

ABSTRAK

Mobile Legends Bang Bang merupakan gim berjenis MOBA seluler terbesar dan paling banyak dimainkan di Indonesia. Jumlah pemain aktif MLBB di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 80 juta pemain. MLBB menjadi gim MOBA gratis yang paling banyak diunduh di seluruh dunia, menghasilkan lebih dari 5,5 juta unduhan gabungan di Google Play dan Apple App Store. Pada dasarnya, sistem permainan dalam MLBB adalah *free-to-play*, sehingga para pemain tidak perlu membayar saat mengunduh atau memainkannya. Namun, pemain memiliki opsi untuk melakukan pembelian dalam permainan jika mereka ingin memperoleh *diamond*. Pembelian *item premium* dalam permainan daring merupakan salah satu sumber pendapatan bagi pengembang gim, dikarenakan MLBB menjalankan model bisnis *free-to-play*. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hanya 20 persen konsumen di Indonesia yang bersedia membeli *item premium*.

Penelitian ini menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *non-probability* dengan pendekatan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 210 responden yang berusia minimal 17 tahun, pemain aktif Mobile Legends Bang Bang, dan belum pernah membeli *item premium* namun pernah menggunakan *item premium* percobaan. Penelitian ini menggunakan SEM-PLS dengan alat bantu aplikasi SmartPLS 4.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai moneter, nilai kesenangan, dan nilai sosial ditemukan memiliki pengaruh positif pada niat pembelian *item premium*. Keseimbangan tantangan dan keterampilan dan keadilan dalam permainan ditemukan memiliki pengaruh positif pada nilai kesenangan.

Kata kunci: keseimbangan permainan, keadilan permainan, niat pembelian, teori nilai konsumsi

ABSTRACT

Mobile Legends Bang Bang is the largest and most played mobile MOBA-type game in Indonesia. The number of active MLBB players in Indonesia in 2022 reached 80 million players. MLBB is the most downloaded free MOBA game worldwide, generating over 5.5 million combined downloads on Google Play and Apple App Store. Basically, the game system in MLBB is free-to-play, so players do not have to pay when downloading or playing it. However, players have the option to make in-game purchases if they wish to acquire diamonds. Purchasing premium items in online games is one of the sources of revenue for game developers, as MLBB runs a free-to-play business model. However, the facts on the ground show that only 20 percent of consumers in Indonesia are willing to buy premium items.

This study used a survey method to collect data using a questionnaire. Sampling was conducted using a non-probability method with a purposive sampling approach. The sample in this study amounted to 210 respondents who were at least 17 years old, active Mobile Legends Bang Bang players, and had never purchased premium items but had used trial premium items. This research uses SEM-PLS with the SmartPLS 4.0 application tool. The results of this study indicate that monetary value, enjoyment value, and social value are found to have a positive influence on the purchase intention of premium items. The balance of challenge and skill and fairness in the game were found to have a positive influence on fun value.

Keywords: game balance, game fairness, purchase intention, consumption value theory