

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Menurut Creswell & Creswell (2018) paradigma positivisme adalah metode penelitian yang menggunakan pengukuran untuk mengidentifikasi antara hubungan sebab akibat dan memvalidasi dari teori-teori sebelumnya dan menganggap jika ilmu sosial bersifat tetap, dapat diukur dan dipahami dengan secara empiris. Park et al. (2020) menyebutkan jika paradigma positivisme memiliki keyakinan bahwa sebuah peristiwa atau realitas bisa diamati serta diukur secara objektif dan memiliki beberapa karakteristik seperti dapat diamati serta dipahami secara empiris, dapat diukur dan dianalisis secara statistik, memiliki hipotesis yang dapat diuji, bergantung pada metode ilmiah yang sistematis dan terstruktur, dapat diterapkan secara luas serta bersifat netral dalam proses pengumpulan dan analisisnya. Menurut Manurung et al. (2021) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang sudah didesain untuk menghasilkan keluaran berupa angka yang memungkinkan untuk dianalisis menggunakan metode statistik.

Penelitian ini memiliki paradigma positivisme dan menggunakan metode kuantitatif untuk mengumpulkan data serta menganalisis data numerik dengan menggunakan statistik. Paradigma ini akan menguji hipotesis yang dijabarkan secara logis dan sistematis sehingga menghasilkan temuan yang valid dan reliabel.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Shi et al. (2019) *gamer* merupakan orang yang bermain *game* dengan konsisten dan juga tergabung dalam komunitas. berdasarkan hal tersebut, objek yang akan diteliti adalah perilaku dari pemain *game* sedangkan subjek dari penelitian ini adalah *gamer* yang pernah merasa tidak puas (*dissatisfied*) terhadap sebuah produk *game*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Malhotra (2010) Menyebutkan bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen yang memiliki pengetahuan dan karakteristik terkait topik yang ingin dievaluasi atau diteliti dan secara singkat dapat diartikan bahwa populasi mencakup seluruh anggota dari kelompok dari topik yang akan diambil sampelnya. Berdasarkan hal tersebut, populasi dari penelitian ini merupakan masyarakat Indonesia yang bermain *game*.

3.3.2 Sampel

Menurut Kumar (2014) sampel merupakan sebagian kecil dari total populasi yang akan diikutsertakan dalam penelitian untuk mewakili populasi yang besar agar lebih praktikal dan efisien lalu hasilnya akan digeneralisasikan ke seluruh populasi. Kumar (2014) mengatakan metode *purposive sampling* dapat digunakan untuk memilih sampel yang sesuai dengan kriteria dengan topik yang sedang diteliti. Dalam bukunya, Hair et al. (2014) menyebutkan jika jumlah minimum sampel dapat ditentukan berdasarkan jumlah maksimal panah yang mengarah pada suatu variabel, nilai *significance level* dan nilai minimum *coefficient determinant* (*R Squared*). Pada model ini terdapat maksimal 4 panah yang menusuk ke satu variabel. sampel yang harus dikumpulkan berjumlah 137 Jika menggunakan signifikansi 5% dan *R Squared* 0,10.

Maximum Number of Arrows Pointing at a Construct	Significance Level											
	1%				5%				10%			
	Minimum R ²				Minimum R ²				Minimum R ²			
	0.10	0.25	0.50	0.75	0.10	0.25	0.50	0.75	0.10	0.25	0.50	0.75
2	158	75	47	38	110	52	33	26	88	41	26	21
3	176	84	53	42	124	59	38	30	100	48	30	25
4	191	91	58	46	137	65	42	33	111	53	34	27
5	205	98	62	50	147	70	45	36	120	58	37	30
6	217	103	66	53	157	75	48	39	128	62	40	32
7	228	109	69	56	166	80	51	41	136	66	42	35
8	238	114	73	59	174	84	54	44	143	69	45	37
9	247	119	76	62	181	88	57	46	150	73	47	39
10	256	123	79	64	189	91	59	48	156	76	49	41

Gambar 3.1 Rekomendasi Sampel Penelitian Menurut Cohen
(Sumber: *A Primer On Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* | Hair Jr et al., 2014)

Kriteria yang harus dipenuhi untuk seluruh sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Orang yang bermain *game*.
2. Pernah merasa tidak puas pada suatu *game* yang mereka mainkan.

3.4 Operasionalisasi Variabel

Penelitian ini akan menguji lima variabel yaitu *positive eWOM*, *attitude toward game*, *subjective norms*, *trust toward developer* dan *intention to play* menggunakan skala likert 1-5 yang dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Referensi
1	<i>Positive eWOM</i> (PE)	<i>Positive eWOM</i> merupakan pernyataan positif pada <i>online platform</i> tentang sebuah produk ataupun perusahaan yang dibuat oleh konsumen. (Cheung et al., 2009)	Saat ini saya melihat banyak <i>review</i> positif terkait <i>game</i> tersebut (PE1). Saya merasa <i>review</i> positif terkait <i>game</i> tersebut relevan (PE2). Saya merasa <i>review</i> positif terkait <i>game</i> tersebut dapat dipercaya (PE3). <i>review</i> positif dapat mempengaruhi diri saya untuk bermain <i>game</i> tersebut (PE4).	Kudeshia, C., & Kumar, A. (2017). <i>Social eWOM: does it affect the brand attitude and purchase intention of brands?</i> <i>Management Research Review</i> , 40(3), 310–330. doi:10.1108/mrr-07-2015-0161
2	<i>Attitude toward game</i> (AT)	<i>Attitude</i> merupakan kecenderungan atau evaluasi individu yang muncul terhadap suatu objek,	Saya memiliki pandangan positif pada <i>game</i> tersebut (AT1).	Lee, M. (2009). <i>Understanding the behavioural intention to play online games.</i> <i>Online Information</i>

		individu maupun aktivitas tertentu (Dewanto et al., 2021).	Saya merasa <i>game</i> tersebut memiliki kualitas yang baik (AT2). Menurut saya <i>game</i> tersebut layak untuk dimainkan (AT3).	<i>Review</i>, 33(5), 849–872. doi:10.1108/14684520911001873 Francis, J., Eccles, M. P., Johnston, M. , Walker, A. E., Grimshaw, J. M., Foy, R., Kaner, E. F. S., Smith, L. & Bonetti, D. (2004). <i>Constructing questionnaires based on the theory of planned behaviour: A manual for health services researchers. Newcastle upon Tyne, UK: Centre for Health Services Research, University of Newcastle upon Tyne.</i> Kan, M. P. H., & Fabrigar, L. R. (2017). <i>Theory of Planned Behavior. Encyclopedia of Personality and Individual Differences</i>, 1–8.
--	--	---	--	---

				doi:10.1007/978-3-319-28099-8_1191-1
3	<i>Subjective Norms (SN)</i>	<i>Subjective Norms</i> merupakan pengaruh sosial yang membuat seseorang berasumsi jika sekelompok orang menerima dan mendorong suatu perilaku tertentu, atau secara singkat dapat disebut sebagai dorongan sosial (Azhar et al., 2022).	Komunitas yang saya ikuti mengatakan jika bermain <i>game</i> tersebut menyenangkan. (SN1). Komunitas yang saya ikuti mengatakan jika <i>game</i> tersebut layak untuk dimainkan (SN2). Komunitas yang saya ikuti memiliki pandangan positif pada <i>game</i> tersebut (SN3). Saya merasa termotivasi untuk memainkan <i>game</i> tersebut karena direkomendasikan oleh komunitas (SN4).	Lee, M. (2009). <i>Understanding the behavioural intention to play online games. Online Information Review</i> , 33(5), 849–872. doi:10.1108/14684520911001873 Kan, M. P. H., & Fabrigar, L. R. (2017). <i>Theory of Planned Behavior. Encyclopedia of Personality and Individual Differences</i> , 1–8. doi:10.1007/978-3-319-28099-8_1191-1
4	<i>Trust toward developer (TR)</i>	<i>Trust</i> merupakan keyakinan atau rasa kepastian dari suatu pihak terhadap keandalan, integritas serta niat yang baik dari pihak lain dan hal ini sering didasarkan dari pengalaman masa lalu, kompetensi,	<i>Developer game</i> tersebut mampu membuat <i>game</i> dengan kualitas yang baik (TR1). <i>Developer game</i> tersebut memiliki reputasi yang baik (TR2).	Almajali, D. A., Masa'Deh, R., & Dahalin, Z. M. d. (2022). <i>Factors influencing the adoption of Cryptocurrency in Jordan: An application of the extended TRA model. Cogent Social</i>

		keandalan, kepedulian dan keterbukaan (Seo et al., 2020).	<i>Developer game</i> tersebut mampu menjaga kualitas <i>game</i> mereka (TR3). <i>Developer game</i> tersebut mampu memenuhi ekspektasi pemain <i>game</i> (TR4). <i>Developer game</i> tersebut terbuka dengan fans dan komunitas (TR5).	<i>Sciences</i>, 8(1). doi:10.1080/23311886.2022.2103901 Seo, E. J., Park, J. W., & Choi, Y. J. (2020). <i>The effect of social media usage characteristics on e-WOM, trust, and brand equity: Focusing on users of airline social media. Sustainability (Switzerland)</i>, 12(4). doi:10.3390/su12041691 Martínez-Navalón, J., Gelashvili, V., & Gómez-Ortega, A. (2021). <i>Evaluation of user satisfaction and trust of review platforms: Analysis of the impact of privacy and E-WOM in the case of TripAdvisor. Frontiers in Psychology</i>, 12. doi:10.3389/fpsyg.2021.750527
--	--	---	---	--

5	<i>Intention to play (IP)</i>	<i>Behavioral intention</i> dalam konteks <i>game</i> berarti niat atau keinginan untuk memainkan <i>game</i> di masa yang akan datang serta mencerminkan komitmen dan motivasi individu untuk melakukan aktivitas bermain <i>game</i> (Sharma et al., 2020).	Saya tertarik untuk memainkan <i>game</i> tersebut (IP1). Saya yakin akan memainkan <i>game</i> tersebut (IP2). Saya akan merekomendasikan <i>game</i> tersebut ke orang lain (IP3).	Wu, S.-L., & Hsu, C.-P. (2018). <i>Role of authenticity in massively multiplayer online role playing games (MMORPGs): Determinants of virtual item purchase intention. Journal of Business Research</i> , 92, 242–249. doi:10.1016/j.jbusres.2018.07.035 Lee, M. (2009). <i>Understanding the behavioural intention to play online games. Online Information Review</i> , 33(5), 849–872. doi:10.1108/14684520911001873
---	-------------------------------	---	--	--

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Kumar (2014) kuesioner merupakan alat yang dapat disajikan baik dalam bentuk tertulis secara fisik maupun elektronik dan digunakan untuk melakukan pengumpulan data. Kumar (2014) melanjutkan jika kuesioner terdiri dari berbagai rangkaian pertanyaan yang dirancang secara sistematis untuk mendapatkan informasi dari responden. Menurut Robinson (2014) skala likert merupakan alat ukur yang cukup sering dipakai sebagai format untuk mengukur pendapat publik terhadap suatu fenomena dengan cara mengukur seberapa setuju atau tidak setuju dan biasanya menggunakan skala 5 sampai 7 poin.

Penelitian ini akan menggunakan metode *purposive sampling* untuk menyaring data dengan menyebarkan kuesioner secara *online*. Variabel yang akan diuji dalam penelitian ini menggunakan skala likert 5 poin sebagai alat pengukurannya.

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode *Structural Equation Modelling* (SEM) untuk mengolah dan menganalisis data. Menurut Hair et al. (2021) metode SEM digunakan untuk menguji teori dengan cara mengeksplorasi struktur hubungan dari variabel dependen dan independen, selain itu metode ini juga memiliki sampel yang relatif lebih kecil. Hair et al. (2021) juga menjelaskan bahwa salah satu tipe dari metode SEM ini adalah *Partial Least Square* (PLS-SEM) yang tujuannya adalah memahami bagaimana berbagai faktor bisa saling mempengaruhi dengan cara memodelkan hubungan secara struktural antara variabel laten dan variabel observasi dimana setiap data memiliki karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *one-tailed test* dalam metode PLS-SEM karena hipotesis yang dirancang berfokus ke arah positif (Hair et al., 2021).

terdapat dua bagian pengujian pada metode PLS-SEM yaitu *outer model* dan *inner model*. Hair et al., (2021) menyebutkan jika *outer model* berfungsi untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitas guna memastikan jika indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel laten benar-benar menggambarkan variabel tersebut. Hair et al., (2021) menjelaskan jika *inner model* berfungsi untuk menguji hubungan sebab akibat dari setiap variabel laten dan variabel mediasi yang ada pada model. Penelitian ini akan menggunakan *software* SmartPLS untuk mengolah dan menganalisis data menggunakan metode tersebut.

3.6.1 Outer Model

Hair et al. (2021) mengatakan dalam menguji *outer model* membutuhkan penilaian terkait validitas dan reliabilitas dari model yang bersangkutan. Pengujian validitas dapat dinilai berdasarkan *convergent validity*, *discriminant validity* dan rasio *heterotrait-monotrait* (HTMT), sedangkan uji

reliabilitas dapat dinilai berdasarkan *cronbach's alpha* dan *composite reliability*.

3.6.1.1 Uji Validitas

Hair et al. (2021) menyebutkan jika *convergent validity* merupakan konsep untuk menguji indikator-indikator yang digunakan memiliki korelasi yang kuat dengan konstruk yang ingin diukur. *Convergent validity* bisa diukur dengan mencari nilai dari *outer loading* dan *average variance extracted* (AVE). Menurut Hair et al. (2021), nilai untuk *outer loading* yang baik ada di atas 0,708 dan jika menunjukkan angka 0,40 maka indikator tersebut harus dihapus. Jika nilai *outer loading* menunjukkan angka di antara 0,40 dan 0,708 namun tetap menunjukkan konsistensi internal, maka indikator tersebut tidak perlu dihapus, sedangkan untuk nilai AVE yang direkomendasikan ada di atas 0,50 (Hair et al., 2021).

Hair et al. (2021) mengatakan jika *discriminant validity* dipakai untuk memastikan bahwa setiap konstruk yang dibuat bersifat unik dan tidak saling tumpang tindih dengan konstruk lain sehingga struktural dari model lebih akurat. Hair et al. (2021) berpendapat jika *discriminant validity* dapat diukur dengan mengetahui nilai dari *cross loading factor* dan juga *fornell-larcker criterion*. Untuk memastikan indikator valid, indikator loading pada konstruk seharusnya memiliki nilai yang lebih tinggi daripada *cross loading* konstruk lainnya dan nilai *fornell-larcker criterion* harus selalu lebih besar di setiap korelasi antara konstruk sebelumnya (Hair et al., 2021).

Menurut Hair et al. (2021), *heterotrait-monotrait ratio* (HTMT) merupakan indikator untuk mengukur *discriminant validity* dengan cara melihat rasio dari rata-rata korelasi dari indikator-indikator yang mengukur konstruk yang berbeda terhadap rata-rata korelasi dari indikator-indikator yang mengukur konstruk yang sama. Nilai HTMT yang direkomendasikan harus kurang dari 0,90 namun diatas

0,85 masih dapat diperbolehkan pada beberapa bidang penelitian (Hair et al., 2021).

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Hair et al. (2021) mengatakan jika uji reliabilitas merupakan proses untuk memastikan jika kuesioner yang digunakan sebagai alat ukur menghasilkan hasil yang konsisten dan bisa diandalkan sehingga jika alat ukur ini dipakai kembali akan mendapatkan hasil yang serupa. Hair et al. (2021) menyebutkan untuk mengukur reliabilitas dapat melihat angka *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Nilai *cronbach's alpha* di bawah 0,50 menandakan *low reliability*, jika diatas 0,50 berarti *moderate reliability*, jika diatas 0,70 menandakan *high reliability* dan 0,90 termasuk ke dalam *excellent reliability*. Nilai yang direkomendasikan untuk *composite reliability* adalah diatas 0,70 namun pada penelitian yang bersifat eksplorasi, angka 0,60 masih dapat ditoleransi (Hair et al., 2021).

3.6.2 Inner Model

Hair et al. (2021) berpendapat jika *inner model* atau yang lebih sering disebut model struktural merupakan hubungan kausal antara konstruk laten di dalam sebuah model penelitian yang tujuannya untuk memahami pengaruh antar konstruk dan menilai kekuatan prediktif dari model tersebut. Pengujian *inner model* dapat dilakukan dengan beberapa sub pengujian seperti *path coefficients*, *collinearity* (VIF), *coefficient determinant* (R Squared), *effect size* (F Squared) dan *indirect effects*.

3.6.2.1 Path Coefficients

Hair et al. (2021) menyebutkan jika *path coefficient* berfungsi untuk menunjukkan kekuatan dari masing masing hubungan antara konstruk laten. Dalam pemilihan seberapa signifikan angka *p-value* tergantung dari topik dan target dari penelitian. Angka *t-statistic* yang paling sering dipakai serta direkomendasikan dalam pengujian adalah 1,65

untuk level signifikansi 10%, 1,96 untuk level signifikansi 5% dan 2,57 untuk level signifikansi 1% jika menggunakan metode *two-tailed*. (Hair et al., 2021). Karena penelitian ini menggunakan HTMT sebagai teknik untuk mengevaluasi validitas diskriminan, maka penelitian ini perlu memeriksanya dengan menggunakan *bootstrapping* untuk memastikan jika nilai tersebut memenuhi kriteria (Hair et al., 2021). Uji signifikansi juga bergantung pada prosedur *bootstrapping* dan secara umum sampel yang direkomendasikan adalah 5,000 (Hair et al., 2014). Ruxton et al. (2010) menyebutkan jika dalam pengujian hipotesis, metode *one-tailed* cocok digunakan ketika hipotesis condong pada satu arah, misalnya efek positif atau efek negatif saja dan nilai *p-value* di bawah 0,05 menunjukkan jika variabel yang diuji signifikan.

3.6.2.2 Collinearity (VIF)

Collinearity (VIF) merupakan pengujian yang dilakukan untuk menunjukkan apakah suatu variabel memiliki korelasi yang kuat dengan variabel yang lain. Dalam penelitian, jika nilai VIF menunjukkan angka diatas 5, maka variabel tersebut harus dikeluarkan dari model karena memiliki potensi multikolinieritas dan dapat menyebabkan ketidakstabilan pada koefisien, menyulitkan interpretasi dan mengurangi keakuratan signifikansi pada variabel. Hal ini berlaku baik untuk variabel maupun indikator dari masing-masing variabel. (Hair et al., 2021).

3.6.2.3 Coefficient Determinant (R Squared)

Hair et al. (2021) menyebutkan jika *Coefficient Determinant* (*R Squared*) merupakan salah satu indikator utama untuk mengevaluasi kualitas model struktural karena *R Squared* digunakan untuk menilai seberapa baik sebuah variabel independen pada model regresi dapat menjelaskan variabilitas model variabel dependen. Hair et al. (2021) mengatakan jika dalam penelitian, nilai *R Squared* dapat

dikelompokkan menjadi tiga, yaitu 0,75 berarti sangat baik, 0,50 yang berarti sedang dan 0,25 yang berarti lemah.

3.6.2.4 Effect Size (F Squared)

Hair et al. (2021) menjelaskan bahwa *effect size* (F Squared) merupakan ukuran yang dipakai untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam model SEM. Hair et al. (2021) menambahkan jika nilai F Squared dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu 0,02 yang berarti pengaruhnya kecil, 0,15 artinya pengaruh sedang dan 0,35 memiliki pengaruh besar.

3.6.2.5 Indirect Effects

Beberapa hasil riset tidak hanya fokus untuk meneliti dampak langsung namun juga dampak tidak langsung melalui peran mediasi dari satu atau lebih variabel (Hair et al., 2014). Angka *indirect effect* relatif dengan angka *total effect* yang berkisar antara 0 sampai dengan 1 dan jika angkanya semakin tinggi menandakan bahwa mediasinya juga kuat (Hair et al., 2014). Jika *indirect effect* signifikan, variabel yang menjadi mediator artinya menampung *direct effect* (Hair et al., 2014).