

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS
TRADING CARD GAME POKEMON SOLO**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana dalam Ilmu Psikologi



Disusun Oleh:

Muhammad Amin Fauzi

2023033002

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS SOSIALHUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN
ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Muhammad Amin Fauzi
NIM : 2023033002
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS *TRADING CARD GAME* POKEMON SOLO“ Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya.

Apabila kemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi atau meniru karya orang lain seolah olah karya saya buat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan keadaan sebenarnya dan tidak ada tekanan dari orang lain.

Surakarta, 6 Agustus 2024

Pembuat Pernyataan



Muhammad Amin Fauzi

NIM. 2023033002


**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Amin Fauzi
NIM : 2023033002
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni
Jenis Karya : Skripsi/Laporan Penelitian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non Exclusif Royalty Free Right) atas Sekripsi / Laporan Penelitian yang berjudul “ HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS *TRADING CARD GAME* POKEMON SOLO “ beserta instrument/desain/perangkat, berhak, menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co-author atau pencipta dan juga sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 6 Agustus 2024

Buat Pernyataan

Munammad Amin Fauzi



NIM. 2023033002

LEMBAR PERSETUJUAN

HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS TRADING CARD GAME POKEMON SOLO

Disusun oleh:

Muhammad Amin Fauzi

NIM. 2023033002

**Skripsi telah disetujui untuk disusun dan ditindak lanjuti
Pada Tanggal 6 Agustus 2024**

Pembimbing I

Pembimbing II



Faqih Purnomosidi. S. Psi., M. Si

NIDN : 0602058801



Anniez Rachmawati Mussliffah. S. Psi., M. Psi

NIDN : 0623068501

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dhian Riskiana P. S. Psi., M.A

NIDN : 0607018803

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS TRADING CARD GAME POKEMON SOLO

Disusun oleh:

Muhammad Amin Fauzi

NIM. 2023033002

Skripsi ini telah memenuhi syarat dan disahkan

oleh dosen penguji skripsi

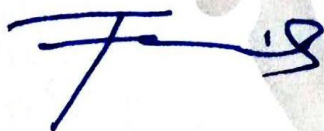
Program Studi Psikologi

Fakultas Humaniora dan Seni

Universitas Sahid Surakarta

Pada hari Kamis Tanggal 6 Agustus 2024

Penguji I



Faqih Purnomosidi. S. Psi., M. Si
NIDN : 0602058801

Penguji II



Annies Rahmawati Mussliffah. S. Psi., M. Psi
NIDN : 0623068501

Penguji III



Dhian Riskiana P. S. Psi., M.A
NIDN : 0607018803

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Sosial Humaniora dan Seni



HALAMAN MOTTO

Apapun yang terjadi-yang anda yakini adalah kekuatan anda

Apapun yang terjadi-anda harus tetap pada tujuan anda

Apapun yang terjadi-yang anda yakinilah yang akan terjadi

(Mario Teguh)

Dunia ini hanya di menangkan oleh tindakan bukan perenungan,

tangan adalah sisi tajam dari pikiran

(Jacob Bronsoksi)

Keberuntungan adalah ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan

(Bill Gates)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini kupersembahkan untuk :

1. Alloh SWT yang telah memberi karunia dan anugrah yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.
2. Ayah dan Ibu terimakasih untuk semua dukungan baik berupa doa,kesabaran, materi dan segala hal yan tak ternilai dengan kata kata dan harta didunia yang telah diberikan kepada penulis. Semoga karya kecil ini membuat saya bisa menjadi apa yang kalian inginkan.
3. Saudaraku, sahabatku serta teman teman sejawatku atas perhatian,cinta kasih,kerjasama dan kebersamaannya selama ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT,karena berkat rahmat dan hidayah-Nya,sehingga skripsi yang di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Psikologi dengan judul “ HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS *TRADING CARD GAME* POKEMON SOLO “ dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak dalam menyusun skripsi ini tidak mungkin dapat terelasaikan dengan baik, karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Ibu Sri Hununing Anwariningsih,ST.M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi., M. Si., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta, Pembimbing utama yang telah banyak membantu dalam penulisan Skripsi ini..
3. Ibu Dhian Riskiana Putri, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Sahid Surakarta.
4. Ibu Anniez Rachmawati Mussliffah. S. Psi., M. Psi., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah banyak membantu dalam penulisan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Psikologi Universitas Sahid Surakarta yang telah membimbing penulis selama masa kuliah.
6. Buat semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan Skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan karya ilmiah ini masih mempunyai banyak kekurangannya, oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi, pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan

Surakarta, 6 Agustus 2024



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Niat Beli	12
2.1.1 Pengertian Niat Beli	12
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Niat Beli	13
2.1.3 Aspek Niat Beli	16
2.2 Persepsi Nilai	18

2.1.1 Pengertian Persepsi Niai	18
2.1.2 Aspek Persepsi Nilai.....	19
2.3 Hubungan Antar Variabel Penelitian	21
2.3.1 Hubungan Antara Perspektif Nilai dengan Niat Beli	21
2.4 Kerangka Berfikir	24
2.5 Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Identifikasi Variabel	25
3.2 Definisi Operasional	25
3.3 Populasi Sample	26
3.4 Tehnik Pengumpulan Data	27
3.5 Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	31
3.5.1 Uji Validasi Alat Ukur	31
3.5.2 Uji Reabilitas Alat Ukur	31
3.6 Tehnik Analisa Data	32
3.7 Uji Asumsi Dasar	32
3.7.1 Uji Normalitas	32
3.7.2 Uji Leniaritas	32
3.7.3 Uji Analisis Bivariat	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Persiapan Penelitian	35
4.1.1 Orientasi Kancah Penelitian	35
4.2 Persiapan Penelitian	35
4.2.1 Persiapan Aministrasi	35

4.2.2	Persiapan Alat Ukur	36
4.2.3	Skala Niat Beli	37
4.2.4	Skala Persepsi Beli	38
4.3	Pelaksana Penelitian	39
4.3.1	Penentuan Sample Penelitian	39
4.3.2	Pelaksanaan Uji Coba Angket	40
4.3.3	Pengumpulan Data Penelitian	40
4.3.4	Pelaksanaan Skoring	40
4.3.5	Validitas dan Reabilitas	42
4.3.6	Hasil Analisis Data Penelitian	45
3.3.6.1	Uji Asumsi Dasar	45
4.4	Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Pernyataan Favourable dan Unfavourable	28
Tabel 3.2 Blueprint Skala Niat Beli	29
Tabel 3.3 Blueprint Skala Perspektif Nilai	29
Tabel 4.1 Penilaian Pernyataan Favourable dan Unfavourable	35
Tabel 4.2 Blueprint Skala Niat Beli	36
Tabel 4.3 Blueprint Skala Persepsi Nilai	38
Tabel 4.4 Distribusi Aitem Skala Niat Beli	42
Tabel 4.5 Uji Reabilitas Skala Niat Beli	42
Tabel 4.6 Distribusi Aitem Skala Persepsi Beli	43
Tabel 4.7 Uji Reabilitas Skala Persepsi Nilali	44
Tabel 4.8 Hsil Uji Normalitas	45
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	46
Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi Parsial	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	24
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lamiran dokumen tasi	56
----------------------------	----



HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI NILAI DAN NIAT BELI PADA KOMUNITAS *TRADING CARD GAME POKEMON SOLO*

Muhammad Amin Fauzi

Fakultas SosialHumaniora dan Seni
Universitas Sahd Surakarta

Jl. Adi Sucipto No. 145, Solo 57144, Indonesia

Koresponden Penulis: Amin.fauzi7196@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku seseorang diawali dengan niat untuk menjalankan suatu tindakan. Salah satu tindakan tersebut adalah melakukan pembelian kartu *trading card game pokemon*. Hasil penilaian kartu yang dilakukan seorang pemain sangat menentukan niat pemain untuk melakukan pembelian tersebut. Penilaian ini terdiri dari persepsi seorang pemain mengenai nilai dari kartu yang diinginkan. Keseluruhan penilaian terkait produk berdasarkan persepsi ini, disebut sebagai persepsi nilai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan persepsi nilai terhadap niat beli pada komunitas *trading card pokemon solo*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota yang masih aktif dalam komunitas *trading card game* yang ada di solo yang berjumlah sebanyak 50 orang. Pengambilan data sendiri menggunakan teknik Purposive Sampling. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi berganda dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Hasil analisis data dalam penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang positif dan cukup signifikan antara persepsi nilai dan niat beli pada komunitas *trading card game solo*. Maka diharapkan komunitas *trading card game solo* dapat memberikan pengertian dan saran kepada anggota komunitas mengenai persepsi nilai dalam melakukan pembelian barang. Sehingga para anggota dapat lebih menimbang kembali penilainan mereka terhadap suatu produk sebelum melakukan pembelian produk baru.

Kata Kunci : TCG, Persepsi Nilai, Niat Beli

THE CORRELATION BETWEEN VALUE PERCEPTION AND PURCHASE INTENTION IN THE POKEMON SOLO TRADING CARD GAME COMMUNITY

Muhammad Amin Fauzi

Faculty of Social Humanities and arts
Sahd Surakarta University
Jl. Adi Sucipto No. 145, Solo 57144, Indonesia
Corresponding Author: Amin.fauzi7196@gmail.com

ABSTRACT

A person's behaviour begins with the intention to act. One of these actions is purchasing a Pokemon trading card game. The results of the player's card assessment greatly determine the player's intention to make the purchase. This assessment consists of a player's perception of the value of the desired card. The overall assessment related to the product is based on this perception, namely the perception of value. This study aims to determine the correlation and perception of value to purchase intention in the Pokemon Solo trading card community. The population are all active members of the Solo trading card game community with 50 people. Data collection used the purposive sampling technique. The analysis method used multiple regression and the sampling technique used the saturated sampling technique. The results of the analysis show that there is a positive and quite significant influence between value perception and purchase intention in the Solo trading card game community. The Solo trading card game community can provide understanding and advice to community members regarding value perception in making purchases. Thus, members can further reconsider their assessment of a product before making a new product purchase.

Keywords: TCG, Perception of Value, Purchase Intention

