

INTISARI

Pada dekade terakhir dunia game sosial ponsel tumbuh untuk kegiatan waktu luang dan sebuah hiburan. Hal ini telah memberikan suatu ketertarikan bagi developer game untuk mengembangkan dari desain *mobile social game*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari jejaring eksternalitas, gratifikasi individu, fleksibilitas waktu terhadap minat untuk bermain game sosia ponsel di Surabaya.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan *software* AMOS versi 18.0. Survei yang dilakukan menggunakan teknik pengambilan *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian sebesar 150. Penyebaran sampel dilakukan dengan membagikan secara langsung kuesioner kepada beberapa individu yang sesuai karakteristik dan tujuan peneliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh jejaring eksternal terhadap gratifikasi individu, gratifikasi individu terhadap minat untuk bermain, fleksibilitas waktu terhadap minat untuk bermain. Dan pengaruh jejaring eksternal terhadap minat untuk bermain, Gratifikasi individu terhadap minat untuk bermain permainan sosial ponsel, dinyatakan tidak terdukung.

Kata kunci: Permainan sosial ponsel, Jejaring Eksternalitas, Minat untuk bermain, Kegunaan dan gratifikasi (U&G), Fleksibilitas Waktu.

ABSTRACT

In last decade mobile social game world grows for leisure activities and an entertainment. This provides an attraction for game developers to develop mobile social game design. The purposes of this study is to examine the influence of network externalities, individual gratification, time flexibility of the intention to play mobile social games in Surabaya. The survey was conducted using a sampling technique of non-probability sampling through purposive sampling.

This research using Structural Equation Modeling (SEM) with AMOS 18.0 software. Sampling techniques used in this research are non probability sampling with this type of purposive sampling. The number of samples in the study of 150. The spread of samples was done by distributing questionnaires directly to some individuals who fit the characteristics and research purposes.

The results of this study indicate there is an influence of network externalities on individual gratification, individual gratification of the intention to play, time flexibility of the intention to play. And the influence of network externalities on the intention to play, individual gratification to the intention to play mobile social game, was found unsupported.

Keywords: Mobile social game, Network Externalities, Intention to play, Uses and Gratification (U&G), Time flexibility.