PENGARUH *GAMEEXPERIENCE* TERHADAP *GAME TRUST* DAN DAMPAKNYA PADA *GAMELOYALTY* (STUDI PADA PEMAIN ROBLOX DI INDONESIA)

KARYA AKHIR

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

SHEILLA ANGGRAINI YOLANDA FASRI
NIM. B1021221103

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2026

PENGARUH *GAME EXPERIENCE* TERHADAP *GAME TRUST* DAN DAMPAKNYA PADA *GAME LOYALTY* (STUDI PADA PEMAIN ROBLOX DI INDONESIA)

KARYA AKHIR

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

SHEILLA ANGGRAINI YOLANDA FASRI
NIM. B1021221103

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PERNYATAAN BEBAS DARI PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sheilla Anggraini Yolanda Fasri
NIM	: B1021221210
Jurusan	: Manajemen
Program Studi	: Manajemen
Konsentrasi	: Pemasaran
Judul Karya Akhir	: Pengaruh *Game Experience* terhadap *Game Trust* dan Dampaknya pada *Game Loyalty* (Studi Pada Pemain Roblox di Indonesia)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Akhir dengan judul tersebut di atas, secara keseluruhan adalah murni karya penulis sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber pustaka sesuai dengan panduan penulisan yang berlaku (lembar hasil pemeriksaan plagiat terlampir).

Apabila di dalamnya terbukti penulis melakukan plagiat, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis yang dapat berakibat pada pembatalan Skripsi/Tesis/Disertasi dengan judul tersebut di atas.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pontianak, 9 September 2026



Sheilla Anggraini

Yolanda Fasri

NIM. B1021221210

PERTANGGUNGJAWABAN KARYA AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sheilla Anggraini Yolanda Fasri
NIM	: B1021221210
Jurusan	: Manajemen
Program Studi	: Manajemen
Konsentrasi	: Pemasaran
Tanggal Ujian	: 14 Juli 2026
Judul Karya Akhir	: Pengaruh *Game Experience* terhadap *Game Trust* dan Dampaknya pada *Game Loyalty* (Studi pada Pemain Roblox di Indonesia)

Menyatakan bahwa karya akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Pontianak, 9 September 2026

Sheilla Anggraini
Yolanda Fasri
NIM. B1021221210

LEMBAR YURIDIS

Pengaruh *Game Experience* Terhadap *Game Trust* dan Dampaknya pada *Game Loyalty*

Penanggung jawab Yuridis

Sheilla Anggraini Yolanda Fasri
B1021221210

Jurusan : Manajemen
Program Studi : Manajemen
Konsentrasi : Pemasaran
Tanggal Ujian : Selasa, 14 Juli 2026

MAJELIS PENGUJI

Majelis Penguji	Nama NIP	Tgl/bln/thn	Tanda Tangan
Pembimbing 1	Yulyanti Fahruna, SE, M.Si 197902182014042001	25/9	
Pembimbing 2	Ahmadi, S.E., M.Sc. 199111022024061001	12/9	
Penguji 1	Heryadi, SE, M.E., Ph.D. 196908171995121004	25/9	
Penguji 2	Dr. Wenny Pebryanti, S.E., M.Sc 198502072006042001	22/9	

Dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan lulus
oleh Majelis Penguji dalam Ujian Karya Akhir
dan Komprehensif untuk
memperoleh gelar Sarjana.

Ditetapkan di : 07 OCT 2026
Koordinator Program Studi Manajemen

Bastoni Bagus Purnomo, S.E., M.M.
NIP. 199205082019031006

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul *"*Pengaruh *Game Experience* terhadap *Game Trust* dan Dampaknya pada *Game Loyalty* (Studi pada Pemain Roblox di Indonesia)*"* dengan baik. Karya akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam proses penyusunan karya akhir ini, penulis menyadari bahwa tanpa doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan yang sangat berarti dari banyak pihak, karya akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kasih sayang, pertolongan, dan kekuatan yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan tugas akhir ini. Terima kasih atas setiap jalan yang telah dibukakan, setiap kesulitan yang telah dimudahkan, serta setiap hal yang tidak sesuai dengan keinginan penulis namun pada akhirnya membawa penulis kepada tempat yang terbaik. Tanpa kehendak dan pertolongan-Nya, penulis tidak akan mampu melewati seluruh proses panjang hingga akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan memperoleh gelar sarjana. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala sesuatu yang telah diberikan dan ditetapkan dalam perjalanan hidup penulis.
2. Prof. Dr. H. Garuda Wiko, S.H., M.Si., FCBArb., selaku Rektor Universitas Tanjungpura.
3. Dr. Barkah, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.
4. Heriyadi, S.E., M.F., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.
5. Dr. Wenny Pebrianti, S.E., M.Sc., selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.
6. Bintoro Bagus Purmono, S.E., M.M., selaku Koordinator Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.
7. Yulyanti Fahruna, S.E., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.
8. Ahmadi, S.E., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing Lapangan, atas bimbingan, arahan, kesabaran, dan dukungan luar biasa yang telah diberikan sehingga sangat membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Seluruh jajaran Bapak dan Ibu Dosen Pengajar, para staf akademik, tata usaha, satpam, serta seluruh karyawan Program Studi Manajemen yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran berharga selama menjalani perkuliahan.
10. Kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner yang diberikan. Terima

kasih atas kesediaan, waktu, dan kontribusi yang telah diberikan sehingga penulis dapat memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir ini. Tanpa partisipasi dan bantuan dari para responden, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Semoga kebaikan dan waktu yang telah diberikan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan penelitian di masa yang akan datang

11. Teristimewa dengan penuh rasa cinta dan hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Orang tua saya yaitu Papa, Amir Faisal, dan Mama, Sri Kasmawati yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, perhatian, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, baik secara moral maupun material, yang telah diberikan kepada penulis. Setiap doa, nasihat, dan kepercayaan yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan pendidikan ini dengan sebaik-baiknya. Semoga Papa dan Mama senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, umur panjang, dan segala kebaikan atas setiap pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis.

12. Kepada saudara saya, Muhammad Jimmy Verdian Fasri, almarhum Muhammad Jhordy Anggriawan Fasri, dan adik saya, Muhammad Alfian Fahlevi Fasri, terima kasih telah menjadi saudara dan bagian dari keluarga penulis. Terima kasih telah hadir dalam kehidupan penulis dan membuat rumah terasa lebih ramai dan tidak begitu sepi. Kehadiran, kebersamaan, dan segala kenangan yang telah kita lalui bersama menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan hidup penulis. Khusus untuk almarhum Muhammad Jhordy Anggriawan Fasri, terima kasih telah pernah menjadi bagian dari kehidupan dan keluarga penulis. Namamu akan selalu menjadi bagian dari cerita yang penulis bawa dalam perjalanan hidup ini.

13. Kepada kucing-kucing saya, Ciko, Ziggy, Momoy, dan Lili, yang telah penulis anggap dan cintai layaknya saudara sendiri. Terima kasih telah menjadi bagian dari rumah dan kehidupan penulis, serta membuat rumah terasa lebih hidup. Khusus untuk Ciko, Ziggy, dan Lili, sudah cukup lama kita tidak bertemu. Penulis tidak tahu di mana kalian berada sekarang dan bagaimana kehidupan kalian, tetapi penulis tetap berterima kasih karena pernah memiliki kesempatan untuk merawat, menyayangi, dan memanggil kalian sebagai kucing penulis. Semoga di mana pun kalian berada, kalian selalu berada di tempat yang baik dan dikelilingi oleh orang-orang yang menyayangi kalian. Dan untuk Momoy, terima kasih karena sampai saat ini masih menjadi bagian dari rumah dan kehidupan penulis. Kehadiran kalian telah memberikan kehangatan dan membuat rumah terasa seperti rumah.

14. Kepada nenek saya yang telah berpulang tepat satu tahun sebelum penulis menyelesaikan karya akhir ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari kehidupan penulis dan meninggalkan begitu banyak kasih sayang serta kenangan yang akan selalu penulis bawa. Nenek pernah berpesan bahwa ketika penulis menerima gaji pertama, penulis harus merayakannya bersama Nenek. Sebuah pesan sederhana yang dahulu terasa seperti sesuatu yang pasti dapat penulis tepati, namun pada akhirnya harus menjadi salah satu janji yang tidak dapat penulis wujudkan. Maaf karena pada akhirnya gaji pertama itu tidak dapat penulis rayakan bersama Nenek sebagaimana

yang pernah kita bayangkan. Meskipun demikian, pencapaian ini tetap penulis persembahkan sebagai salah satu bentuk kecil dari segala hal yang ingin penulis banggakan kepada Nenek. Semoga Nenek dapat melihat dari tempat terbaik di sisi Allah SWT bahwa penulis akhirnya berhasil sampai di titik ini. Terima kasih telah pernah ada, Nek.

15. Kepada kakak sepupu saya, Anggi Permatasari, yang selalu menghadapi setiap keluhan penulis dengan sikap yang dewasa dan penuh pengertian. Terima kasih telah menjadi tempat penulis berbagi rasa takut, khususnya ketika menghadapi berbagai kekhawatiran mengenai skripsi, pekerjaan, dan hari esok. Nasihat, ketenangan, dan cara pandang yang diberikan telah membantu penulis melihat berbagai hal dengan lebih tenang dan tidak berlebihan dalam mencemaskan sesuatu yang belum terjadi. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu mengingatkan penulis untuk menghadapi setiap tahap kehidupan dengan lebih dewasa dan percaya pada proses yang sedang dijalani.

16. Kepada Nadia Khansa Putri, yang terhitung telah menjadi teman penulis selama delapan tahun. Terima kasih telah menjadi saksi perjalanan panjang penulis, dari dua orang yang awalnya tidak saling mengenal hingga akhirnya tumbuh menjadi sahabat yang dapat berbagi begitu banyak cerita, termasuk pengalaman dan trauma yang sama ketika sama-sama menghadapi kegagalan masuk perguruan tinggi negeri pada tahun 2021. Terima kasih karena JNE dan rumahmu selalu menjadi tempat yang terasa paling nyaman untuk penulis singgahi, bahkan ketika penulis datang dengan begitu bebas hanya untuk sekadar menumpang mencetak sesuatu. Terima kasih telah menerima penulis dengan segala kelakuan dan kehadirannya yang mungkin terkadang tanpa aba-aba. Semoga persahabatan yang telah berjalan selama delapan tahun ini dapat terus bertahan, tumbuh, dan menemani kita dalam setiap fase kehidupan yang akan datang. Semoga kita tetap menjadi teman, dalam bentuk apa pun, sampai selamanya.

17. Kepada rekan seperkuliahan saya yang terhitung hampir seperti keluarga, Muhammad Diva Ramadhan, yang selalu hadir untuk penulis hampir di setiap waktu dan menjadi salah satu sosok yang menemani banyak bagian dalam perjalanan ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan kehadiran yang telah diberikan selama ini. Meskipun terkadang wawasanmu terasa belum seluas dan seberagam topik yang senang penulis bicarakan, penulis tetap senang dapat menjadi bagian dari proses perkembanganmu, baik dalam bidang akademik maupun secara emosional. Penulis juga berterima kasih karena telah memberikan ruang bagi penulis untuk berbagi banyak hal selama perjalanan ini. Maaf atas segala beban, kerepotan, dan hal-hal yang mungkin tanpa sadar penulis limpahkan kepadamu selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga selesainya tugas akhir penulis dapat menjadi salah satu motivasi bagimu untuk segera menyusul dan memperjuangkan sidangmu. Semoga segala proses yang sedang kamu jalani dapat dimudahkan dan membawa kita menuju tujuan masing-masing

18. Kepada Mayrica Anggrayni, yang selama delapan tahun persahabatan ini selalu menjadi sosok yang seolah memiliki pembelaan tersendiri untuk penulis dalam berbagai keadaan. Terima kasih karena selalu mengecualikan penulis dari kesalahan,

bersikap subjektif, dan membenarkan hampir setiap tindakan penulis, meskipun kita sama-sama tahu bahwa sebagian besar dari hal tersebut hanya menjadi candaan di antara kita. Terima kasih juga karena selalu dapat berbagi "*same brain cell*" dengan penulis dalam berbagai hal, dari hal-hal yang sederhana hingga keputusan-keputusan yang mungkin hanya dapat dipahami oleh kita berdua.

Delapan tahun bukanlah waktu yang singkat untuk mempertahankan sebuah persahabatan. Namun, selama itu pula kita berhasil melewati begitu banyak hal tanpa perselisihan.

19. Kepada Hilda Nopus Aura, Syarifah Nadia Assegaf, dan Thesya Angelica teman seperjuangan yang bersama-sama mengejar wisuda pada tahun yang sama. Terima kasih karena selama proses penyelesaian tugas akhir ini senantiasa saling mengingatkan, menyemangati, dan mendorong satu sama lain untuk mengejar segala keterlambatan yang ada. Perjalanan ini mungkin terasa lebih ringan karena dijalani bersama, dengan saling menguatkan dan memperjuangkan tugas akhir hingga akhirnya dapat sampai pada titik yang sama. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita perjuangan ini.

20. Kepada teman-teman KKM saya, Budak Kelly, yaitu Nadya Calista, Wasila Ulma, dan Utin Nazla Aulia Putri, yang telah bersama-sama berkelompok sejak semester pertama. Meskipun seiring berjalannya waktu dan bertambahnya semester kita akhirnya menempuh perjalanan masing-masing, terima kasih telah menjadi bagian dari cerita perkuliahan penulis sejak awal. Terima kasih telah menghadirkan begitu banyak cerita, tawa, dan pengalaman yang membuat kehidupan kampus penulis menjadi lebih berwarna dan tidak terlalu membosankan. Setiap kebersamaan yang pernah dilalui akan selalu menjadi bagian kecil yang berharga dari perjalanan perkuliahan ini.

21. Kepada teman-teman yang penulis kenal melalui UKM Seni Oikosnomos, khususnya Kepala Pengurus #16, Staff Teater periode 2024-2025, Para pemain Teater Tunggal 'Malam Jahanam' 2024, serta teman-teman CO dalam kepanitiaan Exferias Vol. 2, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis selama berorganisasi di kampus. Terima kasih atas setiap kesempatan untuk bersenang-senang, berkegiatan, dan menciptakan begitu banyak pengalaman selama masa perkuliahan. Melalui kebersamaan ini, penulis belajar bagaimana bekerja dengan orang lain, memahami perbedaan, membangun kerja sama, serta belajar bertanggung jawab ketika dipercaya menjadi Kepala Pengurus. Meskipun dalam menjalankan setiap tanggung jawab tidak selalu berjalan sempurna, penulis percaya bahwa tidak ada pengalaman yang benar-benar sia-sia. Setiap kesalahan, keberhasilan, dan proses yang telah dilalui selalu meninggalkan pelajaran yang pada akhirnya membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih baik.

22. Kepada teman-teman Gok Gok, Cindy Zuprika, Frensia Monica, dan Rosalia Izzah Billah, yang selalu mengajak penulis untuk menemukan pengalaman-pengalaman baru dan menikmati masa muda dengan penuh kesenangan. Terima kasih telah menjadi teman dalam berbagai cerita, mulai dari mencoba hal-hal baru, menghabiskan waktu bersama, hingga mengingatkan penulis bahwa menjadi perempuan juga berarti memberikan ruang bagi diri sendiri untuk bersenang-senang,

berdandan cantik, berpakaian dengan baik, dan menikmati setiap momen yang ada. Terima kasih telah membuat perjalanan perkuliahan ini terasa lebih seru, berwarna, dan penuh cerita yang akan selalu penulis kenang.

23. Kepada Hafidz Rifqi Alaydrus, Hervi Irfan Rafli, Deodatus Atadius, dan Daffa Erzi Shidqii, teman-teman kuliah yang menjadi salah satu bagian yang paling penulis senangi dalam perjalanan akademik ini, khususnya ketika bertukar pikiran dan berdiskusi. Terima kasih atas berbagai wawasan, pemikiran, dan sudut pandang yang dibagikan selama masa perkuliahan. Penulis selalu menikmati setiap perbincangan dan diskusi yang dilakukan bersama, karena selalu ada hal baru yang dapat dipelajari dan dipikirkan dari setiap percakapan. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pikiran yang membuat perjalanan perkuliahan ini tidak hanya menjadi tentang menyelesaikan pendidikan, tetapi juga tentang memperluas cara pandang.
24. Kepada teman-teman Ugan Ucan, Adrian, Inuh, Vawi, Firhan, Hafidz, Segaf, Sila, Widya, Clara, Fade, Imam, Nico, Awa, dan Gavin, yang katanya merupakan “pentolan eksis FEB Angkatan 2022”. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita perkuliahan penulis dan membuat masa-masa kuliah terasa jauh lebih seru dengan berbagai event random yang pernah kita adakan bersama. Berbagai kegiatan, obrolan, candaan, hingga momen-momen sederhana yang tercipta selama menjadi penghuni kantin akan menjadi salah satu kenangan yang tidak akan penulis lupakan. Terima kasih telah membuat kantin bukan sekadar tempat untuk makan atau beristirahat, tetapi menjadi salah satu tempat yang menyimpan begitu banyak cerita selama masa perkuliahan.

25. Kepada teman-teman Udin Gatot (Mey, Kin, Apis, Pirman dan Bibin), Gre9et (Nadia, Ijah, Nopita, Devana, Gadhis, Bella, Dipa, Fira), Gematofity, Teman-teman magang Bank Kalbar (Adrian, Aulia, Memen, Fakhri), dan teman baru saya Bibah yang entah mengapa bisa seakrab seperti sekarang, serta beberapa nama lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang penulis selama menempuh masa perkuliahan. Setiap kebersamaan, percakapan, bantuan, dan pengalaman yang pernah dibagikan telah menjadi bagian dari cerita yang membentuk perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini. Meskipun tidak semua nama dapat disebutkan, penulis tetap menghargai setiap orang yang pernah hadir dan memberikan warna dalam perjalanan perkuliahan ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari salah satu fase penting dalam kehidupan penulis.

26. Kepada all the boys I loved before, maupun mereka yang pernah hadir dan menjadi bagian dari kehidupan penulis, terima kasih atas segala cerita dan pengalaman romantis yang pernah diberikan. Terima kasih telah membuat kehidupan penulis terasa lebih hidup dengan segala rasa, cerita, kebahagiaan, kekecewaan, dan drama yang pernah kita lalui bersama. Mungkin tidak semua kisah berakhir seperti yang diharapkan, tetapi setiap pertemuan tetap meninggalkan sesuatu yang membuat perjalanan hidup ini menjadi lebih berwarna. Semoga kita semua dapat tumbuh, berhasil, dan menemukan kebahagiaan melalui jalan masing-masing. Dan jika suatu hari nanti kita mengingat kembali masa-masa yang pernah kita lalui, semoga pertemuan dengan penulis tidak menjadi salah satu kesialan dalam hidup-mu, melainkan menjadi bagian dari cerita yang pernah membuat hidup terasa sedikit lebih

menarik.

27. Kepada Psikologi Universitas Padjajaran yang namanya pernah begitu sering penulis sebut dalam doa-doa dan harapan yang pernah dipanjatkan. Terima kasih telah menjadi bagian dari sebuah perjalanan, bahkan ketika pada akhirnya jalan yang ditempuh membawa penulis kepada tempat yang berbeda. Barangkali tidak semua doa harus berakhir sesuai dengan apa yang pernah diminta, sebab terkadang Tuhan memiliki cara yang lebih indah untuk membawa seseorang menuju tempat terbaiknya. Pada akhirnya, penulis dapat menyelesaikan perjalanan ini dan meraih gelar Sarjana Manajemen di Pangkuan Universitas Tanjungpura. Untuk sebuah nama yang pernah menjadi bagian dari doa, terima kasih telah menjadi salah satu alasan penulis belajar untuk percaya bahwa setiap jalan yang Tuhan pilihkan selalu memiliki maknanya sendiri.

28. Kepada diri saya sendiri, Sheilla Anggraini Yolanda Fasri, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih atas segala kerja keras, kesabaran, dan keberanian untuk tetap melangkah meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah. Terima kasih karena tetap berusaha menyelesaikan tugas akhir ini di tengah perasaan takut akan kegagalan yang beberapa kali menghantui, masa-masa terpuruk, kelelahan mental, serta berbagai kekecewaan yang datang dari manusia-manusia yang pernah dipercaya. Terima kasih karena telah mampu melewati berbagai perlakuan yang tidak menyenangkan, bahkan dari orang-orang terdekat, tanpa membiarkan semuanya menghentikan langkahmu. *You have been hurt a million times and forgiven a million times, all while working on this thesis*. Mungkin tidak semua luka sempat sembuh sebelum akhirnya kamu sampai di titik ini, tetapi kamu tetap memilih untuk berjalan. Tidak semua hari terasa kuat, tidak semua proses berjalan sesuai harapan, dan tidak semua orang yang hadir mampu memberikan hal yang baik. Namun, pada akhirnya, kamu tetap ada di sini. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah ketika rasanya menyerah adalah pilihan yang paling mudah. Terima kasih telah membawa diri ini sampai kepada hari ketika seluruh perjuangan tersebut akhirnya dapat disebut sebagai sebuah pencapaian. *This time, you did it*.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Pontianak, 9 September 2026



Sheilla Anggraini Yolanda
Fasri
B1021221210

PENGARUH *GAME EXPERIENCE* TERHADAP *GAME TRUST* DAN DAMPAKNYA PADA *GAME LOYALTY*(STUDI PADA PEMAIN ROBLOX DI INDONESIA)

Sheilla Anggraini Yolanda Fasri

Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjungpura

ABSTRAK

Perkembangan industri game online kian pesat, khususnya di kalangan generasi muda. Salah satu platform yang tumbuh signifikan adalah Roblox, yang berbeda dari game kompetitif tradisional karena menekankan kreativitas, interaksi sosial, dan konten buatan pengguna. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh *Game Experience* yang direpresentasikan oleh *Enjoyment*, *escapism*, dan *immersion* terhadap *Game Loyalty*, dengan *Game Trust* sebagai variabel mediasi. Data dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling–Partial Least Squares* (SEM-PLS) dengan *bootstrapping* untuk menguji efek mediasi. Temuan yang diharapkan memberikan gambaran sejauh mana kesenangan, pelarian dari stres, dan keterbenaman saat bermain membentuk kepercayaan pemain terhadap game, serta bagaimana *trust* tersebut berimplikasi pada peningkatan *loyalty*. Secara teoretis, studi ini memperkaya literatur perilaku konsumen digital dengan menempatkan *Game Trust* sebagai mekanisme psikologis yang menjembatani pengalaman bermain dan loyalitas. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi acuan bagi pengembang dan pemasar dalam merancang strategi retensi yang etis dan berkelanjutan dengan memaksimalkan kualitas pengalaman dan membangun kepercayaan pemain.

Kata kunci: *Game Experience*, *Enjoyment*, *Escapism*, *Immersion*, *Trust*, *Loyalty*, Perilaku Bermain Game Online, Roblox.

THE INFLUENCE OF GAME EXPERIENCE ON GAME TRUST AND ITS IMPACT ON GAME LOYALTY (A STUDY ON ROBLOX PLAYERS)

Sheilla Anggraini Yolanda Fasri

Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjungpura

ABSTRACT

The online gaming industry has experienced rapid growth, particularly among younger generations. One of the platforms that has grown significantly is Roblox, which differs from traditional competitive games by emphasizing creativity, social interaction, and user-generated content. This study aims to examine the influence of Game Experience, represented by Enjoyment, Escapism, and Immersion, on Game Loyalty, with Game Trust as a mediating variable. The data were analyzed using Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM-PLS) with bootstrapping to examine the mediation effects. The findings are expected to provide an overview of the extent to which enjoyment, escape from stress, and immersion during gameplay shape players' trust in the game, as well as how such trust contributes to increased loyalty. Theoretically, this study enriches the literature on digital consumer behavior by positioning Game Trust as a psychological mechanism that bridges gaming experience and loyalty. Practically, the findings may serve as a reference for developers and marketers in designing ethical and sustainable retention strategies by maximizing the quality of the gaming experience and building player trust.

Keywords: *Game Experience, Enjoyment, Escapism, Immersion, Trust, Loyalty, Online Gaming Behavior, Roblox.*

RINGKASAN KARYA AKHIR

PENGARUH PENGARUH *GAME EXPERIENCE* TERHADAP *GAME TRUST* DAN DAMPAKNYA PADA *GAME LOYALTY* (STUDI PADA PEMAIN ROBLOX DI INDONESIA)

1. Latar Belakang

Perkembangan industri game digital semakin pesat dan tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi fenomena ekonomi dan sosial yang menyediakan ruang bagi interaksi sosial, kreativitas, serta ekonomi virtual. Seiring dengan meningkatnya persaingan dalam industri game, mempertahankan loyalitas pemain menjadi penting bagi keberlanjutan suatu game. Loyalitas pemain tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas fungsional game, tetapi juga oleh pengalaman yang dirasakan selama bermain. Pengalaman tersebut dalam penelitian ini mencakup *Game Enjoyment*, yaitu kesenangan yang dirasakan pemain; *Game Escapism*, yaitu penggunaan game sebagai sarana pelarian sementara dari stres dan tekanan kehidupan nyata; serta *Game Immersion*, yaitu keterlibatan mendalam ketika pemain merasa tenggelam dalam dunia permainan.

Dalam konteks penelitian ini, Roblox dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki karakteristik yang berbeda dari game kompetitif tradisional, terutama melalui kreativitas, interaksi sosial, dan *User Generated Content* (UGC), serta didukung oleh komunitas pemain yang luas. Pengalaman bermain yang positif melalui *enjoyment*, *escapism*, dan *immersion* dapat membentuk persepsi positif pemain terhadap Roblox. Selain itu, *Game Trust* menjadi faktor penting dalam membangun hubungan jangka panjang antara pemain dan game. Ketika pemain memperoleh pengalaman yang konsisten dan sesuai dengan harapan, kepercayaan terhadap platform dapat terbentuk dan kemudian mendorong loyalitas pemain, seperti keinginan untuk terus bermain, merekomendasikan game, tetap memilih Roblox, serta memberikan ulasan positif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* terhadap *Game Trust* dan *Game Loyalty*, serta menguji peran *Game Trust* sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara pengalaman bermain dan loyalitas pemain Roblox di Indonesia.

2. Permasalahan

1) Apakah *Game Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameTrust* pada pemain Roblox di Indonesia?
2) Apakah *Game Escapism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameTrust* pada pemain Roblox di Indonesia?
3) Apakah *Game Immersion* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameTrust* pada pemain Roblox di Indonesia?
4) Apakah *Game Trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?
5) Apakah *Game Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?
6) Apakah *Game Escapism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?
7) Apakah *Game Immersion* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?
8) Apakah *Game Trust* memediasi pengaruh *GameEnjoyment* terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia??
9) Apak Apakah *Game Trust* memediasi pengaruh *GameEscapism* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?
10) Apakah *Game Trust* memediasi pengaruh *GameImmersion* terhadap *GameLoyalty* pada pemain Roblox di Indonesia?

3. Tujuan Penelitian

1) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Enjoyment* terhadap *Game Trust* pada pemain Roblox di Indonesia.
2) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Escapism* terhadap *Game Trust* pada pemain Roblox di Indonesia.
3) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Immersion* terhadap *Game Trust* pada pemain Roblox di Indonesia.
4) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Trust* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.
5) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Enjoyment* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.
6) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Escapism* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.
7) Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *Game Immersion* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.menganalisis pengaruh *Work-Life Balance* terhadap *Employee Engagement* pada mahasiswa pekerja.
8) Untuk menguji dan menganalisis peran *Game Trust* dalam memediasi pengaruh *Game Enjoyment* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.
9) Untuk menguji dan menganalisis peran *Game Trust* dalam memediasi pengaruh *Game Escapism* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.
10) Untuk menguji dan menganalisis peran *Game Trust* dalam memediasi pengaruh *Game Immersion* terhadap *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia.

4. Metode Penelitian

PenelitianPenelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menguji pengaruh *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* terhadap *Game Trust* dan *Game Loyalty*. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner tertutup dengan skala Likert 1–5 kepada pemain Roblox aktif. Populasi penelitian adalah masyarakat Indonesia yang berusia minimal 17 tahun, memiliki akun Roblox, dan aktif bermain Roblox minimal tiga bulan terakhir. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah 154 responden. Data dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling–Partial Least Squares* (SEM-PLS) dengan perangkat lunak SmartPLS 4.0 melalui evaluasi outer model, inner model, dan pengujian hipotesis menggunakan *bootstrapping*.

5. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Hasilpenelitian menunjukkan bahwa seluruh 10 hipotesis dinyatakan diterima. *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Game Trust* maupun *Game Loyalty*. *Game Trust* juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Game Loyalty*. Selain itu, *Game Trust* terbukti memediasi pengaruh *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* terhadap *Game Loyalty*.

Secara langsung, *Game Immersion* memiliki pengaruh paling kuat terhadap *Game Trust* dengan $\beta = 0{,}378$, diikuti *Game Enjoyment* dengan $\beta = 0{,}326$ dan *Game Escapism* dengan $\beta = 0{,}186$. Sementara terhadap *Game Loyalty*, *Game Immersion* memiliki pengaruh $\beta = 0{,}251$, *Game Escapism* $\beta = 0{,}229$, dan *Game Enjoyment* $\beta = 0{,}206$. *Game Trust* sendiri berpengaruh positif terhadap *Game Loyalty* dengan $\beta = 0{,}330$.

Pada pengaruh tidak langsung, *Game Trust* memediasi pengaruh *Game Immersion* terhadap *Game Loyalty* dengan $\beta = 0{,}125$, *Game Enjoyment* terhadap *Game Loyalty* dengan $\beta = 0{,}108$, dan *Game Escapism* terhadap *Game Loyalty* dengan $\beta = 0{,}061$. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang positif tidak hanya meningkatkan loyalitas secara langsung, tetapi juga melalui kepercayaan pemain terhadap Roblox. Karena pengaruh langsung dan tidak langsung sama-sama signifikan, peran *Game Trust* dalam hubungan tersebut bersifat mediasi parsial.

Secara keseluruhan, loyalitas pemain Roblox terbentuk dari kombinasi pengalaman bermain yang menyenangkan, kemampuan game memberikan pelarian psikologis, dan keterlibatan pemain yang mendalam, yang kemudian membangun kepercayaan terhadap platform dan memperkuat loyalitas pemain.

6. Kesimpulan dan Saran

6.1Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Game Trust* dan *Game Loyalty* pada pemain Roblox di Indonesia. Selain itu, *Game Trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Game Loyalty*. *Game Trust* juga terbukti berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* terhadap *Game Loyalty*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang menyenangkan melalui *Game Enjoyment*, kemampuan game memberikan pelarian dari tekanan kehidupan sehari-hari melalui *Game Escapism*, serta keterlibatan mendalam melalui

Game Immersion dapat membentuk kepercayaan pemain terhadap Roblox. Kepercayaan tersebut kemudian mendorong loyalitas pemain, yang ditunjukkan melalui keinginan untuk terus bermain dan mempertahankan hubungan dengan game. Dengan demikian, loyalitas pemain Roblox terbentuk dari kombinasi pengalaman bermain yang positif dan kepercayaan terhadap platform.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengembang permainan digital disarankan untuk meningkatkan *Game Enjoyment*, *Game Escapism*, dan *Game Immersion* melalui konten yang menarik, fitur interaktif, lingkungan permainan yang nyaman, serta desain dan mekanisme permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan pemain. Pengembang juga perlu menjaga *Game Trust* melalui keamanan akun, kestabilan sistem, transparansi kebijakan, serta respons terhadap masukan pemain.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan objek yang lebih spesifik, seperti satu judul permainan tertentu, karena penelitian ini menggunakan pemain Roblox secara umum sehingga pengalaman yang dirasakan dapat berbeda sesuai dengan jenis permainan yang dimainkan. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel seperti *satisfaction*, *player engagement*, *flow experience*, atau *social interaction* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai loyalitas pemain dalam industri game digital. waktu.

DAFTAR ISI

Abstrak 1
Abstract 1
PENDAHULUAN 2
METODOLOGI 4
HASIL DAN PEMBAHASAN 4
Karakteristik Responden 4
Uji Validitas dan Reliabilitas 6
Uji Validitas Diskriminan 6
Model Struktural *(Inner Model)* 7
Uji Hipotesis 8
Pengaruh Langsung *(Direct Effect)* 9
Pengaruh Tidak Langsung *(Indirect Effect / Mediation Analysis)* 10
Pembahasan 11
Kutipan dan Acuan 12
Game Experience 12
Game Enjoyment 12
Game Escapism 12
Game Immersion 12
Game Trust 13
Game Loyalty 13
Game Enjoyment Terhadap Game Trust 14
Game Escapism Terhadap Game Trust 14
Game Immersion Terhadap Game Trust 14
Game Trust terhadap Game Loyalty 16
Game Enjoyment terhadap Game Loyalty melalui Game Trust 16
Game Escapism terhadap Game Loyalty melalui Game Trust 16
Game Immersion terhadap Game Loyalty melalui Game Trust 17
Game Enjoyment terhadap Game Loyalty 17
Game Escapism terhadap Game Loyalty 17
Game Immersion terhadap Game Loyalty 18
Conceptual framework 19
Research Hypothesis 19
SIMPULAN & SARAN 19
Kesimpulan 19

SarandanKeterbatasan 20
REFERENSI 21
ADDITIONAL REFERENCES 22
LAMPIRAN I SK DEKAN xxiii
LAMPIRAN II *Letter Of Acceptance* xxvi
LAMPIRAN III DOKUMEN INFORMASI ARTIKEL xxvii
LAMPIRAN IV xxviii
Tabel Operasional xxviii
LAMPIRAN V KUESIONER xxxii
LAMPIRAN VII OUTPUT OLAH DATA xl