

ABSTRAK

Mobile Legends merupakan *game* populer di Indonesia garapan Moonton yang selalu melakukan pembaharuan segi grafik, *event*, fitur seperti *virtual item* yang dapat dibeli menggunakan uang sungguhan. Hal ini bisa membuat *e-sport player* memiliki intensitas bermain tinggi yang bisa membuat terjadinya perilaku konsumtif dalam pembelian *virtual item*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain *e-sport player* dengan frekuensi, durasi dan perhatian sebagai variabel terhadap perilaku konsumtif dalam pembelian *virtual item game online* dengan *impulsive buying*, *wasteful buying* dan *Non-rational buying* sebagai variabel. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Konsistensi Kognitif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain eksplanatif. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala pengukuran *likert*. Populasi dari penelitian ini merupakan *member facebook* yang tergabung pada grup Mobile Legend Bandung. Sampel penelitian ini berjumlah 99 orang yang diambil dengan teknik *random sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan uji T dengan linear regresi sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain *e-sport player* berpengaruh sebanyak 23% terhadap perilaku konsumtif dalam pembelian *virtual item game online*. Dari 9 sub hipotesis serta hipotesis mayor yang dibuat dalam penelitian ini dihasilkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *e-sport player* terhadap perilaku konsumtif dalam pembelian *virtual item game online*.

Kata Kunci : *E-sport Player, Intensitas Bermain, Mobile Legends, Perilaku Konsumtif Virtual Item,*

ABSTRACT

Mobile Legends is a popular game in Indonesia by Moonton that always updates in terms of graphics, events, features such as virtual items that can be purchased using real money. This can make e-sports players have high intensity of playing which can lead to consumptive behavior in purchasing virtual items. The aim of the research was to find out the influence of the intensity of playing e-sports players with frequency, duration and attention as variables on consumptive behavior with impulsive buying, wasteful buying and non-rational buying as variables in purchasing virtual item game online. Cognitive consistency theory was applied in this research. The method of the research was the quantitative method with explanative design. The measuring scale was the likert scale. Population in this research was the member Mobile Legend Bandung in group facebook. The amount of sample were 99 persons whom selected by the purposive sampling technique. The data were analysed by the T Student analysis with simple linear regression. Result of the research showed that the intensity of playing e-sport player variable influenced as much as 23% on the consumptive behavior in purchasing virtual item game online. The 9 minor hypothesis and major hypothesis in this research showed the influence of the intensity of playing e-sports players has on consumptive behavior in purchasing virtual item game online.

Keyword : ***Consumptive Behavior, E-sport Player, Intensity of Playing, Mobile Legends, Virtual Item***