

**SKRIPSI**

**PENGARUH FOMO DAN *BRAND COMMUNITY* TERHADAP  
KEPUTUSAN PEMBELIAN RMT PADA GAME UNDAWN**

**Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen  
Program Studi Manajemen**



**Diajukan Oleh:**  
**AZIZ HAKIM SABILAH**  
**NPM: 21420072**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

**2025**

**SKRIPSI**

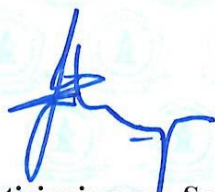
**PENGARUH FOMO DAN *BRAND COMMUNITY* TERHADAP  
KEPUTUSAN PEMBELIAN RMT PADA GAME UNDAWN**

**Diajukan Oleh:**

**AZIZ HAKIM SABILAH**  
**NPM: 21420072**

**TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH**

**DOSEN PEMBIMBING**



**Dr. Santirianingrum Soebandhi, SE., M. Com**

**Tanggal,.....**

**KETUA PROGRAM STUDI**



**Dr. Adrianto Trimarjono, SE., MM.**

**Tanggal, 7 Agustus 2025**

**SKRIPSI**

**PENGARUH FOMO DAN *BRAND COMMUNITY* TERHADAP  
KEPUTUSAN PEMBELIAN RMT PADA GAME UNDAWN**

**Diajukan Oleh:**

**AZIZ HAKIM SABILAH**  
**NPM: 21420072**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

**Pembimbing Utama**



**Dr. Santiraningrum Soebandhi, SE., M. Com**

**Anggota Dewan Penguji lain**



**Dr. Adrianto Trimarjono, SE., MM**



**Kharis Marpurdianto, M.Hum., MM**

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen  
Tanggal, ... 7 Agustus 2025**



**Dr. Adrianto Trimarjono, SE., MM.**  
**Ketua Program Studi**

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan bahwa di dalam naskah Skripsi tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh diri saya sendiri atau orang lain untuk memperoleh gelar akademik, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam bagian utama Skripsi dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiat, maka saya bersedia jika disertai digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA MANAJEMEN) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 15 September 2025

Yang membuat pernyataan



AZIZ HAKIM SABILAH

21420072

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis berhasil menyusun laporan skripsi/tugas akhir dengan judul “PENGARUH FOMO DAN *BRAND COMMUNITY* TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN RMT PADA GAME UNDAWN”. Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr. Sp. HTH-KL (K), FICS selaku Rektor di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Bapak Drs. Ec. Gimanto Gunawan, MM., M. Ak. selaku Dekan dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Bapak Dr. Adrianto Trimarjono, SE., MM. selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
4. Ibu Dr. Santirianingrum Soebandhi, SE., M. Com selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, saran dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kegiatan belajar mengajar di Kampus.
6. Seluruh staf dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan layanan selama masa perkuliahan.
7. Orang tua tercinta saya yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa yang tak pernah putus, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik serta tepat waktu.
8. Seluruh keluarga saya yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa yang baik, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik serta tepat waktu.
9. Teman – teman yang sudah mengisi google form saya.
10. Teman-teman dari angkatan 2021 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah membantu selama masa perkuliahan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat ini, masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti bersedia menerima kritik dan saran untuk membangun dan membantu dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga

hasil penelitian skripsi ini dapat berguna serta bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 16 Juli 2025

Penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Fear of Missing Out (FoMO)* dan *Brand Community* terhadap keputusan pembelian Real Money Trading (RMT) pada pemain game *Undawn*. Fenomena pembelian item digital melalui transaksi RMT semakin marak, terutama didorong oleh tekanan sosial dan keterlibatan dalam komunitas game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 48 responden yang memenuhi kriteria usia 18–25 tahun dan pernah melakukan pembelian RMT. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *FoMO* berpengaruh signifikan namun negatif terhadap keputusan pembelian RMT ( $p = 0,002$ ;  $t = 3,633$ ), yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi *FoMO*, justru dapat menimbulkan keraguan atau tekanan emosional dalam pengambilan keputusan pembelian. Sementara itu, *Brand Community* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian ( $p = 0,000$ ;  $t = 4,044$ ), yang berarti keterlibatan dalam komunitas game mendorong intensi pembelian item digital. Secara simultan, *FoMO* dan *Brand Community* memberikan kontribusi sebesar 21,91 terhadap keputusan pembelian ( $\text{adjusted } R^2 = 0,219$ ), sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

*Kata kunci: Fear of Missing Out (FoMO), Brand Community, Keputusan Pembelian, RMT, Game Undawn*



## ABSTRACT

This study aims to determine the influence of Fear of Missing Out (FoMO) and Brand Community on purchase decisions of Real Money Trading (RMT) among players of the game Undawn. The phenomenon of purchasing digital items through RMT transactions is becoming increasingly common, primarily driven by social pressure and involvement in gaming communities. This research uses a quantitative approach with a survey method, involving 48 respondents aged 18–25 who have made RMT purchases. Data were analyzed using multiple linear regression.

The results show that FoMO has a significant but negative influence on RMT purchase decisions ( $p = 0.002$ ;  $t = 3.633$ ), indicating that higher levels of FoMO may lead to doubt or emotional pressure in the decision-making process. In contrast, Brand Community has a positive and significant effect on purchase decisions ( $p = 0.000$ ;  $t = 4.044$ ), suggesting that engagement in a gaming community increases the intention to purchase digital items. Simultaneously, FoMO and Brand Community contribute 21.9% to the variation in purchase decisions (adjusted  $R^2 = 0.219$ ), while the remaining percentage is influenced by other variables not included in this study.

*Keywords: Fear of Missing Out (FoMO), Brand Community, Purchase Decision, RMT, Undawn Game*

## DAFTAR ISI

|                                                          |                                     |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| KATA PENGANTAR .....                                     | viii                                |
| ABSTRAK .....                                            | xi                                  |
| ABSTRACT .....                                           | xii                                 |
| DAFTAR ISI .....                                         | ix                                  |
| DAFTAR TABEL .....                                       | x                                   |
| BAB 1 .....                                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PENDAHULUAN .....                                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB II TELAAH PUSTAKA.....                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1 Landasan Teori.....                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.1 Pengertian <i>Fear of Missing Out</i> (FOMO) ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.2 Faktor <i>Fear of Missing Out</i> (FOMO) ...       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.1.3 Indikator FOMO .....                               | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2 Landasan Teori <i>Brand Community</i> .....          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2.1 Pengertian <i>Brand Community</i> .....            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2.2 Faktor <i>Brand Community</i> .....                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.2.3 Indikator <i>Brand Community</i> .....             | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.3 Landasan Teori Keputusan Pembelian ..                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4 Pengertian Keputusan Pembelian .....                 | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.1 Faktor Keputusan Pembelian .....                   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4.2 Indikator Keputusan Pembelian .....                | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.4 Penelitian Terdahulu .....                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.5 Hubungan Antar Variabel .....                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.6 Kerangka Konseptual .....                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2 Populasi dan Sampel .....                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2.1 Populasi .....                                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.2.2 Sampel.....                                        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.3 Identifikasi Variabel.....                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel ..      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.4.1 FOMO .....                                         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

|                                                                         |                                       |                              |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|
| 3.4.2                                                                   | <i>Brand Community</i> .....          | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4.3                                                                   | Keputusan Pembelian .....             | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4.4                                                                   | Pengukuran Variabel.....              | Error! Bookmark not defined. |
| 3.5                                                                     | Jenis dan Sumber Data .....           | Error! Bookmark not defined. |
| 3.5.1                                                                   | Jenis Data .....                      | Error! Bookmark not defined. |
| 3.5.2                                                                   | Sumber Data .....                     | Error! Bookmark not defined. |
| 3.6                                                                     | Prosedur Pengumpulan Data.....        | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7                                                                     | Teknik Analisis Data .....            | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.1                                                                   | Uji Instrumen.....                    | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.2                                                                   | Statistik Deskriptif .....            | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.3                                                                   | Uji Hipotesis .....                   | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.4                                                                   | Uji T .....                           | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.5                                                                   | Uji Regresi Linear Berganda .....     | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.6                                                                   | Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) ..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.7                                                                   | Uji Normalitas .....                  | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7.8                                                                   | Uji Hipotesis .....                   | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ... Error! Bookmark not defined. |                                       |                              |
| 4.1                                                                     | Hasil Penelitian.....                 | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.1                                                                   | Gambaran Objek Penelitian.....        | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.2                                                                   | Statistik Deskriptif .....            | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.3                                                                   | Hasil Pengujian Hipotesis .....       | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2                                                                     | Pembahasan .....                      | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1                                                                     | Simpulan Penelitian .....             | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2                                                                     | Keterbatasan Penelitian .....         | Error! Bookmark not defined. |
| 5.3                                                                     | Saran Penelitian .....                | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                    |                                       |                              |
| LAMPIRAN 1 .....                                                        |                                       |                              |
| KUESIONER .....                                                         |                                       |                              |
| LAMPIRAN 2 TABULASI DATA.....                                           |                                       |                              |
| LAMPIRAN 3 UJI DATA STATISTIK.....                                      |                                       |                              |

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Grafik Pengguna Game Undawn Selama Tiga Bulan Terakhir ....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 1 Skala Indikator *Fear Of Missing Out* (FOMO) .. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2 Skala Indikator *Brand Community*..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Skala Indikator Keputusan Pembelian.. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Deskriptif Responden Berdasarkan Usia Jenis Kelamin ..... **Error! Bookmark not defined.**

