

PENGARUH KELOMPOK ACUAN, EKSPRESI CITRA DIRI SOSIAL DAN KEPUASAN BERMAIN GAME TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS

Philif Marganda Simanjuntak¹ Robby Wang² Rubern Hu³

Program Studi Manajemen

Faculty of Economy, Universitas Prima Indonesia

Abstrak

Permainan daring (game online) merupakan bentuk hiburan interaktif yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan para pemain dari berbagai lokasi untuk berkompetisi dan berinteraksi secara langsung. Salah satu game online yang populer di kalangan masyarakat adalah Mobile Legends. Namun, dalam beberapa waktu terakhir, terjadi penurunan dalam jumlah pembelian item virtual pada game ini. Fenomena tersebut tercermin dari kurangnya jumlah pemain aktif serta rating pengguna yang menurun akibat rasa ketidakpuasan terhadap pengalaman bermain. Berdasarkan hasil observasi, penurunan ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor seperti pengaruh kelompok acuan, ekspresi citra diri sosial, serta tingkat kepuasan dalam bermain game. Penelitian ini melibatkan populasi pemain Mobile Legends di kota Medan, yang jumlah pastinya tidak diketahui. Oleh karena itu, digunakan metode pengambilan sampel berdasarkan rumus Lemeshow, yang sesuai untuk populasi tak terdefinisi secara jelas. Peneliti menerapkan teknik accidental sampling, yaitu pemilihan responden secara kebetulan, dengan total responden sebanyak 96 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor kelompok acuan, ekspresi citra diri sosial, dan kepuasan bermain secara masing-masing maupun simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian item virtual dalam game Mobile Legends.

Kata Kunci: Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial, Kepuasan, Keputusan Pembelian