

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat beli Citrine pada gim Lokapala di Indonesia. Penelitian ini menguji pengaruh positif *playfulness*, keterikatan sosial, fleksibilitas akses, harga yang pantas, hadiah dan loyalitas gim seluler pada niat beli Citrine (mata uang virtual dalam gim). Objek penelitian ini adalah gim lokal asal Indonesia yaitu Lokapala. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* menggunakan *purposive sampling*. Diperoleh 236 responden dengan kriteria pemain gim Lokapala yang mengikuti atau bergabung dalam komunitas gim, berdomisili di Indonesia, dan belum pernah melakukan pembelian Citrine. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan metode analisis data regresi linier berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterikatan sosial, fleksibilitas akses dan loyalitas gim seluler tidak berpengaruh pada niat beli Citrine. Sedangkan *playfulness*, harga yang pantas dan hadiah berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat beli Citrine.

Kata kunci: *playfulness*, keterikatan sosial, fleksibilitas akses, harga yang pantas, hadiah, loyalitas gim seluler, niat beli citrine, gim lokal, gim seluler

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the factors that influence the purchase intention of Citrine on the Lokapala game in Indonesia. This study examines the positive effects of playfulness, connectedness, access flexibility, good price prices, rewards and mobile game loyalty on Citrine (virtual in-game currency) purchase intention. The object of this research is a local game from Indonesia, namely Lokapala. Data was collected by non-probability sampling method using purposive sampling. There were 236 respondents with the criteria of Lokapala game players who follow or join the game community, live in Indonesia, and have never purchased Citrine. The research uses quantitative methods with multiple linear regression data analysis methods. The results of this study indicate that social attachment, access flexibility and mobile game loyalty have no effect on Citrine's purchase intention. Meanwhile, playfulness, fair price and gifts have a positive and significant effect on Citrine's purchase intention.

Keywords: playfulness, connectedness, access flexibility, good price, rewards, mobile game loyalty, citrine purchase intention, local games, mobile games