam model penelitian (Hair *et al*, 2010). Sedangkan variabel endogen merupakan variabel terikat pada paling sedikit satu persamaan dalam model penelitian (Hair *et al*, 2010). Kemudian variabel terukur merupakan sebuah variabel yang dapat diukur dan diamati secara empiris dan sering disebut sebagai indikator (Hair *et al*, 2010).

Selanjutnya, teknik pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Pada SEM, peneliti harus menspesifikasi berdasarkan teori, variabel apa saja yang terasosiasi dengan setiap *construct*. Maka dari itu, SEM membutuhkan spesifikasi model pengukuran. Teknik untuk mengestimasi model pengukuran disebut *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) (Malhotra, 2010). Dapat disimpulkan bahwa dengan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), peneliti menspesifikasikan variabel apa saja yang mendefinisikan setiap *constructs*. CFA digunakan untuk menverifikasi struktur faktor dari variabel yang diobservasi. Selanjutnya, CFA memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis yang ada pada hubungan antara variabel yang diobservasi dan *latent constructs*

### **3.6.2.1 Tahapan Dalam SEM**

Berikut merupakan tahapan dalam penerepan *Structural Equation Modeling* (SEM) yang disusun oleh Hair *et al*. (2010).



Sumber: Hair *et al.* (2010)

**Gambar 3.11 Tahapan SEM**

1. Membentuk model teori yang mempunyai justifikasi teoritis yang kuat sebagai dasar model SEM.
2. Membangun *path diagram* dari hubungan kausal yang dibentuk berdasarkan langkah pertama.
3. Mendesain studi untuk menghasilkan hasil empiris dengan penentuan jumlah sampel, metode pengukuran, dan juga *missing data approach*.
4. Pembentukan validitas dari model pengukuran dan menghitung validitas model pengukuran tersebut.

5. Menentukan *the identification of the structural model* dengan mengubah model pengukuran menjadi model struktural.
6. Evaluasi kriteria dari GOF (*Goodness of Fit*). Pada tahap ini, kesesuaian model di evaluasi dengan kriteria GOF berikut:
  - a. Ukuran sampel minimal berjumlah antara 100-150 dengan perbandingan 5 observasi.
7. Pengambilan kesimpulan apabila model struktural sudah valid, atau memperbaiki model dengan data baru apabila model struktural tidak valid.

#### 3.6.2.2 Kecocokan Keseluruhan Model (*Overall Fit*)

*Goodness of fit* membantu peneliti untuk mengkonfirmasi apakah data mendukung keseluruhan model dari teori yang dibangun. Hair *et al.*, (2010) mengelompokan GOF (*Goodness of Fit*) atau ukuran GOF menjadi 3 bagian :

1. *Absolute fit measurement* (ukuran kecocokan absolut) digunakan untuk menentukan prediksi model keseluruhan (pengukuran dan struktural) terhadap matriks korelasi dan covarian.
2. *Parcimonious fit measures* (ukuran kecocokan parsimoni) digunakan untuk mengukur kehematan model, yaitu model yang mempunyai *degree of fit* setinggi-tingginya untuk setiap *degree of freedom*.

3. *Incremental fit measurement* (ukuran kecocokan inkremental) digunakan untuk membandingkan model dasar dengan model yang diusulkan.

Adapun ringkasan uji kecocokan dan pemeriksaan kecocokan secara lebih rinci ditunjukkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.2 Goodness Of Fit**

FIT INDICES		CUTOFF VALUES FOR GOF INDICES					
		N < 250			N > 250		
		m ≤ 12	12 < m < 30	m ≥ 30	m < 12	12 < m < 30	m ≥ 30
<b>Absolute Fit Indices</b>							
1	ChiSquare ( $\chi^2$ )	Insignificant p-values expected	Significant p-values even with good fit	Significant p-values expected	Insignificant p-values even with good fit	Significant p-values expected	Significant p-values expected
2	GFI	GFI > 0.90					
3	RMSEA	RMSEA < 0.08 with CFI ≥ 0.97	RMSEA < 0.08 with CFI ≥ 0.95	RMSEA < 0.08 with CFI > 0.92	RMSEA < 0.07 with CFI ≥ 0.97	RMSEA < 0.07 with CFI ≥ 0.92	RMSEA < 0.07 with RMSEA ≥ 0.90
4	SRM	Biased	SRMR ≤	SRMR	Biased	SRMR ≤	SRMR ≤
	R	upward, use other indices	0.08 (with CFI ≥ 0.95)	0.08 (with CFI ≥ 0.95)	Upward, use other indices	0.08 (with CFI > 0.92)	0.08 (with CFI > 0.92)
5	Normed ChiSquare ( $\chi^2/DF$ )	$(\chi^2/DF) < 3$ is very good or $2 \leq (\chi^2/DF) \leq 5$ is acceptable					
<b>Incremental Fit Indices</b>							
1	NFI	$0 \leq NFI \leq 1$ , model with perfect fit would produce an NFI of 1					
2	TLI	TLI ≥ 0.97	TLI ≥ 0.95	TLI > 0.92	TLI ≥ 0.95	TLI > 0.92	TLI > 0.90
3	CFI	CFI ≥ 0.97	CFI ≥ 0.95	CFI > 0.92	CFI ≥ 0.95	CFI > 0.92	CFI > 0.90

FIT INDICES		CUTOFF VALUES FOR GOF INDICES					
			N < 250		N > 250		
		m ≤ 12	12 < m < 30	m ≥ 30	m < 12	12 < m < 30	m ≥ 30
4	RNI	May not diagnose misspecification well	RNI ≥ 0.95	RNI > 0.92	RNI ≥ 0.95, not used with N > 1,000	RNI > 0.92, not used with N > 1,000	RNI > 0.90, not used with N > 1,000
<b>Parsimony Fit Indices</b>							
1	AGFI	No statistical test is associated with AGFI, only guidelines to fit					
2	PNFI	0 ≤ NFI ≤ 1, relatively high values represent relatively better fit					

Sumber: Hair *et al.*, 2010

### 3.6.2.3 Kecocokan Model Pengukuran (*Measurement Model Fit*)

Kecocokan Model Pengukuran (*Measurement Model Fit*) akan di uji pada setiap model pengukuran (hubungan antar sebuah variabel laten dengan beberapa variabel teramati) secara terpisah melalui evaluasi terhadap validitas dan reabilitas dari model pengukuran tersebut (Hair *et al*, 2010). Hasil dari uji kecocokan model pengukuran akan dibandingkan berdasarkan kondisi atau keadaan sesungguhnya, teori yang ada dan juga hasil sampel yang ada (Hair *et al*, 2010).

a. Evaluasi terhadap Validitas (*validity*) dari model pengukuran.

*Construct validity* merupakan perpanjangan dari *item* tolak ukur yang mencerminkan *theoretical latent construct* dari *item* yang dibuat untuk mengukur setiap variabel (Hair *et al.*, 2010). Suatu variabel dapat dikatakan valid terhadap variabel latennya, jika :

- a) Nilai t di dalam *loading factors* lebih besar dari nilai kritis ( $\geq 1.96$ )
- b) *Standarized factor loading* atau muatan standar faktor  $\geq 0.50$ .

b. Evaluasi terhadap Reliabilitas (*reliability*) dari model pengukuran

Construct *reliability value* atau sering disebut konjungsi dengan SEM model merupakan sistem yang mengolah factor loading dari setiap konstruksi dan menyimpulkan *error variance* dalam sebuah konstruksi (Hair *et al.*, 2010). Suatu variabel dikatakan mempunyai reabilitas yang baik jika :

- a) Nilai *Construct Reability* (CR)  $\geq 0.70$
- b) Nilai *Variance Extracted* (VE)  $\geq 0.5$  (Hair *et al.*, 2010)

Tingginya *Construct reliability* mengidentifikasi *internal consistency exist* dan mengartikan bahwa setiap tolak ukur yang konsisten menghasilkan *latent construct* yang sama (Hair *et al.*, 2010). Dijelaskan dalam Hair *et al.* (2010), bahwa untuk mengukur CR dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Construct Reliability} = \frac{(\sum \text{std. loading})^2}{(\sum \text{std. loading})^2 + \sum e}$$
$$\text{Variance Extracted} = \frac{\sum \text{std. loading}^2}{\sum \text{std. loading}^2 + \sum e}$$

Sumber: Hair *et al.*, 2010

**Gambar 3.12 Rumus Evaluasi Reabilitas**

#### 3.6.2.4 Kecocokan Model Struktural (*Structural Model Fit*)

Menurut Hair *et al.* (2010) uji kecocokan model struktural (*structural model*) hanya dapat dilakukan jika model pengukuran (*measurement model*) telah



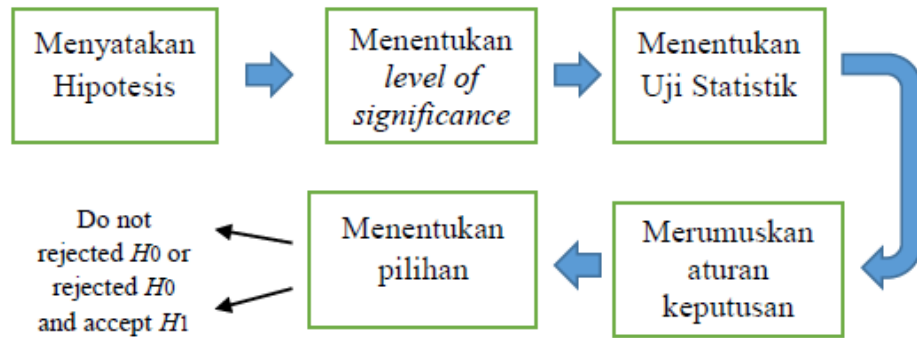
valid dan masuk dalam kategori *acceptable fit*. Proses untuk menguji validitas dari model struktural mengikuti panduan umum seperti yang tertera pada kecocokan model pengukuran (*measurement model fit*).

Menurut Hair *et al.*, (2010), *overall fit* pada model struktural dapat diuji menggunakan kriteria yang sama dengan model pengukuran (*measurement model*) yaitu :

1. Nilai  $\chi^2$  dengan DF
2. Satu kriteria absolute fit index (i.e., GFI, RMSEA, SRMR, *Normed ChiSquare*)
3. Satu kriteria incremental fit index (i.e., CFI atau TLI)
4. Satu kriteria goodness of fit index (i.e., GFI, CFI, TLI)
5. Satu kriteria badness of fit index (RMSEA, SRMR)

### **3.6.3 Uji Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan sebuah prosedur yang berdasarkan bukti sampel serta teori probabilitas untuk menentukan apakah suatu hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang masuk akal dan hipotesis sendiri merupakan sebuah pernyataan tentang populasi (Lind *et al.*, 2012). Menurut Lind *et al.* (2012), ada 5 langkah untuk melakukan uji hipotesis, yaitu:



Sumber: Lind *et al.* (2012)

**Gambar 3.13 Langkah-langkah Uji Hipotesis**

### 1. Menyatakan Hipotesis

Langkah pertama yaitu menyatakan hipotesis yang sedang diuji atau disebut juga *null hypothesis* ( $H_0$ ),  $H$  akan menyatakan hipotesis dan 0 berarti “*no difference*”. Null hipotesis ( $H_0$ ) merupakan sebuah pernyataan tentang nilai dari parameter sebuah populasi yang dikembangkan untuk sebuah tujuan dari pengujian. Jika  $H_0$  ditolak atau pernyataan itu diterima jika sampel data memberikan bukti yang cukup bahwa  $H_0$  salah maka akan disebut sebagai *alternate hypothesis*.

$$H_0: \beta = 0$$

$$H_1: \beta \neq 0$$

### 2. Menentukan *level of significance*

*Level of significance* ( $\alpha$ ) adalah probability dari penolakan  $H_0$  jika benar.

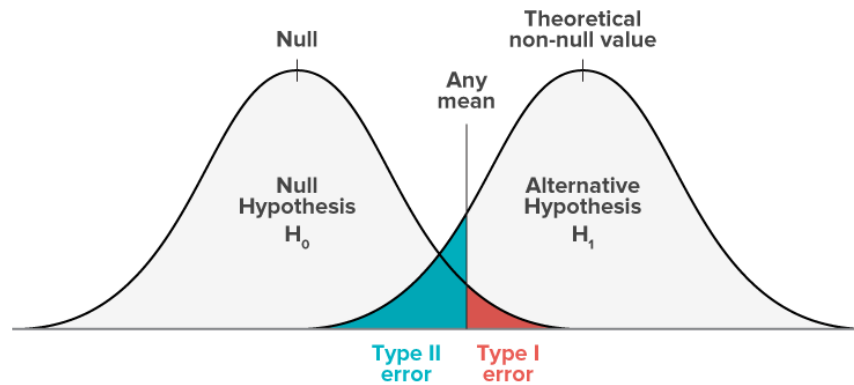
Ada 2 tipe error, yaitu:

#### a. *Type I error* ( $\alpha$ )

Tipe *error* ini dikenal juga sebagai *level of significance*. Terjadi ketika hasil sampel menyebabkan penolakan pada  $H_0$ .

b. *Type II error* ( $\beta$ )

Terjadi ketika hasil sampel tidak menyebabkan penolakan terhadap  $H_0$ .



Sumber: Lind, *et al.* (2012)

**Gambar 3.14** *Type I Error* dan *Type II Error*

3. Menentukan Uji Statistik

Uji statistik merupakan sebuah nilai, ditentukan berdasarkan informasi sampel, digunakan untuk menentukan apakah  $H_0$  ditolak.

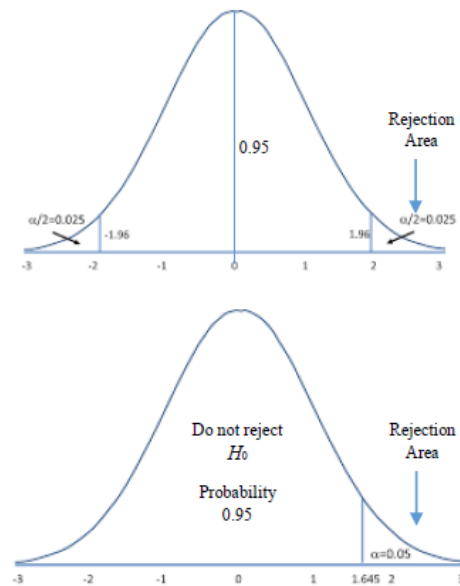
$$t = \frac{b}{SEb}$$

Menurut Malhotra (2012), *T-value* diterima atau ditolak berdasarkan hasil dari perhitungan, apabila hasil *t-value* lebih besar daripada *critical value* maka  $H_0$  ditolak.

4. Merumuskan aturan keputusan

Pada tahap ini merupakan pernyataan dari kondisi khusus dimana  $H_0$  ditolak dan kondisi di mana tidak ditolak. Area penolakan mendefinisikan

lokasi semua nilai yang sangat besar atau sangat kecil sehingga probabilitas kemunculannya di bawah hipotesis nol benar agak jauh.



Sumber: Lind *et al.* (2012)

**Gambar 3.15 Two Tailed Test dan One Tailed Test**

## 5. Menentukan pilihan

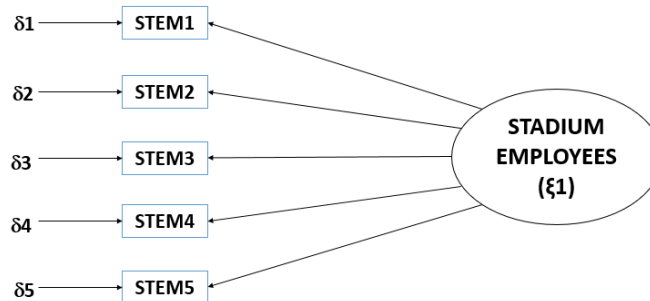
Menentukan apakah menerima  $H_0$  atau tidak berdasarkan informasi dari sample dengan menggunakan nilai uji statistik.

## 3.7 Model Pengukuran

### 3.7.1 Stadium Employeess

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi lima pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu variabel laten yaitu *Stadium Employeess*. Variabel laten  $\xi_1$  mewakili *Stadium*

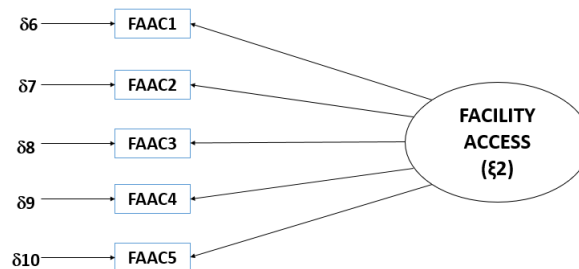
*Employees*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Stadium Employees* sebagai berikut:



**Gambar 3.16 Model Pengukuran *Stadium Employees***

### 3.7.2 *Facility Access*

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi lima pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu variabel laten yaitu *Facility Access*. Variabel laten  $\xi_2$  mewakili *Facility Access*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Facility Access* sebagai berikut:

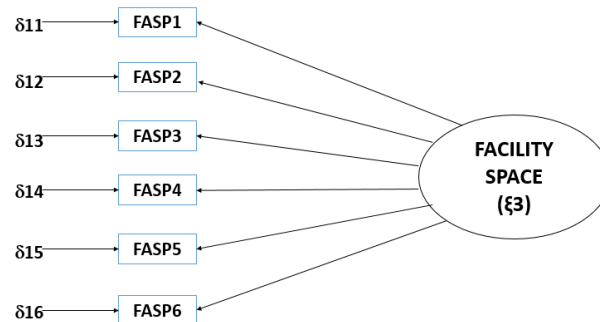


**Gambar 3.17 Model Pengukuran *Facility Access***

### 3.7.3 *Facility Space*

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi enam pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu

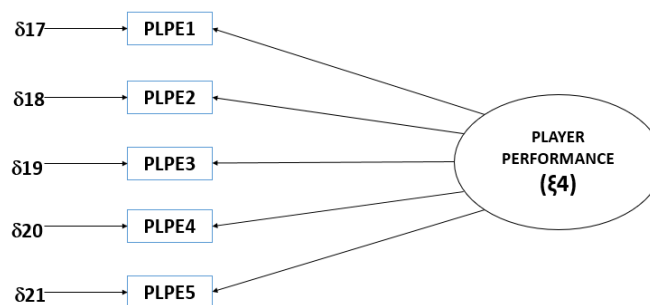
variabel laten yaitu *Facility Space*. Variabel laten  $\xi_3$  mewakili *Facility Space*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Facility Space* sebagai berikut:



**Gambar 3.18 Model Pengukuran *Facility Space***

### 3.7.4 *Player Performance*

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi lima pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu variabel laten yaitu *Player Performance*. Variabel laten  $\xi_4$  mewakili *Player Performance*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Player Performance* sebagai berikut:

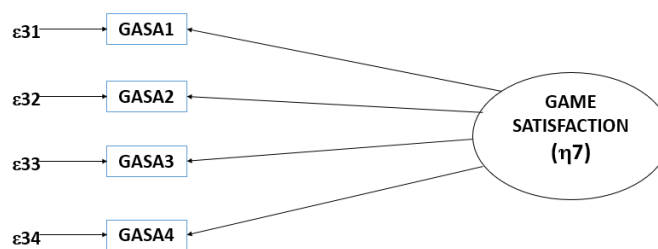


**Gambar 3.19 Model Pengukuran *Player Performance***



### 3.7.7 Game Satisfaction

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi empat pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu variabel laten yaitu *Game Satisfaction*. Variabel laten  $\eta_2$  mewakili *Game Satisfaction*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Game Satisfaction* sebagai berikut:

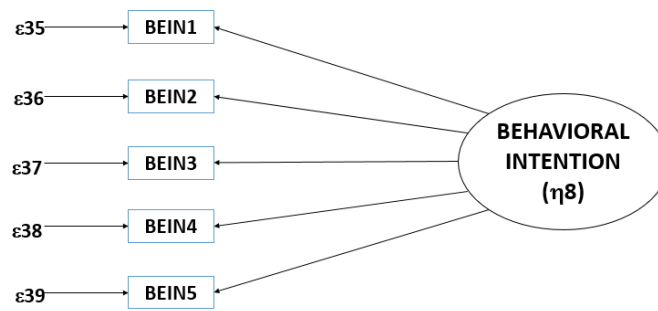


**Gambar 3.22 Model Pengukuran *Game Satisfaction***

### 3.7.8 Behavioral Intention

Dalam model ini, peneliti membagi menjadi lima pertanyaan yang merupakan *first order confirmatory factor analysis* (1<sup>st</sup> CFA) yang mewakili satu variabel laten yaitu *Behavioral Intention*. Variabel laten  $\eta_3$  mewakili *Behavioral Intention*. Berdasarkan hal tersebut maka model pengukuran *Behavioral Intention* sebagai berikut:

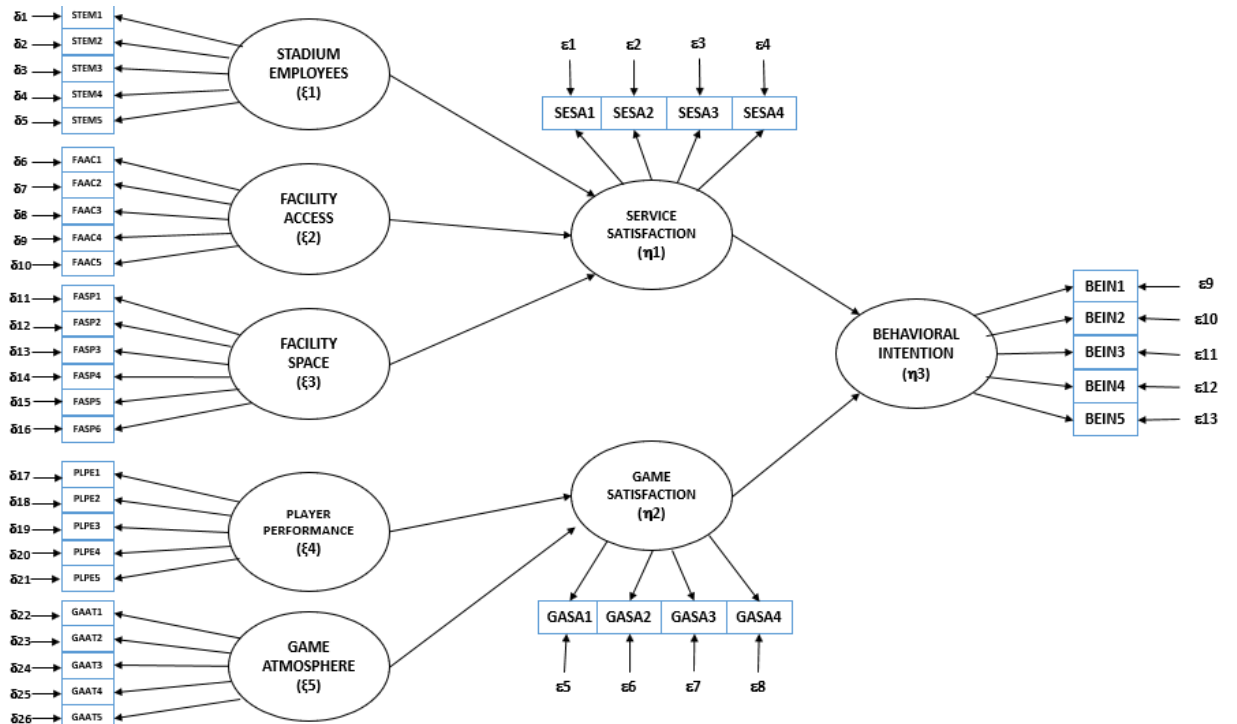




Gambar 3.23 Model Pengukuran *Behavioral Intention*

### 3.7.9 Model Keseluruhan Penelitian (*Path Diagram*)

Adapun model struktural penelitian ini dirangkum pada gambar 3.15:



Gambar 3.24 *Path Diagram*