

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN
INDRALAYA**

SKRIPSI

**ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK PERKEMBANGAN VIDEO GAME
DI KOTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

SAGITARIO BIMA SAKTI

01023110057

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna mencapai gelar
Sarjana Ekonomi
2007**

S
302.07
yale
a
2007

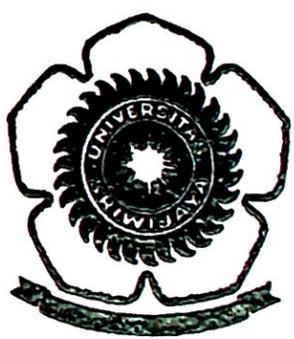
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN
INDRALAYA**



R. 19047
19491

SKRIPSI

**ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK PERKEMBANGAN VIDEO GAME
DI KOTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

**SAGITARIO BIMA SAKTI
01023110057**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna mencapai gelar
Sarjana Ekonomi
2007**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN
INDRALAYA**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : SAGITARIO BIMA SAKTI
NIM : 01023110057
JURUSAN : MANAJEMEN
MATA KULIAH : MANAJEMEN PEMASARAN
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP
DAMPAK PERKEMBANGAN VIDEO GAME DI
KOTA PALEMBANG

PANITIA PEMBIMBING SKRIPSI

TANGGAL PERSETUJUAN

DOSEN PEMBIMBING

Tanggal 25-07-2007

Pembimbing I :



Dra. Suhartini Karim, MM
NIP.130936412

Tanggal 23-07-2007

Pembimbing II :



Drs. Yuliansyah M. Diah, MM
NIP.131474902

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN
INDRALAYA**

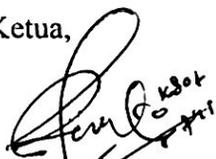
TANDA PERSETUJUAN PANITIA KOMPREHEHSIF

NAMA : SAGITARIO BIMA SAKTI
NIM : 01023110057
JURUSAN : MANAJEMEN
MATA KULIAH : MANAJEMEN PEMASARAN
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP
DAMPAK PERKEMBANGAN VIDEO GAME DI
KOTA PALEMBANG

Telah diuji didepan panitia ujian komprehensif pada tanggal 09 Agustus 2007
dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

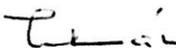
Panitia Ujian Komprehensif
Indaralaya, 09 Agustus 2007

Ketua,



Dra. Suhartini Karim, MM
NIP.130936412

Anggota,



Drs. Yuliansyah M. Diah, MM
NIP. 131474902

Anggota,



Drs. M. Kosasih Zen, M.Si
NIP.130527940

Mengetahahui
Ketua Jurusan Manajemen



Drs. Yuliansyah M. Diah, MM
NIP. 131474902

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T, karena atas izinNya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya.

Penulisan skripsi ini mengambil judul **ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK PERKEMBANGAN VIDEO GAME DI KOTA PALEMBANG**. Penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Deskripsi Umum dan Objek Penelitian, Bab IV Analisis dan Pembahasan, dan Bab V Kesimpulan dan Saran.

Desain riset yang digunakan adalah gabungan dari Riset *Eksploratif* dan Riset *Deskriptif*. Data utama yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari pembagian kuesiuner yang diisi oleh responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap dampak perkembangan video game di kota Palembang cukup baik, artinya secara umum keberadaan video game dapat diterima dengan baik oleh masyarakat kota Palembang.

Penulis berharap kiranya skripsi ini dapat memberikan gambaran persepsi masyarakat terhadap dampak perkembangan video game di kota Palembang dan bahan masukan akademis bagi penelitian manajemen pemasaran.

**Penulis,
Sagitario Bima Sakti**

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karen atas rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Dampak Perkembangan Video Game Di Kota Palembang' sebagai salah stu syarat dalam mencapai gelar sarjana ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya.

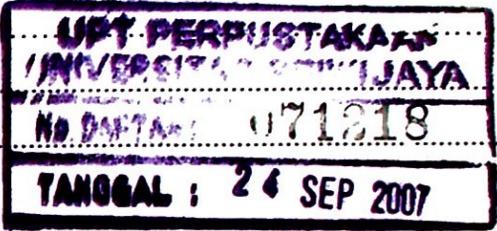
Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung baik moril maupun material dalam penulisan skripsi ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Badia Perizade sebagai Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Dr. Syamsurijal, AK Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya.
3. Drs. Yuliansyah M. Diah, MM. Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya dan selaku Pembimbing Skripsi II.
4. Dra. Suhartini Karim, MM. sebagai Pembimbing Skripsi I.
5. Dra. Hj Hartati Ali, MM. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
6. Semua bapak/Ibu dosen yang memberikan Ilmu Pengetahuan selama penulis mengikuti kuliah di Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya.
7. Semua Responden yang bersedia meluangkan waktu.
8. Kedua Orang Tuaku, saudara, dan sahabatku yang telah memberikan dukungan moril dan pendanaan.
9. Staff pegawai Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya.
10. Teman-teman sejawat seangkatan di Jurusan manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Sriwijaya.

Semoga Allah SWT membalas budi baiknya dan berkah kepada kita semua, Amin.

Penulis,
Sagitario Bima Sakti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
	
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Metodologi Penelitian	
1.5.1. Rancangan Penelitian	8
1.5.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	9
1.5.3. Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	9
1.5.4. Data dan Metode Pengumpulan Data	11
1.5.5. Metode Analisis Data	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	14
2.1.1 Definisi Pemasaran	14
2.1.2 Prilaku Konsumen	15
2.1.3 Persepsi Konsumen	17

2.1.4	Produk	23
2.2.	Penelitian Tedahulu	24
2.3.	Kerangka Konseptual	27
BAB III.	DATA DAN HASIL PENELITIAN	
3.1	Sejarah Singkat Video Game	29
3.2	Jenis-Jenis Video Game	31
3.3	Identifikasi Gamer/ Player	33
3.4	Toko Penjual Video Game di Palembang	34
3.5	Identitas Responden	39
BAB IV.	ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
4.1	Uji Validitas	43
4.2	Uji Reliabilitas	45
4.3	Uji Crosstabs	46
4.4	Persepsi Orang Tua Terhadap Video Game	71
4.5	Video Game Yang Terbanyak di Palembang	74
4.6	Perbandingan Antara Teori dan Penelitian	75
4.7	Beberapa Temuan Didapat dalam Penelitian	76
4.8	Keterbatasan Dalam Penelitian	77
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL •

Tabel 1.1	Daftar Jenis-Jenis Mesin Dan Harga Video Game	3
Tabel 1.2	Toko Penjual Video Game Di Palembang	4
Tabel 1.3	Fakta Dampak Negatif Video Game Kota Palembang.....	5
Tabel 1.4	Daerah Penyebaran Kuesioner Kota Palembang	11
Tabel 3.1	Daftar Barang/ Aksesoris dan Harga Bulan Semesta	35
Tabel 3.2	Daftar Barang/ Aksesoris dan Harga PD. Viktori	36
Tabel 3.3	Daftar Barang/ Aksesoris dan Harga Duta Baru	37
Tabel 3.4	Daftar Barang/ Aksesoris dan Harga Game Boyz	38
Tabel 3.5	Daftar Barang/ Aksesoris dan Harga Game Spot	39
Tabel 3.6	Tabel Jenis Kelamin Responden	40
Tabel 3.7	Tabel Usia Responden	40
Tabel 3.8	Tabel Pendidikan Terakhir Responden	40
Tabel 3.9	Tabel Pekerjaan Responden	41
Tabel 3.10	Tabel Pengeluaran Perbulan Responden	41
Tabel 4.1	Tabel Uji Validitas	44
Tabel 4.2	Tabel Uji Reliabilitas	45
Tabel 4.3	Tabel Frequency Persepsi	73
Tabel 4.4	Tabel Frequency Alasan Tidak Mendukung	74
Tabel 4.5	Tabel Frequency Jenis Konsol	74
Tabel 4.6	Tabel Pertimbangan Membeli Video Game	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	27
------------	---------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagian besar orang pasti sudah mengenal atau paling tidak mendengar apa itu video game, video game adalah sejenis permainan yang menggunakan media elektronik. Era video game dimulai pada akhir tahun '70 an dimana muncul jenis permainan yang dikenal dengan nama " *Gamewatch* " yang sangat digemari anak-anak karena jenis permainannya sangat mudah dimainkan, serta bentuknya yang mudah untuk dibawa-bawa karena dalam ukuran saku. Kini seiring dengan perkembangan teknologi, video game juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, dua perusahaan asal Jepang yaitu Sony dan Nintendo beserta satu perusahaan asal Amerika yaitu Microsoft berlomba untuk menarik minat konsumen dengan merilis video game dengan teknologi tercanggih atau yang dikenal dengan perang *Next-gen* (PS3, Xbox 360 dan Wii).

Seperti halnya negara-negara lainnya di berbagai belahan dunia, video game juga ada di negara negara Indonesia. Konsol Nintendo 8-bit (*Nes*) sudah ada di Indonesia sejak awal tahun '90 an, meski permainan ini pada masa tersebut cukup jarang orang yang memilikinya (karena waktu itu dianggap mainan mahal) sehingga banyak orang yang lebih memilih bermain game di tempat umum (Ding Dong). Permainan Ding Dong cukup digemari pada awal tahun '90 an karena untuk memainkannya hanya dibutuhkan koin seratus rupiah sekali main.

Mulai pada era *Playstation* (*PSOne*) pada tahun 1997 masyarakat mulai lebih menggemari video game, semakin banyak masyarakat kota Palembang yang

memiliki konsol tersebut. Hal ini juga bahkan mulai dijadikan lahan bisnis yang cukup menjanjikan, ini terbukti dengan maraknya Rental *Playstation* yang memang ditujukan bagi masyarakat yang belum memiliki konsol tersebut, dengan membayar Rp. 2.500,00 per jam sudah dapat bermain *Playstation*.

Kini era *Playstation* telah berakhir dan masyarakat di Indonesia beralih ke mesin *Playstation 2* (meski masih banyak juga yang memainkan *Playstation/PSOne*), berbagai jenis konsol lain keluaran Nintendo dan Microsoft (*Game Cube, Wii, Xbox, dan Xbox 360*) juga ada di Indonesia namun masyarakat Indonesia (dan Palembang) lebih menggemari konsol keluaran Sony (*PSOne dan PS2*) karena kedua konsol tersebut sudah lebih memasyarakat di Indonesia.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis, berikut ini berbagai jenis Video Game (juga dicantumkan *Handheld*) yang ada beserta harga di pasaran Indonesia :

Tabel I.1**Daftar Jenis-Jenis Mesin Dan Harga Video Game**

Mei 2007

PRODUSEN	NAMA KONSOL	MEDIA GAME	HARGA PASARAN INDONESIA
NINTENDO	Nintendo 64	CD	Rp. 750.000
	GameCube	DVD	Rp. 1.100.000
	Wii	DVD	Rp. 3.650.000
	Game Boy Advance (Handheld)	Cartridge	Rp. 775.000
	Nintendo Dual Screen / DS (Handheld)	Cartridge	Rp. 1.350.000
SONY	Playstation / PSONE	CD	Rp. 600.000
	Playstation 2	DVD	Rp. 1.300.000
	Playstation 3	Blu-Ray Disc	Rp. 6.500.000
	Playstation Portable / PSP (Handheld)	UMD	Rp. 2.150.000
MICROSOFT	Xbox	DVD	Rp. 2.000.000
	Xbox 360	HD-DVD	Rp. 3.600.000

Sumber : www.kenop.com

Di kota Palembang sendiri cukup banyak tempat yang menjual video game dan berikut ini beberapa tempat yang menjual mesin video game di kota Palembang :

Tabel I.2

Toko Penjual Video Game Di Palembang

Nama Toko	Lokasi
PD. Bulan Semesta	Jl. Kol. Atmo No 245 Palembang
PD. Viktori	Jl. Kol. Atmo No 247 Palembang
Duta Baru	Jl. Beringin Janggut No. 395 Palembang
Game Boyz	Mall Palembang Square Lt. dasar
Game Spot	Palembang Indah mall Lt. II

Sumber : Riset Eksploratif

Seperti juga di Indonesia pada umumnya, perkembangan video game di kota Palembang tidak terlepas dari adanya fenomena yang dapat “ menghambat” perkembangan dari video game itu sendiri, di mana fenomena itu sendiri berasal dari para orang tua yang mempunyai pandangan yang hampir seragam terhadap video game.

Meski penulis sendiri belum pernah melakukan penelitian mengenai pandangan ini, namun dari berbagai kejadian yang pernah dialami dan penulis juga pernah membaca tentang kejadian ini dalam beberapa majalah tentang video game yang intinya adanya pandangan dari orang tua yang kurang senang anaknya bermain video game dengan berbagai alasan seperti yang paling sering dikemukakan adalah dengan bermain game maka anak mereka cenderung malas belajar sehingga berdampak pada merosotnya prestasi belajar anak mereka di sekolah.

Beberapa kasus di bawah ini diharapkan dapat mewakili dari pandangan negatif terhadap video game :

Tabel I.3

Fakta Dampak Negatif Video Game

Kota Palembang

Nama Disamarkan (Inisial)	Video Game Yang Dimiliki	Kejadian (Berdasarkan pengakuan Orang Tua)
DK (9 Tahun)	Playstation 2	Nilai Raport yang merosot, karena dianggap keseringan main video game
AN (12 Tahun)	Playstation 2	Jadi malas belajar akibat keseringan main video game dan uang saku habis untuk beli DVD game PS2
AL (12 Tahun)	Playstation 2	Perilaku cenderung nakal, menurut orang tuanya sering main game Smack Down dan GTA
BD (9 Tahun)	PSOne & PS2	Terlalu sering bermain video game, salah satu dampaknya tagihan listrik menjadi mahal
OW (13 Tahun)	Playstation 2	Nilai Raport yang merosot, karena dianggap keseringan main video game

Sumber : Riset Eksploratif (Nama sengaja hanya diberi inisial demi kerahasiaan sumber)

Sebenarnya pandangan tersebut cukup dini untuk dinyatakan terutama bagi para orang tua (terutama kaum ibu) yang tidak mengenal sama sekali apa itu video game karena yang ada di benak mereka video game bisa merusak anak mereka. Mereka mestinya menyadari bahwa dalam video game juga terdapat unsur-unsur pendidikan.

Memang selama ini belum ada penelitian yang menyatakan bahwa dengan seseorang bermain video game akan meningkatkan prestasi belajar mereka, dan sebaliknya belum ada pula penelitian yang menyatakan bahwa bermain video game justru akan membuat prestasi belajar merosot.

Namun jika kita berkaca pada hal berikut dimana berita yang menyebutkan bahwa bocah-bocah jenius peserta Olimpiade Matematika dan Sains Internasional yang diselenggarakan November 2006 lalu mengisi hari-hari mereka dengan bermain game, cukup mengejutkan. Malah main game menjadi aktivitas wajib dalam keseharian mereka. Sebut saja nama mereka diantaranya antara lain : Erwin, peserta dari Kalimantan Barat, yang merupakan pemenang lomba Matematika tingkat nasional dan Abdullah Syafiq Edianto dari Yogyakarta, pemenang lomba Sains tingkat nasional. Mereka jujur mengatakan hampir bermain *Playstation* setiap hari di samping mendalami pelajarannya. (Hot Game No 159 Minggu ke 2 Desember 2006).

Hal di atas bisa menjelaskan bahwa bermain video game belum tentu akan membuat prestasi belajar sang anak merosot, itulah yang ingin dibuktikan penulis dalam penelitian ini. Yang ingin penulis lihat adalah bagaimana pandangan atau persepsi masyarakat (dalam hal ini akan difokuskan pada orang tua yang memiliki anak laki-laki berumur 7 s/d 14 tahun) di kota Palembang terhadap video game,

apakah mereka masih mempunyai pandangan klasik seperti sebelumnya atau sudah memiliki pandangan yang modern dalam hal ini menerima kehadiran video game dan bagaimana cara untuk lebih “mengenalkan” video game kepada para orang tua tersebut sehingga video game yang awalnya diciptakan hanya untuk kesenangan berkembang menjadi pusat hiburan keluarga.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Dampak Perkembangan Video Game di Kota Palembang”**.

1.2 Perumusan Masalah

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya pada latar belakang di atas bahwa permasalahan yang dihadapi dalam perkembangan video game di kota Palembang adalah :

1. Bagaimana persepsi para orang tua terhadap perkembangan video game, apakah mereka menerima keberadaan video game atau sebaliknya ?
2. Produk video game apa yang paling banyak dimiliki masyarakat di kota Palembang dan apa yang menjadi pertimbangan dalam membeli produk tersebut ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana persepsi para orang tua terhadap perkembangan video game.
2. Untuk mengetahui video game mana yang paling dominan dimiliki masyarakat di kota Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya Manajemen Pemasaran mengenai persepsi masyarakat di kota Palembang terhadap video game.
- Memperkaya khasanah studi empiris bagi para peneliti yang berkecimpung dalam kajian ekonomi bisnis dan sebagai bahan referensi untuk penelitian serupa di masa mendatang.

b. Manfaat Praktis

Terutama bagi masyarakat yang menjadi sampel penelitian dapat menjadi masukan dan pencerahan bahwa video game juga mengandung unsur-unsur pendidikan sehingga tidak berakibat buruk bagi anak-anak mereka, selain itu video game juga bisa dimainkan oleh orang dewasa.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Rancangan Penelitian

Desain riset yang digunakan adalah gabungan dari Riset *Eksploratif* dan Riset *Deskriptif*. Riset *Eksploratif* digunakan dalam pencarian data yang berguna sebagai referensi melalui majalah-majalah, Internet, dan toko-toko penjual video game. Sedangkan Riset *Deskriptif* adalah tipe desain yang bertujuan mendeskripsikan karakteristik suatu keadaan yang ada, dalam hal ini penulis sudah mengenal (perkembangan) video game dan akan melaksanakan penelitian secara objektif.

1.5.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

➤ Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah kotamadya Palembang secara umum, karena media pengumpulan data yang digunakan salah satunya adalah kuesioner (100 sampel) dan akan disebar secara merata diberbagai wilayah di kota Palembang.

➤ Waktu Penelitian

Penelitian mulai dilaksanakan sejak pertengahan April 2007 mulai dari pengumpulan data dan referensi dari Majalah-majalah Game (*Hotgame, Game Station, dan Digi Game*), *Internet*, dan beberapa toko yang menjual video game di kota Palembang. Penyusunan proposal mulai dikerjakan tanggal 04 Mei 2007 dan rampung tanggal 16 Mei 2007 dan pengisian kuesioner direncanakan mulai dikerjakan awal Juni 2007. Keseluruhan hasil penulisan laporan dalam bentuk skripsi diharapkan dapat selesai pada waktunya yaitu selambatnya akhir Juli 2007.

1.5.3 Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian yang akan dilakukan adalah Para Orang Tua (Ibu/ Bapak) yang memiliki anak laki-laki yang berumur 7 s/d 14 tahun berdomisili atau bertempat tinggal di kota Palembang yang memiliki video game di rumahnya, kemudian diperkecil menjadi beberapa orang sampel penelitian sebanyak 100 orang.

Dalam penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan melalui kuesioner, penulis menggunakan metode “*Purposive Sampling*” atau sampling pertimbangan, yaitu pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan penulis (Sudjana , 1996 : 169). Di sini hanya mereka yang dianggap memenuhi persyaratan penulis yang patut dan mampu memberikan data yang penulis

perlu. Penulis akan menjelaskan syarat yang penulis maksud, dikarenakan Video Game termasuk permainan modern dan juga harganya “relatif” agak mahal maka penulis batasi sampel yang berhak mengisi kuesioner adalah kepala keluarga (bisa ayah/ ibu) yang paling tidak lulusan SMA dan mempunyai penghasilan keluarga di atas Rp. 1.000.000,00 per bulan.

Penentuan besar sampel didasari oleh ketentuan yang umumnya dilakukan dalam penulisan skripsi, yaitu sebanyak 100 orang. Anggota yang telah diambil untuk dijadikan anggota sampel tidak disimpan kembali ke dalam populasi. Dengan demikian setiap anggota hanya bisa diambil satu kali. Cara pengambilan sampel demikian dinamakan sampling tanpa pengembalian (Sudjana , 1996 : 166).

Agar kuesioner dapat tersebar secara merata di berbagai wilayah di kota Palembang sehingga dianggap mewakili secara keseluruhan maka kuesioner akan disebar di berbagai wilayah di kota Palembang, dengan perincian sebagai berikut :

Tabel I.4

Daerah Penyebaran Kuesioner

Wilayah Kota Palembang

Daerah/ Wilayah	Banyak Kuesioner
Kel.Talang Semut Palembang	20 lembar
Perumahan Bukit Sejahtera	10 lembar
Perumahan OPI Jaka Baring	10 lembar
Komplek Kadamayan Permai	10 lembar
Perumahan Kampus Palembang	10 lembar
Komperta Plaju Palembang	10 lembar
Kec. Sukarame Km.9	10 lembar
Daerah Kenten Palembang	10 lembar
Daerah Bukit Besar Palembang	10 lembar
Cadangan (Jika diperlukan)	10 lembar
Total	110 Lembar

1.5.4 Data dan Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

➤ **Kuesioner**

Kuesioner adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara memberikan atau menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis dan dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini kuesioner yang disebar sebanyak 100 lembar. Sedangkan pengukurannya dengan skala likert 5 point, yaitu :

- a. Untuk pertanyaan No. 6 adalah pertanyaan yang berhubungan dengan atribut dari produk video game tersebut, yaitu **Harga mesin video game, Kualitas/ daya tahan mesin, variasi software game, harga software game, prestise terhadap merk, dan kemudahan memperoleh produk**. Masing-masing atribut diukur berdasarkan ukuran mulai dari Sangat Tidak Penting sampai dengan sangat Penting Sekali.
- b. Untuk pertanyaan No. 7 adalah pertanyaan untuk mengetahui pandangan orang tua terhadap dampak dari video game apakah memberi dampak positif (misalnya peningkatan prestasi belajar) atau dampak negatif. Diukur mulai dari Sangat Tidak Berdampak Positif sampai dengan Sangat Berdampak Positif.
- c. Untuk pertanyaan No. 8 adalah pertanyaan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini yaitu pertanyaan tentang persepsi orang tua terhadap perkembangan video game, apakah mendukung atau sebaliknya. Diukur mulai dari Sangat Tidak Mendukung sampai dengan Sangat Mendukung.

➤ **Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada berbagai keadaan/ fenomena yang terjadi dalam perkembangan video game di kota Palembang, di mana pengamatan inilah yang menjadi salah satu faktor yang mendasari penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini.

➤ **Kepustakaan**

Kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang diperoleh dengan mencari bahan-bahan referensi dari Majalah-majalah yang berkaitan dengan video

game (*HotGame, Game Station, Digi Game*), Internet atau keterangan-keterangan lainnya yang mendukung penelitian.

1.5.5 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dan metode kuantitatif, dimana :

1. Metode Kualitatif adalah analisis dan fakta-fakta yang ada dan tidak dapat diuraikan kedalam bentuk angka-angka. Dengan kata lain memberikan penjelasan-penjelasan secara deskriptif terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari analisa kuantitatif.
2. Metode kuantitatif memakai alat bantu yaitu program aplikasi statistik SPSS (*Statistical Package for Social Science*) for Window versi 15,0 sebagai alat bantu untuk mengolah data hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden, yang nantinya akan dilihat adalah persepsi masyarakat di kota Palembang terhadap perkembangan video game.

DAFTAR PUSTAKA

- Kotler, Philip.** 2005. *Manajemen Pemasaran*. Edisi Kesebelas. Edisi Bahasa Indonesia. Alih Bahasa : Benyamin Molan. Jakarta: PT. INDEKS Kelompok Gramedia
- Setiadi, Nugroho J.** 2005. *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi untuk strategi dan penelitian pemasaran*. Edisi Kedua. Jakarta: Kencana. Hak Penerbitan Prenada Mulia.
- Stoner, James et. Al.** 2004. *Manajemen*. Edisi Bahasa Indonesia. Alih Bahasa : Alexander Sindoro. Jakarta : PT. Buana Ilmu Populer.
- Sudjana.** 1996. *Metode Statistika*. Edisi Keenam. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono.** 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Edisi Pertama. Bandung: CV. Alfabeta.
- Swastha, Basu.** 1999. *Manajemen Pemasaan Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Wahyono, Teguh,** 2006. *36 Jam Belajar Komputer: Analisis Data Statistik dengan SPSS 14*. Edisi Pertama. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.