

Determinan Intensi Pembelian Item Virtual dalam Video Game di Indonesia = Determinants of Purchase Intention of Virtual Items in Online Video Games in Indonesia

Mohammad Rizky Rivaldy Tukuboya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920530556&lokasi=lokal>

Abstrak

Peningkatan perkembangan jumlah pemain dan popularitas game di seluruh dunia, menyebabkan game online berkembang menjadi suatu industri kreatif yang potensial. Peningkatan jumlah pemain juga meningkatkan aktivitas transaksi digital terutama pada pembelian item virtual dalam game tersebut juga mengalami peningkatan. Pertumbuhan popularitas, penyebaran informasi serta kompetisi menjadikan industri game tetap tumbuh di tengah pandemi, dan menjadi penyumbang pendapatan negara dalam industri kreatif. Penelitian ini menginvestigasi faktor-faktor yang mempengaruhi intensi pembelian item virtual dalam game di Indonesia. Metode analisis data meliputi analisis deskriptif, analisis Top Two Boxes, dan analisis Partial Least Square (PLS). Dari 151 responden pemain game, distribusi hasil menunjukkan mayoritas berusia 18-34 tahun, berpendidikan sarjana, dan berpenghasilan kurang dari Rp.5.000.000. Hasil analisis PLS mengungkapkan bahwa kepuasan diri, utilitas harga, komunikasi media, dan kebijakan pemerintah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Intensi Pembelian item virtual dalam game. Kepuasan bermain game, harga produk virtual, informasi yang diperoleh dari media sosial, dan kebijakan pemerintah mendukung mempengaruhi intensi pembelian pemain. Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa seluruh hipotesis diterima, menandakan hubungan signifikan antara variabel yang diteliti. Kesimpulannya, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya faktor-faktor psikologis dan ekonomi dalam memahami perilaku pembelian item virtual dalam game. Dengan demikian, pemerintah perlu meningkatkan regulasi dan sosialisasi tentang transaksi yang sah dan legal dalam game.

.....The rising of game popularity and numbers of players around the world causing online game flourish as potential creative industry. The rising numbers of player also increasing digital transaction mainly in virtual item purchasing. The growing popularity of video game, spreading of information, and gaming competitiveness cause the industry to keep growing in the midst of pandemic and becoming a contributor to national revenue within creative industry. This study investigates the factors influencing the purchase intention of virtual items in games in Indonesia. Data analysis methods include descriptive analysis, Top Two Boxes analysis, and Partial Least Square (PLS) analysis. From 151 gamers respondents, the distribution of results indicates that the majority are aged between 18 to 34 years, have a bachelor's degree, and earn less than IDR 5 Million. The PLS analysis shows that Enjoyment, Price Utility, Media Communication, and Government Initiatives have a positive and significant influence on the Purchase Intention of virtual items in games. Player satisfaction, virtual product price, information obtained from social media, and government policies have significant impact in affecting players' purchase intentions. The hypothesis testing results shows that all hypotheses are accepted, signifying a significant relationships between the variables examined. In conclusion, this study highlights the importance of psychological and economic factors in understanding virtual items purchasing behaviour in games. Thus, the government needs to enhance regulation and socialization about the legitimate and legal transactions in gaming.