

**SKRIPSI**

**PENGARUH *TRAILER* DAN *INNOVATION*  
TERHADAP MINAT BELI *GAME*  
*GRAND THEFT AUTO (GTA) VI***

**(STUDI PADA KALANGAN *GAMER* INDONESIA)**



Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Manajemen

**Oleh:**

**RENGGI ADINATA**

**NIM: 2110312210103**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
2025**

# LEMBAR LEGALITAS

PENGARUH *TRAILER* DAN *INNOVATION*  
TERHADAP MINAT BELI *GAME*  
*GRAND THEFT AUTO (GTA) VI*  
(STUDI PADA KALANGAN *GAMER* INDONESIA)

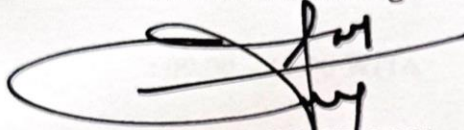
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**RENGGI ADINATA**

**NIM: 2110312210103**

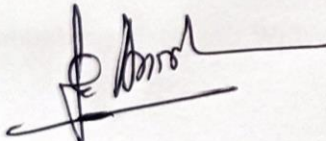
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 7 Juli 2025 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

**Dosen Pembimbing**



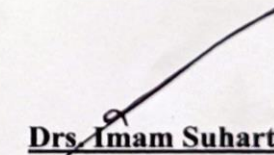
**Widvarfendhi, SE, M.Si**  
**NIP. 19761106 200604 1 002**

**Penguji I**



**Dr. Hastin Umi Anisah, SE, M.Si**  
**NIP. 19780714 200312 2 002**

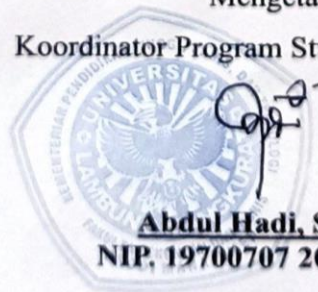
**Penguji II**



**Drs. Imam Suharto, MM**  
**NIP. 19660330 199303 1 002**

Mengetahui

Koordinator Program Studi S1 Manajemen



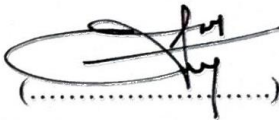
**Abdul Hadi, SE, M.Si**  
**NIP. 19700707 200501 1 001**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

Nama : Renggi Adinata  
NIM : 2110312210103  
Jurusan/Program Studi : Manajemen  
Judul Skripsi : Pengaruh Trailer dan Innovation Terhadap Minat  
Minat Beli *Game Grand Theft Auto (GTA) VI*  
(Studi Pada Kalangan *Gamer Indonesia*)  
Mata Kuliah Pokok : Manajemen Pemasaran  
Ujian dilaksanakan : Senin, 7 Juli 2025  
Waktu Ujian : 09.00 – 11.00 WITA

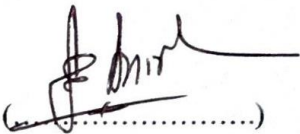
**TIM PENGUJI**

Pembimbing : Widyarfendhi, SE, M.Si



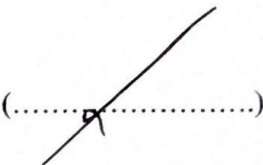
(.....)

Penguji I : Dr. Hastin Umi Anisah, SE, MM



(.....)

Penguji II : Drs. Imam Suharto, MM



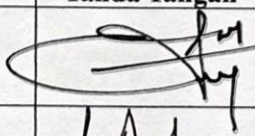
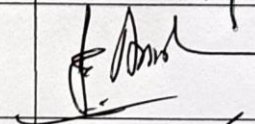

(.....)

## BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI

Berdasarkan hasil ujian yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat:

Nama : Renggi Adinata  
NIM : 2110312210103  
Program Studi : Manajemen  
Judul Skripsi : Pengaruh Trailer dan Innovation Terhadap Minat Minat Beli Game Grand Theft Auto (GTA)VI (Studi Pada Kalangan Gamer Indonesia)  
Mata Kuliah Pokok : Manajemen Pemasaran  
Hari, Tanggal Ujian : Senin, 7 Juli 2025  
Waktu Ujian : 09.00 – 11.00 WITA

Dengan ini telah melakukan perbaikan skripsi berdasarkan saran Tim Penguji:

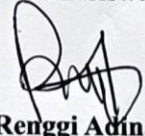
NO	Nama Tim Penguji	Keterangan	Tanda Tangan
1	Widyarfendhi, SE, M.Si	Pembimbing	
2	Dr. Hastin Umi Anisah, SE, MM	Penguji I	
3	Drs. Imam Suharto, MM	Penguji II	

Demikian berita acara perbaikan skripsi yang telah mendapatkan persetujuan dari tim penguji

Mengetahui  
Koordinator Program Studi S1 Manajemen

  
**Abdul Hadi, SE, M.Si**  
NIP. 19700707 200501 1 001

Banjarmasin, 21 Agustus 2025  
Mahasiswa

  
**Renggi Adinata**  
NIM. 2110312210103

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang telah saya lakukan. Segala kutipan dan bantuan dari berbagai sumber telah diungkapkan sebagaimana mestinya. Skripsi ini belum pernah dipublikasikan untuk keperluan lain oleh siapapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima akibat hukum dari ketidakbenaran pernyataan tersebut

Banjarmasin, 18 Agustus 2025  
Yang membuat pernyataan,



**Renggi Adinata**  
**NIM. 2110312210103**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Trailer* dan *Innovation* terhadap Minat Beli *Game Grand Theft Auto (GTA) VI* (Studi pada Kalangan *Gamer* Indonesia)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lambung Mangkurat.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat beserta para jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Yunani, SE, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Abdul Hadi, SE, M.Si selaku Koordinator Program Studi S-1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat
4. Bapak Ahmad Rifani, SE, MM selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan nasihat, bimbingan, arahan, dan konsultasi selama menjalani masa perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Bapak Widyarfendhi, SE, M.Si Selaku dosen pembimbing skripsi saya yang senantiasa memberikan nasihat, bimbingan, arahan, menyempatkan waktu untuk melaksanakan sesi konsultasi selama proses pengerjaan skripsi dari awal hingga selesai.

6. Ibu Dr. Hastin Umi Anisah, SE, MM selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Imam Suharto, MM selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis ULM, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta fasilitas selama masa perkuliahan.
9. Responden, kalangan *gamer* Indonesia, khususnya komunitas “Motion Ime” yang telah bersedia memberikan data dan meluangkan waktu untuk keperluan penelitian ini.
10. Seluruh teman dan sahabat seperjuangan peneliti yang telah membantu, mendukung dan memberikan info penting, teman-teman kelas manajemen D dan seluruh mahasiswa manajemen angkatan 2021.
11. Seluruh pihak yang turut memberikan bantuan, dukungan, dan doa kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Dengan demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan berguna bagi berbagai pihak.
12. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan untuk almayah dan ibu tercinta yang selalu memberikan support semasa hidup penulis hingga di titik ini. Kemudian juga kepada kedua saudari penulis yang sudah membantu, menemani dan menghibur proses penulisan skripsi ini. Terimakasih banyak bapak, mama, dan saudariku tercinta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca

dan menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pemasaran digital serta industri game lokal Indonesia.

Banjarmasin, 1 Juli 2025  
Peneliti,

**Renggi Adinata**  
NIM. 2110312210103

## ABSTRACT

**Renggi Adinata (2025), The Influence of Trailer and Innovation on Purchase Intention in Buying The Game Grand Theft Auto (GTA) VI (A Study Of Indonesian Gamers). Advisor: Widyarfendhi**

This study aims to determine and analyze: (1) The influence of trailers on interest in buying the Grand Theft Auto VI game; and (2) The influence of innovation on interest in buying the Grand Theft Auto VI game among Indonesian gamers.

This study uses a quantitative approach. The population in this study were Indonesian gamers aged 18 years and over, actively playing games, using social media, and had seen the Grand Theft Auto VI game trailer. The population was 439,111 members of the Motion Ime community. The sampling technique used purposive sampling, with 385 respondents. Data collection was carried out through a questionnaire. Data analysis was carried out with the help of SPSS software, through validity tests, reliability, classical assumptions, multiple regression, and hypothesis tests.

The results of the study showed that: (1) Trailers have a positive and significant effect on the interest in buying the Grand Theft Auto VI game among Indonesian gamers; (2) Innovation also has a positive and significant effect on the interest in buying the Grand Theft Auto VI game.

**Keywords: *Trailer, Innovation, Purchase Interest, Game, Grand Theft Auto VI.***

## ABSTRAK

**Renggi Adinata (2025). Pengaruh *Trailer* dan *Innovation* terhadap Minat Beli *Game Grand Theft Auto (GTA) VI* (Studi pada Kalangan *Gamer Indonesia*). Pembimbing: Widyarfendhi**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis: (1) Pengaruh *trailer* terhadap minat beli game *Grand Theft Auto VI*; dan (2) Pengaruh *innovation* terhadap minat beli game *Grand Theft Auto VI* pada kalangan *gamer Indonesia*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah *gamer Indonesia* yang berusia 18 tahun ke atas, aktif bermain *game*, menggunakan media sosial, dan telah melihat trailer game *Grand Theft Auto VI*. Jumlah populasi adalah 439.111 anggota dari komunitas *Motion Ime*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan jumlah responden sebanyak 385 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 26, melalui uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, regresi berganda, serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *Trailer* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli game *Grand Theft Auto VI* pada kalangan *gamer Indonesia*; (2) *Innovation* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli game *Grand Theft Auto VI*.

**Kata kunci:** *Trailer, Innovation, Minat Beli, Game, Grand Theft Auto VI.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR LEGALITAS .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT .....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian .....	13
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
1.5 Sistematika Pembahasan .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
2.1 Landasan Teori.....	16
2.1.1 <i>Trailer</i> .....	16
2.1.2 Inovasi ( <i>Innovation</i> ).....	20
2.1.3 Minat Beli .....	23
2.1.4 Keterkaitan Antar Variabel.....	26
2.2 Hasil Penelitian terdahulu.....	28
<b>BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Kerangka Konseptual (Model Penelitian) .....	35
3.2 Hipotesis Penelitian .....	37

<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Ruang Lingkup Penelitian.....</b>	<b>40</b>
<b>4.2 Jenis Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>4.3 Tempat/Lokasi Penelitian .....</b>	<b>41</b>
<b>4.4 Unit Analisis.....</b>	<b>41</b>
<b>4.5 Populasi dan Sampel.....</b>	<b>42</b>
<b>4.6 Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....</b>	<b>46</b>
<b>4.7 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>48</b>
<b>4.8 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>49</b>
4.8.1 Uji Validitas.....	49
4.8.2 Uji Reliabilitas .....	50
4.8.3 Uji Asumsi Klasik .....	51
4.8.4 Analisis Regresi Berganda .....	53
4.8.5 Analisis Koefisien Determinasi .....	54
4.8.6 Uji Hipotesis .....	55
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>57</b>
<b>5.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....</b>	<b>57</b>
<b>5.2 Hasil dan Analisis .....</b>	<b>59</b>
5.2.1 Karakteristik Responden .....	59
5.2.2 Deskripsi Statistik Variabel Penelitian .....	66
5.2.3 Uji Kualitas Data.....	68
5.2.4 Uji Asumsi Klasik .....	71
5.2.5 Uji Regresi Linier Berganda .....	76
5.2.6 Uji Hipotesis .....	78
<b>5.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>81</b>
<b>5.4 Implikasi Hasil Penelitian .....</b>	<b>84</b>
<b>5.5 Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>87</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
<b>6.1 Kesimpulan .....</b>	<b>89</b>
<b>6.2 Saran .....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1 Definisi Operasional Variabel.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 5. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 5. 2 Karakteristik Berdasarkan Usia .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 5. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan .....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 5. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili .....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 5. 5 Rekapitulasi Jawaban Responden untuk Trailer .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 5. 6 Rekapitulasi Jawaban Responden untuk Inovasi .....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 5. 7 Rekapitulasi Jawaban Responden untuk Minat Beli...</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 5. 8 Hasil Uji Validitas .....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 5. 9 Hasil Uji Reliabilitas.....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 5. 10 Hasil Uji Normalitas .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 5. 11 Hasil Uji Multikolinearitas .....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 5. 12 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 5. 13 Hasil Uji Linieritas Minat Beli dengan Trailer.....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 5. 14 Hasil Uji Linieritas Minat Beli dengan Inovasi .....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 5. 15 Hasil Uji Regresi .....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 5. 16 Hasil Uji Koefisien Determinasi (<math>R^2</math>) .....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 5. 17 Hasil Uji F.....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 5. 18 Hasil Uji T .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Data Jumlah <i>Gamer</i> Di Indonesia .....</b>	<b>2</b>
<b>Gambar 1. 2 10 game dengan penjualan terbaik pada tahun 2013</b>	<b>6</b>
<b>Gambar 1. 3 Data penjualan seri game Grand Theft Auto .....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual .....</b>	<b>37</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1: Tabel Critical Review Jurnal.....</b>	<b>97</b>
<b>Lampiran 2: Tabel Pengembangan Instrumen .....</b>	<b>109</b>
<b>Lampiran 3: Kuesioner Penelitian .....</b>	<b>113</b>
<b>Lampiran 4: Karakteristik Responden.....</b>	<b>119</b>
<b>Lampiran 5: Deskripsi Statistik Variabel .....</b>	<b>120</b>
<b>Lampiran 6: Hasil Uji Validitas dan Reliaibilitas .....</b>	<b>128</b>
<b>Lampiran 7: Hasil Uji Asumsi Klasik .....</b>	<b>132</b>
<b>Lampiran 8: Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda .....</b>	<b>134</b>
<b>Lampiran 9: Tabel T dan R.....</b>	<b>135</b>
<b>Lampiran 10: Tabel F .....</b>	<b>136</b>