

## PERAN MOTIVASI INTRINSIK TERHADAP INTENSI MEMBELI BARANG VIRTUAL PADA PEMAIN *TOUCH ONLINE INDONESIA*

Priska Mariana, Sri Kusrohmaniah  
Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

### ABSTRAK

MMOG merupakan salah satu game yang populer. Salah satu jenisnya adalah MMOSG yang menitikberatkan pada *game* yang berfokus pada interaksi sosial. Jenis MMOSG yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah *Game Touch Online Indonesia*. Di dalam *game* ini, terdapat fitur yang memungkinkan para pemain melakukan pembelian barang virtual untuk mempercantik penampilan *avatar*. Fenomena pembelian barang virtual sudah banyak terjadi di era sekarang, tetapi penelitian yang mendasarinya masih sedikit. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti peran motivasi intrinsik terhadap intensi membeli barang virtual dalam *Game Touch Online Indonesia*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Intensi Membeli dan *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI). Subjek penelitian berjumlah total 376 orang dan peneliti menggunakan teknik regresi linear sederhana untuk menganalisis data. Dari hasil analisis regresi ditemukan bahwa motivasi intrinsik secara signifikan memengaruhi intensi membeli barang virtual di *Touch Online Indonesia*, dengan ( $F(1,374) = 152.530, p < 0,05$ ), dan  $R^2 = 0,290$ . Motivasi intrinsik dapat memprediksi adanya intensi membeli sebesar 29% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar motivasi intrinsik. Prediksi intensi membeli subjek sama dengan  $3,859 + 0,180$  (motivasi intrinsik) (intensi membeli), ketika intensi membeli dihitung dalam unit. Intensi membeli subjek akan meningkat sebesar 0,180 untuk setiap penambahan unit motivasi intrinsik.

**Kata Kunci:** barang virtual, *game*, intensi membeli, MMOSG, motivasi intrinsik, *Touch Online Indonesia*

***THE ROLE OF INTRINSIC MOTIVATION ON PURCHASE INTENTION  
OF VIRTUAL ITEM AMONG THE TOUCH ONLINE INDONESIA PLAYER***

*Priska Mariana, Sri Kusrohmaniah  
Faculty of Psychology, Universitas Gadjah Mada*

**ABSTRACT**

*MMOG is one of the most popular game. MMOSG is a part of MMOSG which is stressed on social interaction. The MMOSG that will be the topic on this research is Touch Online Indonesia. On this game, there is a future that brings a player opportunity to buy virtual item that can enhance their avatar's appearance. The phenomenon of buying virtual item is usually can be seen on this era, but the research focusing on that topic is scarce. The research goal is to examine the role of intrinsic motivation on purchase intention of virtual item among the Touch Online Indonesia player. The scale using on this research is Purchase Intention Scale and Intrinsic Motivation Inventory. The total subject on this research is 376 subjects and researcher using simple linear regression technique to analyze the data gained. The result shows that intrinsic motivation significantly can predict purchase intention of virtual item among Touch Online Indonesia player, with  $(F(1,374) = 152,530, p < 0,05)$ , and  $R^2 = 0,290$ . Intrinsic motivation can predict purchase intention with the contribution is 29% and the rest factors are gained by other variables excluded intrinsic motivation. Subject's purchase intention is equal to  $3,859 + 0,180$  (intrinsic motivation) (purchase intention) when intrinsic motivation is measured in unit. Purchase intention increased 0,180 for each unit of intrinsic motivation.*

**Keyword:** *game, intrinsic motivation, MMOSG, purchase intention, Touch Online Indonesia, virtual item*