

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa motif pemain melakukan pembelian *virtual goods* pada permainan *game online F2P MOBA*. Penelitian didasarkan pada variabel nilai konsumsi berupa *satisfaction, character identification, functional value, social value, emotional value (character competency value, price utility, functional utility, playfulness, aesthetics, social self image, social relationship)*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Cara menarik sampel menggunakan metode *nonprobability sampling* dan jenis metode yang digunakan untuk mengambil sampel adalah *purposive sample*, dengan mengambil 384 responden yang pernah membeli barang virtual. Metode pengumpulan data menggunakan kuisisioner dan wawancara. Adapun teknik wawancara pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *in-depth interview*. Wawancara dilakukan oleh dua responden yang pernah membeli *virtual goods*. Metode analisis penelitian ini adalah statistik deskriptif yang berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan tabel distribusi frekuensi, rata-rata, dan persentase.

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, pemain *game online* memiliki dorongan yang tinggi pada saat melakukan pembelian *virtual goods*. Mereka mengetahui bahwa karakter dalam permainan *game online* memiliki bentuk / *style* yang kurang sesuai dengan keinginan mereka, sehingga mereka melakukan pembelian guna meningkatkan status karakter mereka dalam permainan *game online*. Pemain *game online* juga melewati berbagai proses pembelian seperti, pengenalan kebutuhan, mencari informasi, evaluasi alternatif, dan mengalami disonansi kognitif setelah melakukan pembelian *virtual goods*.

