

**PENGARUH ESTETIKA KARAKTER, NILAI *VIRTUAL ITEM*
DAN KEPUASAN *GAME* TERHADAP INTENSI PEMBELIAN *VIRTUAL*
ITEM DALAM *GAME ONLINE* "DOTA 2"**

Oleh : Aditya Widi Atmaja

NIM : 14/367966/SV/06622

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh estetika karakter, nilai *virtual item* dan kepuasan *game* terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game online* "DOTA 2".

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya dan diambil sebanyak 125 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden yang pernah memainkan *game online* "DOTA 2". Penelitian ini menggunakan alat analisis regresi linier berganda. Hipotesis diuji dengan uji t dan uji F.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa estetika karakter, nilai *virtual item* dan kepuasan *game* baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi pembelian *virtual item* dalam *game online* "DOTA 2". Variabel-variabel estetika karakter, nilai *virtual item* dan kepuasan *game* mampu menjelaskan variabel minat beli sebesar 43,8% dan sisanya sebesar 56,2% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

Kata kunci: estetika karakter, nilai *virtual item*, kepuasan *game*, intensi pembelian.

***THE INFLUENCE OF CHARACTER AESTHETIC,
VALUES OF VIRTUAL ITEM AND SATISFACTION WITHIN GAME
TOWARD VIRTUAL ITEM'S PURCHASING INTENTION IN ONLINE
GAME "DOTA 2"***

Oleh : Aditya Widi Atmaja

NIM : 14/367966/SV/06622

ABSTRACT

This Research aimed to test influence between character aesthetic, the values of virtual item and satisfaction within game toward virtual item's purchasing intention in online game "DOTA 2".

The research was using questionnaires as instrument with 125 respondents. Data collected by providing a list of question to the respondents who have played "DOTA 2". The research use linier regression analysis t test and F test are used to test asked hypothesis.

This result of partially regression coefficient test shows that character aesthetic, the values of virtual item and satisfaction within game influence positif and significantly to virtual item's purchasing intention in online game "DOTA 2". The coefficient regression test's result showed that variables of character aesthetic, the values of virtual item and satisfaction within game were able to explain virtual item's purchasing intention in online game "DOTA 2" variable up to 43,8% and the rest is 56,2% caused by another variable that wasnot included in the research model.

Keyword: *character aesthetic, the values of virtual items, satisfaction within game, purchase intention*