

RINGKASAN

Terdapat beberapa mahasiswa di Universitas Jenderal Soedirman yang pernah melakukan transaksi *top up game online* dengan nominal cukup besar. Hal tersebut seharusnya sulit untuk dilakukan karena mahasiswa masih mengandalkan uang saku untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh harga barang *virtual*, harga barang substitusi, harga barang komplementer dan uang saku terhadap permintaan *top up game online* bergenre *multiplayer online battle arena* dan *multiplayer online shooter*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa konsumen *game online* di Universitas Jenderal Soedirman dan diambil sebanyak 40 sampel. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini adalah: (1) Variabel harga barang *virtual* mempunyai pengaruh negatif signifikan, sedangkan uang saku mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap permintaan *top up game online* bergenre *multiplayer online battle arena* dan *multiplayer online shooter*. (2) Variabel harga barang substitusi dan harga barang komplementer tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap permintaan *top up game online* bergenre *multiplayer online battle arena* dan *multiplayer online shooter*.

Implikasi pada penelitian ini adalah pihak *developer* diharapkan dapat membuat harga regional sesuai dengan nilai mata uang masing-masing negara, sehingga harga barang *virtual* dapat lebih terjangkau bagi beberapa kalangan masyarakat yang masih belum mempunyai penghasilan tetap. Dari pihak konsumen *game online* atau mahasiswa diharapkan dapat mengelola keuangannya lebih baik lagi, dengan cara melakukan *top up game online* secukupnya. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengimbangi antara kebutuhan pokok dan keinginan untuk melakukan *top up game online*. Terakhir, *game online* dapat memberikan kesempatan bagi para pemain untuk menjadikan *game online* sebagai sumber penghasilan, sehingga angka pengangguran juga ikut berkurang, dan pihak pemerintah diharapkan dapat menemukan kebijakan tepat untuk mengontrol serta memajukan perkembangan *game online*.

Kata Kunci: Harga Barang *Virtual*, Harga Barang Substitusi, Harga Barang Komplementer, Uang Saku.

SUMMARY

There are several students at Jenderal Soedirman University who have made online game top up transactions with quite a large nominal amount. This should be difficult to do because students still rely on pocket money to meet their needs. The purpose of this study is to analyze the effect of virtual goods prices, substitute goods prices, complementary goods prices and pocket money on the demand for top up online games with the genre of online multiplayer battle arena and multiplayer online shooter.

This research is a type of quantitative research. The population of this study were online game consumer students at Jenderal Soedirman University and 40 samples were taken. The data analysis technique used is multiple linear regression analysis. The results of this study are: (1) The variable price of virtual goods has a significant negative effect, while pocket money has a significant positive effect on top up demand for online games with the genre of multiplayer online battle arena and multiplayer online shooter. (2) The variable price of substitute goods and the price of complementary goods has no significant effect on the demand for top-up online games with the genre of multiplayer online battle arena and multiplayer online shooter.

The implication of this research is that the developer is expected to be able to make regional prices according to the currency values of each country, so that virtual goods prices can be more affordable for some groups of people who still do not have a steady income. From the side of online game consumers or students, it is hoped that they can manage their finances better, by topping up online games sufficiently. This is done in order to balance basic needs and the desire to top up online games. Finally, online games can provide an opportunity for players to make online games a source of income, so that the unemployment rate will also decrease, and it is hoped that the government can find appropriate policies to control and advance the development of online games.

Keywords: Virtual Goods Prices, Substitute Goods Prices, Complementary Goods Prices, Pocket Money.