

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum Objek penelitian

1. Tentang Samsung Galaxy A Series



Gambar 4.1 Smartphone Samsung Galaxy A23 5G
Sumber : Google

Samsung menawarkan berbagai smartphone dengan fitur dan manfaat yang berbeda. Salah satunya adalah seri Galaxy A yang dipercaya menghadirkan konsep premium di semua variannya. Smartphone terbaru ini memiliki sejumlah inovasi untuk menawarkan pengalaman yang luar biasa kepada para gamer, mulai dari layar Infinity-O Super AMOLED Plus 6,7 inci dengan layar Full HD+, baterai tahan lama 4.500 mAh dengan 25W Super Fast Charging dan AI Gaming Booster serta Performa luar biasa dari Snapdragon 730G merupakan elemen penting untuk mendukung kegiatan ngame.

Beberapa Galaxy A Series Terbaru juga didukung oleh AI Gaming Booster, yang memiliki beberapa fitur bermanfaat yang

meningkatkan pengalaman bermain game online yang luar biasa. Salah satunya adalah fitur perekaman layar, yang bisa menjadi salah satu fitur terpenting saat membuat konten langsung untuk membagikan strategi permainan yang Anda mainkan. Ada mode kamera dan mikrofon untuk dipilih, memungkinkan pemain merekam diri mereka sendiri memberikan arahan strategis kepada Orang lain.

Fitur lain yang mendukung para gamer adalah fitur Discord yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan gamer lain saat memainkan game tertentu. Fitur Discord juga memudahkan untuk berinteraksi melalui voice chat tanpa mengganggu gameplay.

AI Gaming Booster dapat menyempurnakan performa game yang Anda mainkan, baik berfokus pada penghematan daya baterai dan gameplay, atau menyeimbangkan keduanya sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan Anda. Bagi mereka yang mengobrol dengan teman sambil bermain, terdapat pop-up bar yang menawarkan kesempatan kepada pengguna untuk menggunakan banyak menu penting lainnya seperti browser dan YouTube. Sama pentingnya, ada pengaturan yang meminimalkan notifikasi atau gangguan yang mengganggu proses panggilan.

Galaxy A Series ini sudah beberapa kali muncul di beberapa turnamen besar di Indonesia, bermaksud untuk mengembangkan dan mendukung komunitas E-Sport yang ada. Samsung mengetahui bahwa dengan smartphone yang mumpuni untuk bermain game online akan membantu semua orang untuk merasakan sensasi yang aman dan nyaman.

Visi

“*everyday sustainability*” konsep yang menginspirasi Samsung untuk menempatkan keberlanjutan sebagai inti dari semua yang dilakukan Perusahaan.

Misi

Samsung mewujudkan dengan menerapkan proses produksi yang ramah lingkungan, pengemasan yang mengurangi jejak karbon, dan pengalaman konsumen yang lebih berkelanjutan serta pembuangan akhir produk yang lebih bertanggung jawab.

2. Product Placement Samsung Galaxy A Series



Gambar 4.2 *Banner Sponsor Samsung Galaxy A Series*

Sumber : Youtube MPL Indonesia

Moonton merupakan *developer* sekaligus penyelenggara turnamen Mobile Legends terbesar di Indonesia ini mengembangkan sarana promosi dengan berinovasi dalam *advertising* nya. Yaitu melalui *banner sponsor in game*, mereka menerapkan strategi komunikasi pemasarannya dengan *product placement*. Dimana logo atau nama dari pihak sponsor diletakkan di beberapa sudut arena pertandingan *game online* tersebut.

product placement di dunia olahraga memang bukanlah hal yang baru, sering kali kita melihat banner sponsor di beberapa arena pertandingan olahraga *Mainstream* seperti lapangan sepak bola, basket, dan juga bulu tangkis. Dengan upaya dari *Moonton* inilah yang mana

E-Sport menjadi hal baru untuk dunia *advertising* memiliki opsi lain dalam beriklan.

Selain *Banner Sponsor in game* sebagai visualisasinya, adapun *product placement* yang dimana para penonton dibawa untuk mendengarkan pembawa acara menjelaskan produk Samsung secara mendetail agar meyakinkan calon pembeli. Pembawa acara menyebutkan spesifikasi dari Samsung Galaxy A Series serta kelebihanannya sebagai *Smartphone for gaming*, hal inilah yang disebut sebagai *Auditory dimension*.

Selain yang disebutkan sebelumnya, Product Placement yang lain merupakan segment yang mengkaitkan produk Samsung Galaxy A Series. Beberapa segment di Mobile Legends Profesional League tersebut seperti MVP by Samsung Galaxy A Series, Interview by Samsung Galaxy A Series, dan penyebutan lainnya. Hal ini yang disebut sebagai dimensi *Plot Connection* dalam *Product Placement*. Dengan inovasi inilah Mobile Legends Profesional League sebagai pelopor dalam Advertising Product Placement di dunia *game mobile*.

B. Hasil Penelitian

1. Identitas Responden

Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada responden. Untuk mengetahui gambaran responden terhadap *Product Placement* Samsung di Mobile Legends Profesional League Indonesia terhadap *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series, Penelitian tersebut dilakukan dalam *Technical Meeting* Turnamen pada Forum Kingsturney Mobile legends, pada tanggal Desember 2022. Dalam penelitian ini responden diwajibkan mengisi tiga (3) buah pertanyaan yang telah dibagi menjadi beberapa kategori, sebagai berikut.

a. Usia

Tabel 4. 1

Usia

N = 77

Usia	Frekuensi	Persentase(%)
15-20 Tahun	27	35.1%
21-25 Tahun	42	54.5%
26-30 Tahun	8	10.4%
Jumlah	77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel usia di atas, dari seluruh responden responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100%. Dapat diketahui responden berusia 15 – 20 tahun sebanyak 27 orang dengan persentase 35.1%, berusia 21 – 25 tahun sebanyak 42 orang dengan persentase 54.5%, Berusia 26-30 sebanyak 8 orang dengan persentase 10.4%. Dari data yang diperoleh dapat terlihat bahwa penelitian ini responden didominasi oleh orang yang berusia 21 – 25 tahun

b. Jenis Kelamin

Tabel 4. 2

Jenis Kelamin

N = 77

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase(%)
Laki – Laki	62	80.5%
Perempuan	15	19.5%
Jumlah	77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel usia di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100%. Dapat diketahui jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 62 orang dengan persentase

80.5%, dan perempuan sebanyak 15 orang dengan persentase 19.5%. Dari data yang diperoleh dapat terlihat bahwa dalam penelitian ini responden didominasi oleh laki-laki.

c. Status Pekerjaan

Tabel 4. 3

Status Pekerjaan

N = 77

Status Pekerjaan	Frekuensi	Persentase(%)
Pelajar	22	28.6%
Mahasiswa	30	39%
Bekerja	25	32.5%
Jumlah	77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel status pekerjaan yang sedang dijalani responden saat ini, dari seluruh responden sebanyak 77 dengan persentase 100% dapat diketahui bahwa pelajar sebanyak 22 orang dengan persentase 28.6%, mahasiswa sebanyak 30 orang dengan persentase 39%, karyawan/bekerja sebanyak 25 orang dengan persentase 32.5%. Dari data yang diperoleh dapat terlihat bahwa dalam penelitian ini responden didominasi dengan status Mahasiswa.

d. pernah menonton MPL ID

Tabel 4. 4

pernah menonton MPL ID

N = 77

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase(%)
Pernah	77	100%
Tidak Pernah	0	0%
Jumlah	77	100%

Berdasarkan data tabel pernah menonton MPL ID, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% pernah menonton Mobile Legends Profesional League Indonesia.

2. Pernyataan Variabel X (*Product Placement*)

Pada variable (X) ini menggunakan 3 (tiga) dimensi, yaitu : *Visual placement*, *auditory dimension*, *plot connection* yang disusun sebanyak 9 (sembilan) item pernyataan dengan hasil penilaian sebagai berikut :

a. *Visual placement*

Tabel 4. 5

MPL ID meletakkan beberapa logo sponsor dalam arena pertandingan

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	41	53.2%
2	Setuju	35	45.5%
3	Tidak Setuju	1	1.3%
4	Sangat tidak Setuju	-	-
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 41 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 53.2%, 35 orang menjawab setuju dengan persentase 45.5%, 1 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan sangat setuju bahwa responden menyadari MPL ID meletakkan beberapa logo sponsor dalam arena pertandingan *Land of dawn*.

Tabel 4. 6

Samsung merupakan salah satu sponsor yang ada di MPL ID

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	34	44.2%
2	Setuju	39	50.6%
3	Tidak Setuju	3	3.9%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 34 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 44.2%, 39 orang menjawab setuju dengan persentase 50.6%, 3 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 3.9%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Samsung merupakan salah satu sponsor yang ada di MPL ID.

Tabel 4. 7

**Responden menyadari produk samsung terpajang di
meja *caster***

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	19	24.7%
2	Setuju	54	70.1%
3	Tidak Setuju	3	3.9%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 19 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 24.7%, 54 orang menjawab setuju dengan persentase 70.1%, 3 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 3.9%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden menyadari produk samsung terpajang di meja *caster*.

b. Auditory Dimension

Tabel 4. 8

Responden mendengar *Caster* menjelaskan produk Samsung saat jeda pertandingan

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	19	24.7%
2	Setuju	53	68.8%
3	Tidak Setuju	4	5.2%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 19 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 24.7%, 53 orang menjawab setuju dengan persentase 68.8%, 4 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 5.2%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden *mendengar Caster* menjelaskan produk Samsung saat jeda pertandingan.

Tabel 4. 9

Caster sering menyebutkan produk Samsung saat pertandingan

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	30	39%
2	Setuju	44	57.1%
3	Tidak Setuju	3	3.9%
4	Sangat tidak Setuju	-	-
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 30 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 39%, 44 orang menjawab setuju dengan persentase 57.1%, 3 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 3.9%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa *Caster* sering menyebutkan produk Samsung saat pertandingan.

Tabel 4. 10

Responden mendengarkan *caster* dalam menjelaskan detail Spesifikasi produk dari Samsung Galaxy A Series

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	23	29.9%
2	Setuju	49	63.6%
3	Tidak Setuju	4	5.2%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 23 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 29.9%, 49 orang menjawab setuju dengan persentase 63.6%, 4 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 5.2%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mendengarkan *caster* dalam menjelaskan detail Spesifikasi produk dari Samsung Galaxy A Series.

c. Plot Connection

Tabel 4. 11

Saat akan masuk pertandingan terdapat logo - logo sponsor sebagai penghubung sebelum game di mulai

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	17	22.1%
2	Setuju	57	74%
3	Tidak Setuju	1	1.3%
4	Sangat tidak Setuju	2	2.6%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 22.1%, 57 orang menjawab setuju dengan persentase 74%, 1 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 1.3%, 2 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2.6%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden menyadari Saat selesai *draft pick hero* pada MPL ID, ada logo - logo sponsor sebagai penghubung sebelum game di mulai.

Tabel 4. 12

Menyadari adanya *interview* by Samsung Galaxy A Series

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	27	35.1%
2	Setuju	50	64.9%
3	Tidak Setuju	-	-
4	Sangat tidak Setuju	-	-
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 27 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 35.1%, 50 orang menjawab setuju dengan persentase 64.9%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden menyadari adanya *interview* by Samsung Galaxy A Series setelah pertandingan.

Tabel 4. 13

Mengetahui bahwa MVP (Pemain terbaik) by Samsung Galaxy A Series menjadi salah satu hal yang ada di MPL ID

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	23	29.9%
2	Setuju	49	63.6%
3	Tidak Setuju	4	5.2%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 23 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 29.9%, 49 orang menjawab setuju dengan persentase 63.6%, 4 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 5.2%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui bahwa MVP by Samsung Galaxy A Series menjadi salah satu hal yang ada di MPL ID.

3. Pernyataan Variabel Y (*Brand Awareness*)

Pada variable (Y) ini menggunakan 4 (tiga) dimensi, yaitu : *Unware Of Brand, Brand Recognition, Brand Recall, Top of Mind* yang disusun sebanyak 12 (dua belas) item pernyataan dengan hasil penilaian sebagai berikut :

a. *Unware Of Brand*

Tabel 4. 14

Mengetahui apa saja sponsor yang ada di MPL ID

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	14	18.2%
2	Setuju	57	74%
3	Tidak Setuju	5	6.5%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 14 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 18.2%, 57 orang menjawab setuju dengan persentase 74%, 5 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 6.5%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Apa saja sponsor yang ada di MPL ID.

Tabel 4. 15

Samsung Galaxy A Series merupakan *Official smartphone* MPL ID

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	26	33.8%
2	Setuju	50	64.9%
3	Tidak Setuju	-	-
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 26 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 33.8%, 50 orang menjawab setuju dengan persentase 64.9%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Samsung Galaxy A Series merupakan *Official smartphone* MPL ID.

Tabel 4. 16

Produk Samsung sebagai salah satu smartphone Terbaik di Indonesia

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	10	13%
2	Setuju	55	71.4%
3	Tidak Setuju	12	15,6%
4	Sangat tidak Setuju	-	-
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 10 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 13%, 55 orang menjawab setuju dengan persentase 71.4%, 1 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui bahwa Produk Samsung sebagai salah satu smartphone Terbaik di Indonesia.

b. Brand Recognition

Tabel 4. 17

**Mengetahui Galaxy A series menjadi merek yang di
promosikan oleh Samsung**

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	20	26%
2	Setuju	55	71,4%
3	Tidak Setuju	1	1.3%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 20 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 26%, 55 orang menjawab setuju dengan persentase 71.4%, 1 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 1.3%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Galaxy A series menjadi merek yang di promosikan oleh Samsung.

Tabel 4. 18

Samsung Galaxy A Series merupakan *Smartphone for gaming* oleh Samsung

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	21	27.3%
2	Setuju	53	68.8%
3	Tidak Setuju	2	2.6%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 21 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 27.3%, 53 orang menjawab setuju dengan persentase 68.8%, 2 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 2.6%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Samsung Galaxy A Series merupakan *Smartphone for gaming* oleh Samsung.

Tabel 4. 19

Samsung Galaxy A series adalah smartphone yang diinginkan untuk bermain game

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	17	22.1%
2	Setuju	53	68.8%
3	Tidak Setuju	6	7.8%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 14 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 18.2%, 57 orang menjawab setuju dengan persentase 74%, 5 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 6.5%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Apa saja sponsor yang ada di MPL ID.

c. Brand Recall

Tabel 4. 20

Mengetahui tagline Samsung Galaxy A Series

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	19	24.7%
2	Setuju	53	68.8%
3	Tidak Setuju	3	3.9%
4	Sangat tidak Setuju	2	2.6%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 19 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 24.7%, 53 orang menjawab setuju dengan persentase 68.8%, 3 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 3.9%, 2 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2.6%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui tagline Samsung Galaxy A Series.

Tabel 4. 21

Samsung Galaxy A33, A53 dan A73 5G merupakan seri yang lebih diutamakan di MPL ID

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	12	15.6%
2	Setuju	56	72.7%
3	Tidak Setuju	7	9.1%
4	Sangat tidak Setuju	2	2.6%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 12 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 15.6%, 56 orang menjawab setuju dengan persentase 72.7%, 7 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 9.1%, 2 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2.6%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Samsung Galaxy A33, A53 dan A73 5G merupakan seri yang lebih diutamakan di MPL ID.

Tabel 4. 22

Samsung Galaxy A series merupakan Smartphone dengan spesifikasi yang baik dalam bermain game dan harga menengah kebawah

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	18	23.4%
2	Setuju	53	68.8%
3	Tidak Setuju	5	6.5%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 18 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 23.4%, 53 orang menjawab setuju dengan persentase 68.8%, 5 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 6.5%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui Samsung Galaxy A series merupakan Smartphone dengan spesifikasi yang baik dalam bermain game dan harga menengah kebawah.

d. Top Of Mind

Tabel 4. 23

Samsung Galaxy A Series sebagai smartphone yang mengutamakan kenyamanan dalam bermain game

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	17	22.1%
2	Setuju	54	70.1%
3	Tidak Setuju	4	5.2%
4	Sangat tidak Setuju	2	2.6%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 22.1%, 54 orang menjawab setuju dengan persentase 70.1%, 4 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 5.2%, 2 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2.6%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Responden mengetahui kelebihan Samsung Galaxy A Series sebagai smartphone yang mengutamakan kenyamanan dalam bermain game.

Tabel 4. 24

Merek Galaxy A Series lebih familiar dari merek-merek lainnya oleh Samsung

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	16	20.8%
2	Setuju	52	67.5%
3	Tidak Setuju	8	10.4%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 16 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 20.8%, 52 orang menjawab setuju dengan persentase 67.5%, 8 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 10.4%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju bahwa Merek Galaxy A Series lebih familiar dari merek-merek lainnya oleh Samsung.

Tabel 4. 25

Produk *Smartphone* Samsung Galaxy A Series akan menjadi salah satu alternatif pilihan

N = 77

No	Pernyataan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Sangat Setuju	16	20.8%
2	Setuju	50	64.9%
3	Tidak Setuju	10	13%
4	Sangat tidak Setuju	1	1.3%
Jumlah		77	100%

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Berdasarkan data tabel di atas, dari seluruh responden sebanyak 77 orang dengan persentase 100% dapat diketahui sebanyak 16 orang menjawab sangat setuju dengan persentase 20.8%, 50 orang menjawab setuju dengan persentase 64.9%, 10 orang menjawab tidak setuju dengan persentase 13%, 1 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 1.3%.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan, menyatakan setuju Apabila responden diminta memilih produk *Smartphone*, maka produk *Smartphone* Samsung Galaxy A Series akan menjadi salah satu alternatif pilihannya.

4. Rekapitulasi Variabel X dan Y

Berikut adalah rekapitulasi hasil pengembangan indikator atau komponen pendukung variable X yakni Pengaruh Product Placement Samsung di MPL ID berdasarkan tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 26

Rekapitulasi Variabel X

No	Pernyataan	Mean
1.	X1	3.52
2.	X2	3.38
3.	X3	3.18
4.	X4	3.17
5.	X5	3.35
6.	X6	3.22
7.	X7	3.16
8.	X8	3.35
9	X9	3.04
Jumlah		29,37
Rata - Rata		3,26

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Dari hasil rekapitulasi di atas secara keseluruhan responden menilai bahwa variabel *Product Placement* Samsung di MPL ID tergolong tinggi (Setuju), hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata keseluruhan jawaban responden pada variabel *Product Placement* (X) sebesar 3,26.

Berikut adalah rekapitulasi hasil pengembangan indikator atau komponen pendukung variable Y yakni Brand Awareness Samsung Galaxy A Series berdasarkan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 27

Rekapitulasi Variabel Y

No	Pernyataan	Mean
1.	Y1	3.09
2.	Y2	3.31
3.	Y3	2.97
4.	Y4	3.22
5.	Y5	3.22
6.	Y6	3.12
7.	Y7	3.16
8.	Y8	3.01
9	Y9	3.14
10	Y10	3.12
11	Y11	3.08
12	Y12	3.05
Jumlah		36,34
Rata - Rata		3,30

Sumber : Hasil Penelitian Bulan Desember 2022

Dari hasil rekapitulasi di atas secara keseluruhan responden menilai bahwa variabel *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series tergolong tinggi (Setuju), hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata

keseluruhan jawaban responden pada variabel *Brand Awareness* (Y) sebesar 3,30.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis uji regresi dilakukan untuk memperoleh gambaran pengaruh antara variabel independent (X) yaitu *Product Placement* terhadap variabel dependen (Y) yaitu *Brand awareness*. Berikut adalah data hasil dari pengolahan SPSS (Statistic Package for Social Science) 26.0 for windows :

Tabel 4. 28

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,741 ^a	,549	,543	3,512

a. Predictors: (Constant), product placement

(Sumber : Hasil perhitungan SPSS 26)

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel Independen (X) dengan satu variabel dependen (Y). R disebut sebagai koefisien korelasi antara variabel Pengaruh *Product Placement* Samsung di MPL ID Terhadap *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series dengan nilai R sebesar 0,741 yaitu diantara 0,600 – 0,799 artinya hubungan atau korelasi antara variabel *Product Placement* berpengaruh tinggi atau kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari :

1. 0,00 – 0,199 artinya sangat rendah atau lemah sekali,
2. 0,200 – 0,399 artinya rendah atau lemah tapi pasti
3. 0,400 – 0,599 artinya cukup atau sedang
4. 0,600 – 0,799 artinya tinggi atau kuat

5. 0,800 – 1,000 artinya sangat tinggi atau kuat sekali

Sedangkan R square disebut sebagai koefisien determinasi, dapat dijelaskan bahwa nilai R square menunjukkan angka 0,549. Angka tersebut dapat diartikan bahwa *Brand Awareness* yang disebabkan oleh Pengaruh *Product Placement* sebesar 54.9%, sementara sisanya yaitu 45.1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel penelitian. Nilai R square menunjukkan angka 0.549 atau 54.9% artinya *Product Placement* Samsung di MPL ID berpengaruh terhadap *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series.

Selanjutnya, yaitu analisis uji regresi linear sederhana yaitu analisis yang bertujuan untuk memperoleh gambaran penuh antara variabel X yaitu *Product Placement* terhadap variabel Y yaitu *Brand Awareness*.

Berikut ini adalah tabel ANOVA yang akan menunjukkan pengaruh antara variabel X dan Y, sebagai berikut :

Tabel 4. 29

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1126,145	1	1126,145	91,299	,000 ^b
	Residual	925,101	75	12,335		
	Total	2051,247	76			

a. Dependent Variable: brand awareness

b. Predictors: (Constant), product placement

(Sumber : Hasil perhitungan SPSS 26)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai uji ANOVA yaitu nilai F sebesar 91,299 dengan nilai signifikansi 0,00 karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,10 yaitu 0,00 < 0,10 maka dapat diartikan bahwa variabel X *Product Placement*

berpengaruh terhadap variabel Y yaitu *Brand Awareness*.

Untuk dapat digunakan sebagai model regresi dalam memprediksi variabel terikat, maka angka probabilitas atau (sig) harus $< 0,10$. karena angka probabilitas (sig) $0,00 < 0,10$ maka model regresi ini layak untuk digunakan dalam memprediksi Pengaruh *Product Placement* Samsung di MPL ID terhadap *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series.

Untuk mengetahui persamaan regresi yang bersifat signifikan dan garis regresi berbentuk linear, maka digunakan rumus regresi linear $Y = a + bX$, yaitu sebagaimana dapat dilihat pada analisis berikut:

Tabel 4. 30

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,409	3,590		,950	,345
	product placement	1,161	,121	,741	9,555	,000

a. Dependent Variable: brand awareness

(Sumber : Hasil perhitungan SPSS 26)

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat persamaan regresi, sebagai berikut :

Rumus Regresi Linear

$$Y = a + bX$$

$$Y = + 3,409 + 1,161$$

Dimana :

$Y = \text{Brand Awareness}$

$X = \text{Product Placement}$

$a =$ nilai konstan dari *Unstandardized Coefficients*. Dalam penelitian

ini nilai nya sebesar 3,409

b = nilai koefisien regresi. Dalam penelitian ini nilainya sebesar 1,161

Persamaan tersebut menunjukkan, apabila nilai $X = 0$ maka $Y = 3,409$ dan jika $X = 1$ maka $Y = 4,570$. Artinya setiap peningkatan *Product Placement* Samsung di MPL ID sebesar 1, akan meningkatkan *Brand Awareness* sebesar 4,570

6. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh atau signifikansi dari hasil penelitian terkait *Product Placement* (X) terhadap *Brand Awareness* (Y) untuk pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah sampel

maka dengan demikian :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H0 ditolak dan H1 diterima (memiliki pengaruh)

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H0 diterima dan H1 ditolak (tidak memiliki pengaruh)

Diketahui :

$$n = 77$$

$$r = 0,741$$

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,741 \sqrt{77-2}}{\sqrt{1-0,741^2}}$$

$$t = \frac{0,741 \sqrt{75}}{\sqrt{1-0,54}}$$

$$t = \frac{0,741 \sqrt{75}}{\sqrt{0,46}}$$

$$t = \frac{0,741 \times 8,66}{\sqrt{0,46}}$$

$$t = \frac{6,417}{0,678}$$

$$t = 9,464$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, nilai thitung yaitu 9,464 sedangkan untuk nilai ttabel dengan taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% dapat dicari berdasarkan jumlah responden atau n. Dalam penelitian ini jumlah responden (n) = 77, maka derajat bebasnya (df) $n - k = 77 - 2 = 75$. Dengan derajat kebebasan sebesar 75 dan signifikansinya 5% adalah 1,665. Karena nilai thitung (9,464) > ttabel (1,665), maka H_0 ditolak H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara *Product Placement* Samsung di MPL ID Terhadap *Brand Awareness* Samsung Galaxy A Series.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini membahas dua variabel, yaitu variabel independen yaitu pengaruh *Product Placement* terhadap variabel dependen yaitu *Brand Awareness*. Kedua variabel tersebut telah melalui uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya pernyataan dari kedua variabel, dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Setelah tahap uji validitas, maka dilakukan uji reliabilitas pada kedua variabel. Hasil uji reliabilitas pada variabel X menghasilkan nilai sebesar 0,858 dan variabel Y sebesar 0,954 menunjukkan nilai alpha hitung yang positif serta pada tingkat realibilitas $>$ 0,80 s.d 1,00 (tabel 3.7 dan tabel 3.8), maka kuesioner variabel X sangat reliabel begitu juga dengan variabel Y sangat reliabel.

Pada penelitian ini membahas dua variabel, yaitu variabel independen yaitu pengaruh *Product Placement* (X) terhadap variabel dependen yaitu *Brand Awareness* (Y). Responden dalam penelitian ini yaitu peserta turnamen kingsturney Mobile Legends yang tergabung kedalam forum sebanyak 77 responden. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 80,5% dan perempuan sebanyak 19,5% (tabel 4.2) .

Dalam penelitian ini Mayoritas umur responden berusia 21 – 25 tahun dengan persentase 54,5%, usia 15 – 20 tahun dengan persentase 35,1%, dan usia 26 – 30 tahun dengan persentase 10,4% berusia (tabel 4.1). Identitas responden lainnya dapat dilihat dari status pekerjaan saat ini dari 77 responden terdapat 28,6% pelajar, 39% mahasiswa, 32,5% bekerja (tabel 4.3). Tentunya seluruh responden dalam penelitian ini sebanyak 100% menjawab pernah menonton Mobile legends Profesional League Indonesia dan menyadari *Product Placement* Samsung Galaxy A Series.

1. *Product Placement* Samsung yang dilakukan Mobile Legends Profesional League Indonesia pada Forum Kingsturney Mobile Legends

Berdasarkan teori yang digunakan dan hasil penelitian yang telah dibuktikan bahwa pengaruh *Product Placement* memiliki 3 (tiga) dimensi dapat dilihat dari pernyataan pada variabel X di kuesioner penelitian. Hasil dari penelitian responden bahwa dimensi *Product Placement* antara lain, *Visual Placement*, *Auditory Placement*, dan *Plot Connection* tergolong tinggi (setuju). Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata jawaban responden pada variabel Pengaruh *Product Placement* (X) sebesar 3,26 (tabel 4.25).

Berdasarkan teori yang digunakan untuk mengukur variabel X yaitu *Product Placement* pernyataan yang memiliki data tertinggi adalah X1 pada dimensi *Visual Placement* dengan pernyataan “Saya menyadari MPL ID meletakkan beberapa logo sponsor dalam arena pertandingan *Land of dawn*” yaitu sebesar 3,52 (tabel 4.4) karena para penonton MPL ID selain menonton pertandingan akan dipaksa untuk melihat logo sponsor yang ada di beberapa sudut arena secara tidak langsung dan itu yang membuat para penonton akan menyadari beberapa sponsor yang terlibat dengan MPL ID.

Lalu untuk data terendah pada X9 berada pada dimensi *Plot Connection* dengan pernyataan “Saya mengetahui bahwa MVP by Samsung Galaxy A Series menjadi salah satu hal yang ada di MPL ID” sebesar 3,04 (Tabel 4.12). Karena segment ini berada seusai pertandingan dimana para penonton tidak terlalu fokus terhadap Samsung Galaxy A Series tersebut karna ditampilkannya player terbaik dan statistik permainan di pertandingan sebelumnya saja.

Dimensi *Auditory Placement* pernyataan X5 memiliki angka rekapitulasi sejumlah 3,35 (Tabel 4.8) dengan pernyataan “Caster sering

menyebutkan produk Samsung saat pertandingan”, sedangkan pernyataan X2 memiliki angka rekapitulasi sejumlah 3,38 (Tabel 4.5) dengan pernyataan “Saya mengetahui Samsung merupakan salah satu sponsor yang ada di MPL ID”

Pernyataan X6 memiliki angka rekapitulasi sejumlah 3,22 (Tabel 4.9) dengan pernyataan “Saya mendengarkan *caster* dalam menjelaskan detail Spesifikasi produk dari Samsung Galaxy A Series”, sedangkan pernyataan X8 memiliki angka rekapitulasi sejumlah 3,35 (Tabel 4.11) dengan pernyataan “Setelah Pertandingan selesai, saya menyadari adanya *interview* by Samsung Galaxy A Series”

2. Brand Awareness Forum Kingsturney Mobile Legends Pada Samsung Galaxy A Series

Berdasarkan teori yang digunakan dan hasil penelitian yang telah dibuktikan bahwa pengaruh *Brand Awareness* memiliki 4 (empat) dimensi dapat dilihat dari pernyataan pada variabel Y di kuesioner penelitian. Hasil dari penelitian responden bahwa dimensi *Unware Of Brand*, *Brand Recognition*, *Brand Recall*, dan *Top Of Mind* tergolong tinggi (setuju). Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata jawaban responden pada variabel *Brand Awareness* (Y) sebesar 3,30 (tabel 4.26).

Berdasarkan teori yang digunakan untuk mengukur variabel *Brand Awareness* (Y) pernyataan yang memiliki data tertinggi adalah Y2 pada dimensi *Unware of Brand* dengan pernyataan “Saya mengetahui Samsung Galaxy A Series merupakan *Official smartphone* MPL ID” yaitu sebesar 3,31 (tabel 4.14) karena Samsung ini ada di setiap segment MPL ID yang mana penonton sering disuguhkan dengan hal-hal yang melibatkan Samsung Galaxy A Series seperti contoh, Banner Sponsor Samsung di arena pertandingan atau juga Interview by Samsung Galaxy A Series.

Lalu untuk data terendah pada Y8 berada pada dimensi *Brand Recall* dengan pernyataan “Saya mengetahui Samsung Galaxy A33, A53 dan A73 5G merupakan seri yang lebih diutamakan di MPL ID” sebesar 3,01 (Tabel 4.20). nyatanya para penonton tidak terlalu mengetahui beberapa seri yang di utamakan dari Galaxy A Series di Mobile Legends Profesional League Indonesia karena penjelasan dan visual yang kurang menarik dari penyelenggara untuk penonton terkait seri yang di promosikan dan juga frekuensi penyebutan dan penayangan yang masih kurang.

Dimensi *Brand Recognition* pernyataan Y5 memiliki angka rekapitulasi 3,22 (Tabel 4.17) dengan pernyataan “Samsung Galaxy A series adalah *smartphone* yang saya inginkan untuk bermain game” pernyataan Y6 memiliki angka rekapitulasi 3,16 (Tabel 4.18) dengan pernyataan “Saya mengetahui Samsung Galaxy A Series merupakan *Smartphone for gaming* oleh Samsung”

Dimensi *Top of Mind* pernyataan Y10 memiliki angka rekapitulasi 3,12 (Tabel 4.22) dengan pernyataan “saya mengetahui kelebihan Samsung Galaxy A Series sebagai *smartphone* yang mengutamakan kenyamanan dalam bermain game”, sedangkan pernyataan Y11 memiliki angka rekapitulasi 3,08 (Tabel 4.23) dengan pernyataan “Menurut saya Merek Galaxy A Series lebih familiar dari merek-merek lainnya oleh Samsung”

3. Pengaruh Product Placement Samsung di Mobile Legend Profesional League Indonesia Terhadap Brand Awareness pada Forum Kingsturney Mobile Legends

Untuk membuktikan adanya pengaruh Rebranding Burger King terhadap Minat Beli Konsumen maka dilakukan uji hipotesis terdapat

pada analisis regresi linear sederhana yaitu uji t. Uji t bertujuan untuk menguji signifikansi nilai koefisien regresi.

Kriteria 77 Responden pengujian sebagai persyaratan hipotesis diterima adalah nilai t hitung lebih besar t tabel. Berdasarkan hasil perhitungan dari penelitian ini didapatkan nilai t hitung 9,464 yang lebih besar dari nilai t tabel 1,665. Karena t hitung lebih besar t tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Sehingga didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh antara Product Placement Samsung di Mobile Legends Profesional League terhadap Brand Awareness Samsung Galaxy A Series.

Berdasarkan perhitungan, besarnya pengaruh dapat dilihat dari perolehan R yang disebut juga sebagai koefisien korelasi. Maka dapat dibaca nilai R atau koefisien korelasi antara Product Placement terhadap Brand Awareness sebesar 0,741 yaitu diantara 0,600 – 0,799 yang berarti hubungan atau korelasi antara variabel Product Placement berpengaruh tinggi atau kuat.

R square yaitu 0,549 yang artinya variabel Y dipengaruhi oleh variabel X, dalam penelitian ini Minat Beli Konsumen dipengaruhi sebesar 54,9% sementara sisanya yaitu 45.1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa forum Kingsturney merasa bahwa Product Placement Samsung yang dilakukan oleh Mobile Legends Profesional League Indonesia mempengaruhi seseorang meningkatkan Kesadaran mereknya pada Samsung Galaxy A Series.