

RINGKASAN

Barang virtual pada *game online* meliputi pakaian, senjata, kosmetik dan berbagai aksesoris lainnya untuk karakter didalam *game online*. Pemain untuk memperolehnya harus membelinya menggunakan uang tunai, uang digital atau pulsa elektronik melalui *in game sales*, situs – situs penyedia dan pemasok. Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis pengaruh kompetensi karakter, utilitas harga, kualitas fungsional, ekspresi citra diri, hubungan sosial, keceriaan dan estetika terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online moba*.

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah masyarakat umum yang bermain *game online moba* di *smartphone* dan diambil sampel berjumlah 70 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian ini adalah (1) seluruh variabel independen yang terdiri dari dari kompetensi karakter, utilitas harga, kualitas fungsional, ekspresi citra diri, hubungan sosial, keceriaan dan estetika berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online MOBA* dan (2) variabel yang memberikan pengaruh terbesar terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online MOBA* adalah Hubungan sosial.

Implikasi pada penelitian ini adalah pengembang *game online* diharapkan dapat meningkatkan kualitas barang virtualnya dengan cara meningkatkan unsur nilai fungsional, unsur nilai sosial dan nilai emosional dengan tetap mempertahankan lingkungan bermain yang adil.

Kata Kunci : Perilaku Konsumsi, Barang Virtual, *Game Online*

SUMMARY

Virtual goods in online games include clothes, weapons, cosmetics and various other accessories for characters in online games. Players to get it must buy it using cash, digital money or electronic credit through in-game sales, provider and supplier sites. The purpose of this study was to analyze the effect of character competence, price utility, functional quality, self-image expression, social relations, cheerfulness and aesthetics on virtual goods consumption behavior in online moba games.

This research is included in the type of quantitative research. The population in this study is the general public who play online games moba on smartphones and taken a sample of 70 respondents. The data analysis technique used is multiple linear regression analysis.

The results of this study are (1) all independent variables consisting of character competence, price utility, functional quality, self-image expression, social relations, cheerfulness and aesthetics have a positive effect on the consumption behavior of virtual goods in online MOBA games and (2) variables that The biggest influence on the consumption behavior of virtual goods in online MOBA games is social relations.

The implication of this research is that online game developers are expected to improve the quality of their virtual goods by increasing the functional value elements, social values and emotional values while maintaining a fair playing environment.

Keywords: Consumption Behavior, Virtual Goods, Online Games