

INTISARI

Meningkatnya pendapatan *mobile game* tidak lepas dari pesatnya pertumbuhan teknologi terutama pada telepon pintar. Populernya jenis permainan *free-to-play* juga mendukung peningkatan pendapatan *mobile game*. Permainan Mobile Legends dan AoV dengan aliran Multiplayer *Online Battle Arena* sedang populer saat ini, di mana permainan tersebut dapat dimainkan di ponsel pintar di mana saja dan kapan saja. Salah satu komoditas utama dalam permainan ini adalah item premium yang diperjual belikan, di mana untuk mendapatkan barang virtual tersebut pemain harus menukarkan sejumlah uang yang dapat dibeli melalui google play store atau toko-toko elektronik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh nilai kesenangan, nilai kompetensi karakter, nilai otoritas visual, nilai uang, identifikasi karakter, dan kepuasan terhadap permainan terhadap niat pembelian ulang. Penelitian ini menggunakan metode survei untuk pengambilan data. Penyampelan dilakukan secara nonprobabilitas dengan pendekatan *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 130 responden dengan kriteria pernah memainkan permainan Mobile Legends atau AoV serta pernah melakukan pembelian item premium pada permainan-permainan tersebut. Pengujian hipotesis dianalisis menggunakan regresi linier berganda.

Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa keenam variabel bebas, yaitu nilai kesenangan, nilai kompetensi karakter, nilai otoritas visual, nilai uang, identifikasi karakter, dan kepuasan terhadap permainan berpengaruh positif terhadap niat pembelian ulang item premium

Kata Kunci: nilai kesenangan, nilai kompetensi karakter, nilai otoritas visual, nilai uang, identifikasi karakter, kepuasan terhadap permainan, niat pembelian ulang, Mobile Legends, aov, barang virtual

ABSTRACT

Increased mobile gaming revenue can not be separated from the rapid growth of technology, especially on smartphones. The popularity of free-to-play *games* also supports the increase in mobile gaming revenue. The Mobile Legends and AoV, *games* with Multiplayer *Online* Battle Arena type, are popular today, where they can be played on any smart phone anywhere and anytime. One of the main commodities in this *game* is the premium items. to get the virtual goods players have to exchange some money that can be purchased through google play store or electronics stores.

The purpose of this research is to analyze the effect of enjoyment value, character competency value, visual authority value, monetary value, character identification, and the satisfaction of the *game* against the intention of repurchase. This research uses survey method to collect data. The Sampling method is non-probabilities with purposive sampling approach. The number of samples in this study is 130 respondents, with the criteria playing a Mobile Legends or AoV and make purchases of premium items on the *games*. Hypothesis testing was analyzed using multiple linier regression.

The result of hypothesis testing shows that the six independent variabels, namely the value of pleasure, the value of character competence, the value of visual authority, the value of money, the character identification, and the satisfaction of the *game* have a positive effect on the intention of repurchasing premium items

Key Words: enjoyment value, character competency value, visual authority value, monetary value, character identification, satisfaction of the *game*, intention to repurchase, Mobile Legends, AoV, virtual goods