

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif eksplanatori, yaitu desain penelitian yang bertujuan menguji hipotesis berdasarkan teori yang sudah ada untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antar variabel (Sugiyono, 2012). Pendekatan penelitian dilakukan dengan metode survei, di mana kuesioner *online* disebarkan kepada responden yang memiliki pengalaman langsung menghadiri *event Playoff Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Season 14*. Survei efektif untuk mengumpulkan data sikap dan persepsi secara sistematis dari populasi yang besar (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual *Stimulus–Organism–Response* (SOR), di mana atmosfer sosial sebagai stimulus diasumsikan memengaruhi respon afektif sebagai organisme, yang selanjutnya berpengaruh pada intensi perilaku sebagai respons (Jang et al., 2020; Utami et al., 2022). Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis SPSS AMOS. SEM dipilih karena kemampuannya menguji model teoritis yang kompleks secara simultan, serta menilai validitas konstruk, reliabilitas, dan hubungan antar variabel laten (Hair et al., 2019).

Kombinasi metode survei kuantitatif dan analisis SEM ini sejalan dengan tujuan studi, serta selaras dengan pendekatan metodologis yang digunakan penelitian terdahulu terkait atmosfer sosial pada pengalaman menonton langsung maupun *event tourism* (Jang et al., 2020; Utami et al., 2022).

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Eldorado Dome, Bandung, yang menjadi lokasi penyelenggaraan babak *Playoff Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Season 14* pada tanggal 23 hingga 27 Oktober 2024. Venue ini memiliki luas area utama 70 x 39 meter persegi dan kapasitas hingga 7.000 orang.

Selama penyelenggaraannya, Eldorado Dome menjadi fokus perhatian komunitas *esports* dan penonton, dengan atmosfer yang dinamis dan interaktif. Aktivitas penonton didukung oleh berbagai fasilitas pendukung, termasuk banner pemain profesional, *booth merchandise*, area kuliner, dan zona interaktif, yang secara keseluruhan berkontribusi pada pengalaman partisipatif dan keterlibatan sosial dalam *event*.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang pernah menghadiri secara langsung *event esports Playoff Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Season 14* di Eldorado Dome, Bandung. Populasi ini mencakup berbagai latar belakang, seperti penonton umum, penggemar *esports*, dan anggota komunitas yang hadir di lokasi acara tanpa membedakan jenis kelamin, usia, pendidikan, maupun status sosial ekonomi. Dengan demikian, populasi yang diambil bersifat heterogen dan representatif terhadap audiens *esports* secara umum.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria khusus. Kriteria utama yang diterapkan adalah:

1. Menghadiri *event Playoff MPL Season 14* yang diselenggarakan di Kota Bandung,
2. Berusia minimal 18 tahun,
3. Bersedia mengisi kuesioner secara sukarela.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini mengacu pada rekomendasi Hair et al. (2010) yang menyatakan bahwa jumlah sampel minimum untuk analisis *Structural Equation Modeling (SEM)* sebaiknya berkisar antara 5 hingga 10 kali jumlah indikator atau parameter dalam model. Secara matematis, rumus dasar penentuan sampel minimum adalah:

$$N = k \times p$$

di mana:

N = jumlah sampel minimal,

k = kelipatan antara 5 sampai 10,

p = jumlah indikator dalam model.

Dengan total 31 indikator, maka jumlah sampel minimal yang direkomendasikan adalah:

Jika $k = 5$, maka $N = 5 \times 31 = 155$ responden;

Jika $k = 10$, maka $N = 10 \times 31 = 310$ responden untuk kestabilan estimasi yang lebih baik.

Selain itu, Hair et al. (2010) menyarankan agar jumlah sampel minimal mencapai 200 responden agar estimasi SEM menjadi lebih stabil, valid, dan akurat. Dalam penelitian ini, data terkumpul dari 249 responden yang sudah memenuhi dan melebihi standar tersebut. Oleh karena itu, jumlah sampel yang digunakan dianggap memadai untuk analisis SEM serta mendukung reliabilitas dan generalisasi temuan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua metode utama, yakni kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data primer dan studi literatur sebagai sumber data sekunder. Kedua teknik ini digunakan secara sinergis untuk memastikan keakuratan, relevansi, dan kedalaman data yang dikumpulkan dalam mendukung tujuan penelitian.

3.4.1 Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data primer penelitian ini. Instrumen kuesioner disusun secara terstruktur berdasarkan indikator-indikator variabel yang telah dirumuskan melalui kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, khususnya terkait atmosfer sosial, respon afektif, dan intensi perilaku dalam konteks *event esports*.

Setiap item pernyataan dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari “Sangat Tidak Setuju” (1) hingga “Sangat Setuju” (5). Skala ini memungkinkan pengukuran persepsi, pengalaman emosional, dan niat perilaku responden secara kuantitatif dan terukur.

Pendistribusian kuesioner dilakukan secara daring melalui platform Google Form. Link kuesioner tersebut disebarakan kepada responden yang

memiliki pengalaman langsung menghadiri *event Playoff MPL Indonesia Season 14*, dengan mekanisme *sampling purposive* untuk memastikan hanya responden yang memenuhi kriteria penelitian yang berpartisipasi.

Sebelum penyebaran secara luas, kuesioner terlebih dahulu menjalani uji coba (*pilot test*) kepada sejumlah kecil responden yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi sasaran. Tujuan uji coba ini adalah untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dapat dipahami dengan jelas serta memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai, sehingga instrumen dapat menghasilkan data yang valid dan konsisten.

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya diolah dan dianalisis secara statistik menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis perangkat lunak SPSS AMOS. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hubungan antar variabel serta menilai kesesuaian model konseptual yang diusulkan dalam penelitian.

3.4.2 Studi Literatur

Studi literatur berfungsi sebagai teknik pengumpulan data sekunder yang sangat penting dalam penelitian ini. Melalui teknik ini, peneliti melakukan telaah dan kajian terhadap berbagai sumber ilmiah yang relevan, meliputi artikel jurnal internasional bereputasi, buku-buku akademik, laporan penelitian, serta artikel ilmiah yang membahas konsep perilaku konsumen, atmosfer sosial, respon afektif, dan intensi perilaku dalam konteks *event esports* maupun *event olahraga konvensional*.

Proses studi literatur ini bertujuan memperkuat landasan teori, merumuskan kerangka konseptual, serta menentukan indikator yang relevan untuk pengukuran variabel penelitian. Dengan demikian, studi literatur tidak hanya memberikan dasar teoritis yang kokoh tetapi juga membantu peneliti mengidentifikasi gap atau kekosongan penelitian (*research gap*) yang akan dijawab melalui penelitian empiris.

Secara keseluruhan, penggunaan teknik pengumpulan data primer melalui kuesioner dan data sekunder melalui studi literatur ini diharapkan

mampu memberikan kontribusi ilmiah yang valid dan komprehensif, serta mendukung tujuan penelitian secara optimal.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan rinci mengenai bagaimana setiap variabel utama dalam penelitian ini diukur dan dioperasionalkan ke dalam indikator-indikator yang dapat diobservasi serta diukur secara kuantitatif. Pendekatan ini penting untuk menjembatani konsep abstrak dalam kerangka teori menjadi pengukuran konkret yang dapat diuji secara empiris (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan model *Stimulus–Organism–Response* (S-O-R) sebagai landasan konseptual, di mana atmosfer sosial berperan sebagai stimulus, respon afektif sebagai organisme, dan intensi perilaku sebagai respons (Mehrabian & Russell, 1974, dalam Jang et al., 2020). Variabel atmosfer sosial terdiri dari lima dimensi utama, yaitu kepadatan sosial (*social density*), perilaku yang sesuai (*suitable behavior*), kesamaan sosial antar penonton (*similarity*), partisipasi dalam *cosplay*, serta perilaku bersorak (*cheering behavior*).

Variabel respon afektif mencerminkan reaksi emosional yang dialami penonton sebagai tanggapan terhadap pengalaman atmosfer sosial, meliputi perasaan antusiasme, kesenangan, euforia, dan keterikatan emosional selama acara berlangsung. Variabel ini berfungsi sebagai mediator antara stimulus sosial dan perilaku penonton (Avan et al., 2019; Jang et al., 2020).

Sementara itu, variabel intensi perilaku menunjukkan niat penonton untuk melakukan tindakan tertentu setelah acara, seperti keinginan kembali menghadiri *event* serupa, merekomendasikan acara kepada orang lain, atau meningkatkan keterlibatan dalam komunitas *esports*. Variabel ini merupakan respons pengguna yang mencerminkan hasil proses psikososial yang dialami pada *event*.

Tabel 3.1 berikut menampilkan rincian definisi operasional variabel penelitian, lengkap dengan, indikator, serta sumber pengembangan instrumen:

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

Variable	Sub-Variable	Indikator Rujukan	Indikator	Skala	Referensi
Social Atmospherics Atmosfer Sosial	Social density Kepadatan	<i>The fans' stands are confined</i>	Tribun penonton dibatasi	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The fans' stands are crowded</i>	Tribun penonton penuh sesak	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The fans' stands are cramped</i>	Tribun penonton sempit	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
	Suitable behavior Perilaku yang sesuai	<i>The other spectators were friendly toward me</i>	Penonton lainnya bersikap ramah terhadap saya	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The other spectators behaved well</i>	Penonton lainnya berperilaku baik	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The other spectators' behavior was pleasant</i>	Perilaku penonton lainnya menyenangkan	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
	Similarity Kesamaan	<i>I am similar to the other spectators in the facility</i>	Saya memiliki kesamaan dengan penonton lain disana	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>I can share satisfaction with others when watching offline esports games.</i>	Saya bisa berbagi kepuasan dengan orang lain saat menonton pertandingan esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)
		<i>The other spectators come from a similar background to myself</i>	Penonton lainnya berasal dari latar belakang yang sama dengan saya	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>I fit right in with the other spectators</i>	Saya merasa cocok dengan penonton lainnya	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>Opportunity to meet people with common interests</i>	Kesempatan untuk bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)

Variable	Sub-Variable	Indikator Rujukan	Indikator	Skala	Referensi
	Cosplay Cosplay	<i>I like to see cosplay of the other spectators</i>	Saya suka melihat cosplay dari penonton lain	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The other spectators were dressed in costumes of the esports game characters appropriately</i>	Penonton lainnya mengenakan kostum karakter game esports dengan tepat	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The cosplay of other spectators looked like my type of exhibition</i>	Cosplay dari penonton lain terlihat seperti jenis pertunjukan yang saya suka	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
	Cheering behavior Perilaku Bersorak	<i>The fans shouted out a cheer of their esports teams/players names</i>	Para penggemar meneriakkan nama-nama pemain/tim esports mereka	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>Fans frequently perform, get a wave going through the stands and use boomsticks (stick balloons for cheering)</i>	Para penggemar sering kali tampil, melambaikan tangan di tribun, dan menggunakan boomstick (balon stik untuk bersorak)	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>The fans swooned in crescendo with each good performance and cried out in pain with every close miss</i>	Para penggemar semakin heboh setiap kali ada penampilan yang bagus dan mereka pun berteriak kecewa setiap kekalahan	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>There is always a great reaction to the esports team's performances on the big screens</i>	Selalu ada reaksi hebat terhadap penampilan tim esports di layar besar	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
Affective responses Respon		<i>In the venue, there are amazing vibes</i>	Di tempat acara, suasananya luar biasa	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)

Variable	Sub-Variable	Indikator Rujukan	Indikator	Skala	Referensi
Afektif		<i>In the venue, I experience really strong emotions</i>	Di tempat acara, saya merasakan emosi yang sangat kuat	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>In the venue, the atmosphere gives you goosebumps</i>	Di tempat acara, suasananya membuat anda merinding	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>In the venue, I get caught up in the general euphoria</i>	Di tempat acara, saya terbawa oleh euforia yang ada di sekitarmu	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>I think aggressiveness is an integral part of offline esports watching.</i>	Saya rasa sikap agresif merupakan bagian yang tak terpisahkan dari menonton esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)
		<i>I enjoy the excitement surrounding an offline esports game</i>	Saya menikmati keseruan yang mengelilingi pertandingan esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)
Behavioral intention Intensi Perilaku		<i>I plan to continue attending my favorite esports game's events frequently</i>	Saya berencana untuk terus menghadiri acara esports favorit saya secara rutin	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>I expect to continue attending my favorite esports game's events in the near future</i>	Saya berharap dapat terus menghadiri acara esports favorit saya dalam waktu dekat	Likert	Jang, Kim, Byon (2020)
		<i>My intention to watch offline games in the future has increased through watching offline esports games.</i>	Niat saya untuk menonton pertandingan offline di masa depan semakin meningkat setelah menonton pertandingan esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)

Variable	Sub-Variable	Indikator Rujukan	Indikator	Skala	Referensi
		<i>I intend to invest money and time to visit an offline esports event</i>	Saya berniat untuk menginvestasikan uang dan waktu untuk menghadiri acara esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)
		<i>If I have the opportunity to attend a similar esports event I will repeat the experience</i>	Jika saya memiliki kesempatan untuk menghadiri acara esports serupa, saya akan mengulang pengalaman tersebut	Likert	Vegara-Ferri, Ibáñez-Ortega, Carboneros, López-Gullón, Angosto (2020)
		<i>I will be posting photos of the attendance at this event on social networks</i>	Saya akan memposting foto-foto kehadiran di acara ini di media sosial	Likert	Vegara-Ferri, Ibáñez-Ortega, Carboneros, López-Gullón, Angosto (2020)
		<i>I am willing to reserve a place in a restaurant or hotel room around the venue before watching an offline esports game</i>	Saya bersedia memesan tempat di restoran atau kamar hotel di sekitar lokasi sebelum menonton pertandingan esports secara offline	Likert	Jialing, Kim, Koo (2023)

Sumber: Diolah Peneliti (2025)

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam studi ini berupa kuesioner yang disusun untuk mengukur variabel-variabel dalam kerangka konseptual *Stimulus–Organism–Response* (S-O-R). Kuesioner tersebut terdiri atas 31 indikator dari tiga variabel utama penelitian, yaitu atmosfer sosial (kepadatan, perilaku sesuai, kesamaan, *cosplay*, dan perilaku bersorak) sebagai stimulus, respon afektif sebagai organisme, dan intensi perilaku sebagai respons. Pengumpulan data dilakukan secara online menggunakan *Google Form* sebagai media penyebaran kuesioner kepada responden yang memiliki pengalaman mengikuti *event Playoff Mobile Legends*

Alifia Nurfathi Sofyan, 2025

PERAN ATMOSFER SOSIAL TERHADAP INTENSI PERILAKU PENONTON DENGAN RESPON AFEKTIF SEBAGAI MEDIATOR PADA PLAYOFF MPL INDONESIA SEASON 14

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Professional League (MPL) Indonesia Season 14. Metode survei online ini dipilih untuk meningkatkan jangkauan responden dan memudahkan proses pengumpulan data secara cepat dan efisien.

Setiap item dalam kuesioner menggunakan skala Likert 5 poin dengan keterangan yang disajikan pada tabel 3.2, yang memungkinkan responden untuk menilai sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Penggunaan skala Likert ini memungkinkan pengukuran sikap, persepsi, dan reaksi emosional secara kuantitatif dan sistematis (Sugiyono, 2013). Item-item yang dirancang berdasarkan indikator variabel penelitian telah disusun sesuai kajian teori dan hasil penelitian terdahulu untuk memastikan validitas isi dan relevansi pengukuran (Hair et al., 2010).

Tabel 3. 2 Skala Likert

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

Selain itu, penyebaran kuesioner secara daring mendukung pengumpulan data yang representatif dan meminimalisasi bias sosial serta waktu responden sehingga hasil yang diperoleh lebih valid dan reliabel. Pengolahan dan analisis data selanjutnya dilakukan dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai, yaitu *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis AMOS, yang dapat menguji hubungan antar variabel laten melalui indikator-indikator yang telah terukur secara valid.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan pengujian reliabilitas menggunakan SPSS Statistics versi 25. Pendekatan kuantitatif inferensial kemudian diterapkan melalui metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS AMOS versi 24. SEM dipilih sebagai teknik analisis utama karena kemampuannya dalam menangani hubungan kompleks antara variabel laten yang tidak dapat diukur secara langsung melalui indikator pengukuran. Metode ini memungkinkan analisis kontribusi masing-masing

indikator dalam membentuk konstruk variabel serta pengujian keseluruhan model konseptual secara simultan dan menyeluruh.

Pemilihan SEM sangat tepat untuk penelitian ini karena fokus utama adalah memahami secara mendalam pengaruh atmosfer sosial sebagai stimulus terhadap respon afektif sebagai organisme, serta bagaimana keduanya berdampak pada intensi perilaku sebagai respons, dalam konteks *event esports*. Metode SEM memberikan fleksibilitas dalam menguji hubungan sebab-akibat yang bersifat multivariat dan memungkinkan validasi sekaligus estimasi parameter model secara efisien.

Menurut Hair et al. (2010), SEM merupakan salah satu metode statistik multivariat yang terdiri dari dua komponen utama, yakni model pengukuran (*measurement model*) dan model struktural (*structural model*). Model pengukuran berfungsi untuk menguji validitas dan reliabilitas konstruk melalui teknik *Confirmatory Factor Analysis* (CFA), sedangkan model struktural digunakan untuk menguji hipotesis hubungan kausal antar konstruk laten sesuai dengan kerangka pemikiran dan rumusan hipotesis penelitian.

Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas konstruk diuji dengan memperhatikan beberapa parameter utama, yaitu *Standardized Factor Loading* (SFL), *Average Variance Extracted* (AVE), dan *Construct Reliability* (CR).

1. *Standardized Factor Loading* (SFL)

Setiap indikator harus memiliki nilai loading faktor terstandarisasi minimal sebesar 0,50 agar dapat dikatakan valid secara statistik (Hair et al., 2019). Nilai loading faktor yang lebih tinggi menunjukkan indikator yang lebih kuat dalam merefleksikan konstruksinya.

2. *Average Variance Extracted* (AVE)

AVE mengukur tingkat varians yang dapat dijelaskan oleh indikator-indikator terhadap konstruksinya, dengan rumus:

$$AVE = \frac{\sum_{i=1}^n \lambda_i^2}{n}$$

Di mana:

λ_i = nilai *loading* faktor terstandarisasi indikator ke-i

n = jumlah indikator konstruk tersebut

Kriteria validitas konvergen terpenuhi jika $AVE \geq 0,50$ (Fornell & Larcker, 1981), artinya minimal 50% varians variabel diukur dapat dijelaskan oleh konstruk tersebut.

3. *Construct Reliability* (CR)

CR digunakan untuk mengukur konsistensi internal konstruk, dihitung dengan rumus:

$$CR = \frac{(\sum_{i=1}^n \lambda_i)^2}{(\sum_{i=1}^n \lambda_i)^2 + \sum_{i=1}^n \theta_i}$$

Di mana:

λ_i = nilai *loading* faktor terstandarisasi indikator ke-i

θ_i = varians error indikator ke-i

4. *Cronbach's Alpha*

Untuk menguji reliabilitas internal secara klasik, digunakan Cronbach's Alpha yang dihitung dengan rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Di mana:

k : adalah jumlah item dalam instrumen (misalnya, jumlah pertanyaan dalam kuesioner)

σ_i^2 : varians tiap item

σ_t^2 : varians total dari skor seluruh item

Nilai *Cronbach's Alpha* minimal 0,60 dianggap dapat diterima pada tahap eksplorasi penelitian, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan konsistensi internal yang lebih baik (Nunnally & Bernstein, 1994).

3.7.2 Uji Model Pengukuran (*Confirmatory Factor Analysis - CFA*)

CFA digunakan untuk mengonfirmasi apakah indikator-indikator yang diadopsi secara teoritis memang secara empiris membentuk konstruk variabel yang dimaksud dalam model. Keseluruhan model pengukuran dievaluasi melalui *Goodness of Fit* (GoF) dengan beberapa indeks utama, antara lain:

1. *Chi-square/degrees of freedom* (CMIN/DF) ≤ 3 ,
2. *Comparative Fit Index* (CFI) $\geq 0,90$,
3. *Tucker-Lewis Index* (TLI) $\geq 0,90$,
4. *Root Mean Square Error of Approximation* (RMSEA) $\leq 0,08$, yang merupakan standar parameter fit dalam literatur SEM untuk memastikan kesesuaian model dengan data (Hair et al., 2010; Hu & Bentler, 1999).

3.7.3 Uji Model Struktural (*Structural Model*)

Setelah model pengukuran dinyatakan fit, tahap selanjutnya adalah menguji hubungan kausal antar konstruk laten sesuai hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Estimasi parameter dalam model struktural dilakukan dengan menggunakan *Maximum Likelihood Estimation* (MLE). Kemudian, pengujian signifikansi dilakukan dengan memperhatikan nilai *Critical Ratio* (CR) yang harus lebih besar atau sama dengan 1,96 dan nilai p-value yang harus kurang atau sama dengan 0,05, untuk memastikan bahwa hubungan antar variabel adalah signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%.

3.7.4 Uji Mediasi (*Indirect Effect*)

Pengujian pengaruh tidak langsung antara variabel atmosfer sosial terhadap intensi perilaku melalui peran mediasi respon afektif juga dilakukan

menggunakan metode *Bootstrapping*, dengan jumlah *resampling* antara 500 hingga 2000 kali. Metode ini memberikan pendekatan non-parametrik yang kuat untuk menguji signifikan atau tidaknya efek mediasi, di mana pengaruh mediasi dianggap signifikan apabila nilai *two-tailed significance* kurang dari 0,05 dan interval kepercayaan (*confidence interval*) tidak mencakup angka nol.

Melalui seluruh tahapan analisis di atas, penelitian dapat memvalidasi model konseptual yang diajukan secara empiris, baik dari aspek validitas pengukuran maupun dari kekuatan hubungan antar variabel laten dalam satu sistem hubungan kausal yang kompleks. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai mekanisme bagaimana pengalaman sosial yang terjadi dalam *event esports* dapat membentuk respon emosional dan memengaruhi perilaku penonton secara holistik.