



**PENGARUH *CO-BRANDING* MOBILE LEGENDS DAN
JUJUTSU KAISEN TERHADAP MINAT BELI *SKIN*
CHARACTER KONSUMEN DI JAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1(S1)
Komunikasi Bidang Studi Periklanan dan Komunikasi Pemasaran

Disusun Oleh:

Panca Hikmah Lestari

44319010058

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

BIDANG STUDI PERIKLANAN DAN KOMUNIKASI PEMASARAN

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Panca Hikmah Lestari

NIM : 44319010058

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Co-Branding* Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen Terhadap Minat Beli *Skin Character* Konsumen di Jakarta

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 16 Oktober 2023



Panca Hikmah Lestari

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Panca Hikmah Lestari
NIM : 44319010058
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Co-Branding* Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen Terhadap Minat Beli *Skin Character* Konsumen di Jakarta

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Zulmi Savitri, M.Ikom
NIDN : 0308018703
Ketua Penguji : Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si
NIDN : 0301117301
Penguji Ahli : Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si
NIDN : 0318116602



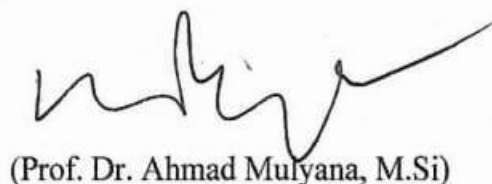
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 16 Oktober 2023

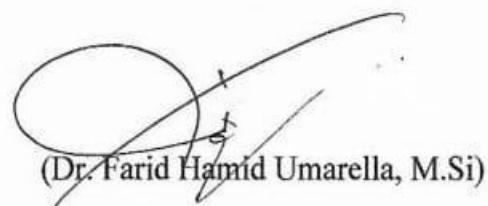
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Panca Hikmah Lestari
NIM : 44319010058
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Co-Branding* Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen Terhadap Minat Beli *Skin Character* Konsumen di Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 16 Oktober 2023

Yang menyatakan,



(Panca Hikmah Lestari)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta karunia-Nya atas selesainya penyusunan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh *Co-Branding* Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen Terhadap Minat Beli *Skin Character* Konsumen di Jakarta”.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Pada kesempatan kali ini, penulis berterima kasih kepada Allah SWT Alhamdulillah telah memberikan kesempatan untuk tetap hidup dengan sehat Sentosa, atas segala kenikmatan hidup hingga sekarang yang Engkau berikan sehingga penulis berhasil melewati rintangan yang mampu menghambat penulis dalam menyusun skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Zulmi Savitri, M.Ikom selaku dosen pembimbing atas bantuan dan dukungannya dalam penyusunan proposal penelitian ini. Pada kata pengantar ini izinkan penulis untuk mengucapkan syukur dan terima kasih kepada beberapa pihak di bawah ini yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini:

1. Terima kasih teruntuk Ibu Zulmi Savitri, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing penulis secara terus menerus memberikan solusi atas segala kebingungan penulis dalam menggarap skripsi ini.
2. Terima kasih teruntuk Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Sidang dan Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Penguji, yang telah memberikan kritik, saran, dan nasehat bagi penulis dalam memperbaiki isi maupun penulisan guna menyempurnakan skripsi ini.
3. Terima kasih teruntuk diri penulis sendiri karena keluh kesah, air mata, dan perjuangan hingga akhir penulis akhirnya terbayarkan dan mampu bertahan hingga fase ini.
4. Terima kasih teruntuk kedua orang tua yang telah bekerja keras sehingga mampu menghidupi penulis hingga dewasa ini, membiayai seluruh kebutuhan penulis, dan selalu mengiringi doa serta dukungan kepada penulis sehingga penulis berhasil menamatkan kuliahnya.
5. Terima kasih teruntuk teman mengobrol dan diskusi online, Amanda, yang selalu siap sedia meluangkan waktu untuk membalas pesan-pesan yang dikirimkan oleh penulis, mencoba memahami penulis, dan menghibur penulis sehingga penulis ingin untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

6. Terima kasih teruntuk kawan sepermainan, Sabian Vega Arwi, yang kerap menemani penulis berbincang ngalor ngidul sehingga penulis bertekad untuk lekas merampungkan skripsi ini agar terbebas dari beban yang menghantui penulis selama ini.

Penulis telah berusaha dengan sebaik-baiknya dalam menyusun skripsi ini, meskipun begitu penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran dari banyak pihak. Sebagai akhir kata, semoga skripsi ini dapat mendatangkan manfaat kepada para pembaca.

Jakarta, 9 September 2023

Panca Hikmah Lestari

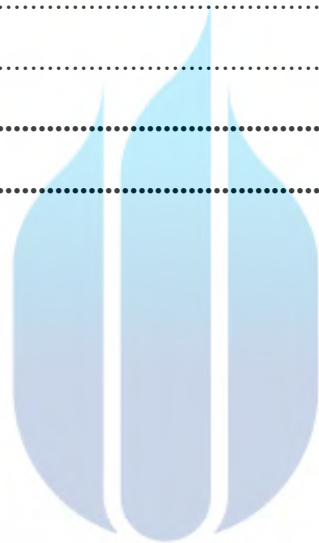


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Kajian Teoritis	19
2.2.1 Komunikasi Pemasaran	19
2.2.2 Bauran Pemasaran.....	20
2.2.3 Teori S-O-R	20
2.2.4 <i>Co-Branding</i>	21
2.2.5 Perilaku Konsumen	22
2.2.6 Minat Beli	22
2.2.7 Konsep AIDA	23
2.3 Hipotesis Teori.....	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN	25
3.1 Paradigma Penelitian.....	25

3.2 Metode Penelitian.....	25
3.3 Populasi & Sampel.....	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel	26
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel.....	26
3.4 Definisi Konsep & Operasional Konsep	27
3.4.1 Definisi Konsep	27
3.4.2 Operasional Konsep	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1 Statistik Deskriptif	30
3.6.2 Uji Normalitas	31
3.6.3 Uji Validitas	31
3.6.4 Uji Reliabilitas.....	32
3.6.5 Uji Regresi Linier Sederhana	32
3.6.6 Uji Korelasi Pearson <i>Product Moment</i>	33
3.6.7 Uji Hipotesis (Uji T)	33
3.6.8 Uji Koefisien Determinasi (Uji R ²).....	34
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	35
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	37
4.1.1 Sejarah Mobile Legends	37
4.1.2 Logo Mobile Legends.....	38
4.1.3 Sejarah Jujutsu Kaisen.....	38
4.1.4 Logo Jujutsu Kaisen	38
4.2 Hasil Penelitian	38
4.2.1 Karakteristik Responden.....	38
4.2.2 Data Deskriptif Co-Branding Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen (X)	40
4.2.3 Data Deskriptif Minat Beli Skin Konsumen di Jakarta (Y)	48
4.3 Hasil Uji Hipotesis	53
4.3.1 Uji Normalitas	53
4.3.2 Uji Validitas	54
4.3.3 Uji Reabilitas.....	56

4.3.4 Uji Regresi Linier Sederhana	56
4.3.5 Uji Korelasi Pearson Product Moment	57
4.3.6 Uji Hipotesis (Uji T)	58
4.3.7 Uji Koefisien Determinasi (Uji R ²)	59
4.4 Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
5.2.1 Saran Akademis	63
5.2.2. Saran Praktis	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66
CURRICULUM VITAE.....	70



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Mobile Legends memiliki peminat sangat besar di Indonesia.....	1
Gambar 1.2 Karakter Yuji Itadori sebagai hero Yin.....	3
Gambar 1.3 Karakter Nobara Kugisaki sebagai hero Melissa.....	4
Gambar 1.4 Karakter Satoru Gojo sebagai hero Xavier.....	4
Gambar 1.5 Karakter Megumi Fushiguro sebagai hero Julian.....	4
Gambar 1.6 Konsumen mengeluarkan Rp 350.000 untuk memperoleh 2 <i>skin</i>	5
Gambar 1.7 Konsumen merogoh kocek Rp 500.000 untuk memperoleh 1 <i>skin</i>	6
Gambar 1.8 Konsumen menghabiskan 5000 diamond untuk memperoleh 1 <i>skin</i>	6
Gambar 4.1 MLBB <i>ranking</i> pertama pengguna aktif terbanyak.....	35
Gambar 4.2 MLBB <i>ranking</i> kedua <i>game</i> paling banyak diunduh.....	36
Gambar 4.3 MLBB <i>ranking</i> kedua <i>game</i> paling untung.....	36
Gambar 4.4 Logo Mobile Legends.....	37
Gambar 4.5 Poster anime Jujutsu Kaisen.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel.....	28
Tabel 3.2 Skor Skala Likert	30
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden	39
Tabel 4.2 Usia Responden	39
Tabel 4.3 Domisili Responden.....	39
Tabel 4.4 Tahu Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen	40
Tabel 4.5 Memainkan game Mobile Legends.....	40
Tabel 4.6 Menonton anime Jujutsu Kaisen.....	41
Tabel 4.7 Game paling diingat adalah Mobile Legends.....	41
Tabel 4.8 Anime Paling diingat adalah Jujutsu Kaisen.....	41
Tabel 4.9 Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen mendapatkan perhatian.....	42
Tabel 4.10 Paham kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen	42
Tabel 4.11 Dukung kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen.....	43
Tabel 4.12 Kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen sangat menarik.....	43
Tabel 4.13 Setuju kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen unik	44
Tabel 4.14 Dukung kerja sama unik Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen.....	44
Tabel 4.15 Kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen diharapkan.....	44
Tabel 4.16 Mobile Legends adalah <i>game</i> MOBA yang bagus	45
Tabel 4.17 Jujutsu Kaisen adalah anime yang bagus	45
Tabel 4.18 Jujutsu Kaisen membuat Mobile Legends semakin seru	46
Tabel 4.19 <i>Game</i> Mobile Legends memiliki citra yang	46
Tabel 4.20 Anime Jujutsu Kaisen memiliki citra yang baik.....	47
Tabel 4.21 Jujutsu Kaisen membuat persaingan semakin	47
Tabel 4.22 Paham iklan kerja sama.....	48
Tabel 4.23 Iklan <i>co-branding</i> membuat ingin tahu.....	48
Tabel 4.24 Iklan <i>co-branding</i> membuat penasaran.....	49
Tabel 4.25 Tertarik kerja sama Mobile Legends dan Jujutsu Kaisen.....	49
Tabel 4.26 <i>Hero skin character</i> Jujutsu Kaisen membuat tertarik beli.....	50
Tabel 4.27 Kepikiran mencoba <i>skin character</i> Jujutsu Kaisen.....	50

Tabel 4.28 Keinginan membeli <i>skin character</i> Jujutsu Kaisen	50
Tabel 4.29 Keinginan mengoleksi <i>skin character</i> Jujutsu Kaisen	51
Tabel 4.30 Keinginan mengoleksi hero yang punya <i>skin character</i>	51
Tabel 4.31 Tahu harga untuk membeli <i>skin character</i> Jujutsu	51
Tabel 4.32 Membeli <i>skin character</i> Jujutsu	52
Tabel 4.33 Memiliki tabungan untuk membeli <i>skin character</i> Jujutsu Kaisen	53
Tabel 4.34 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4.35 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	54
Tabel 4.36 Hasil Uji Validitas Variabel Y	55
Tabel 4.37 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	56
Tabel 4.38 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	56
Tabel 4.39 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	57
Tabel 4.40 Hasil Uji Korelasi Pearson <i>Product Moment</i>	57
Tabel 4.41 Hasil Uji Hipotesis (T).....	58
Tabel 4.42 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Kuesioner	66
Curriculum Vitae	70



UNIVERSITAS
MERCU BUANA