

**PENGARUH NILAI-NILAI FUNGSIONAL, SOSIAL, DAN  
EMOSIONAL TERHADAP NIAT BELI BARANG VIRTUAL  
GAME ONLINE (STUDI PADA PEMAIN *MOBILE LEGENDS*  
*BANG BANG* DI JABODETABEK)**

**ARIANTO HANIEF ALFARISI**

**1705617087**



**Skripsi Ini Disusun sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Manajemen pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

***THE EFFECT OF FUNCTIONAL, SOCIAL, AND EMOTIONAL  
VALUES TOWARDS ONLINE GAME VIRTUAL GOODS  
PURCHASE INTENTION (STUDY TOWARDS MOBILE LEGENDS  
BANG BANG GAMERS IN JABODETABEK)***

**ARIANTO HANIEF ALFARISI**

**1705617087**



***This Thesis is Written as One of The Requirements to Get Bachelor of Management  
Degree on Economics Faculty in Universitas Negeri Jakarta***









***BACHELOR OF MANAGEMENT***

***FACULTY OF ECONOMIC***

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI			
<b>Penanggung Jawab</b> <b>Dekan Fakultas Ekonomi</b>  <b>Dr. Ari Saptono, SE., M.Pd</b> <b>NIP. 197207152001121001</b>			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Mohamad Rizan, SE, MM NIP. 197206272006041001 (Ketua Penguji)		27 Mei 2022
2	Dra. Basrah Saidani, M.Si NIP. 196301191992032001 (Penguji I)		28 Mei 2022
3	Andi Muhamad Sadat, SE, M.Si NIP. 197412212008121001 (Penguji II)		27 Mei 2022
4	M. Edo Suryawan Siregar, SE, M.BA NIP. 197201252002121002 (Pembimbing 1)	 	3 Juni 2022
5	Ika Febrilia, SE, M.M NIP. 198702092015042001 (Pembimbing 2)	 	2 Juni 2022
Nama : Arianto Hanief Alfarisi No. Registrasi : 1705617087 Program Studi : S-1 Manajemen Tanggal Lulus :			

# PERNYATAAN ORIGINALITAS

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini belum pernah dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia untuk menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, 11 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Arianto Hanief Alfarisi

NIM. 1705617087

## ABSTRAK

**Arianto Hanief Alfarisi, 2022; Pengaruh Nilai-Nilai Fungsional, Sosial, dan Emosional Terhadap Niat Beli Barang Virtual *Game Online* (Studi Pada Pemain *Mobile Legends Bang Bang* di Jabodetabek). Skripsi, Jakarta: Konsentrasi Pemasaran, Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.**

Seiring berjalannya waktu, *competitive gaming* atau *e-sport* telah menjadi cabang olahraga yang populer. *Mobile Legends Bang Bang* adalah salah satu *game* yang memiliki kontes resmi pada *Southeast Asian Games 2019*. Permasalahan *Lucky Box*, sistem *Emblem Fragment*, kecacatan pada tampilan karakter, permasalahan keamanan *event* dan kebijakan eksklusivitas *skin* memberikan arti penting tersendiri kepada pihak pengembang *game Moonton* untuk mempelajari faktor-faktor yang dapat membuat seseorang membeli barang virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh nilai-nilai fungsional, sosial, dan emosional terhadap niat beli. Sumber data menggunakan data primer dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Analisis data menggunakan SPSS versi 25 dan SEM (*Structural Equation Modeling*) AMOS versi 25. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan: (1) kompetensi karakter, nilai moneter, dukungan hubungan sosial dan nilai estetika berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat beli, (2) nilai estetika dan kualitas fungsional berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspresi citra diri sosial. Nilai *fit model* dengan P senilai 0.079, nilai CMIN/DF senilai 1.230, nilai TLI senilai 0.984 CFI senilai 0.989 dan nilai RMSEA senilai 0.030. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak pengembang *Moonton*, untuk membuat strategi yang lebih baik dalam meningkatkan niat beli barang virtual game online *Mobile Legends Bang Bang*.

Kata Kunci: Nilai Fungsional, Nilai Sosial, Nilai Emosional, Barang Virtual, *Game Online*

Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa



## ABSTRACT

***Arianto Hanief Alfarisi, 2022; The Effects of Functional, Social, and Emotional Values Towards Online Game Virtual Goods Purchase Intention. (Study Towards Mobile Legends Bang Bang Gamers in Jabodetabek) Thesis, Jakarta: Concentration in Marketing, Bachelor of Management, Economic Faculty, Universitas Negeri Jakarta.***

*Over time, competitive gaming or e-sport has become a popular sport. Mobile Legends Bang Bang is one of the games that has an official contest at the 2019 Southeast Asian Games. Lucky Box problems, Emblem Fragment system, defects in character appearance, event security issues and skin exclusivity policies give special importance to game developer Moonton in order to study the factors that can make someone buy virtual goods. The aim of this study to know the influences of functional, social, and emotional values toward online game virtual item purchase intention. Sources of data is primary data with data collection methods using questionnaires. Sampling method in this research is purposive sampling. The sampling technique used was purposive sampling. Data analysis using SPSS version 25 and SEM (Structural Equation Modeling) AMOS version 25. The results of hypothesis testing show: (1) character competence, monetary value, social relationship support and aesthetic value have a positive and significant effect on purchase intention, (2) aesthetic value and functional quality has a positive and significant effect on the expression of social self-image. The model fit value with P is 0.079, the CMIN/DF value is 1.230, the TLI value is 0.984, the CFI is 0.989 and the RMSEA value is 0.030. The results of this study are useful for the Moonton developer, to create a better strategy in increasing purchase intention of virtual goods for the online game Mobile Legends Bang Bang.*

**Keywords:** *Functional Value, Social Value, Emotional Value Online Game, Virtual Goods*

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang atas rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sesuai dengan waktu yang diberikan

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Manajemen pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Judul skripsi ini adalah “Pengaruh Nilai-Nilai Fungsional, Sosial, dan Emosional terhadap Niat Beli Barang Virtual *Game Online* (Studi Pada Pemain *Mobile Legends Bang Bang* di Jabodetabek)”.

Dalam proses penyusunan skripsi tersebut, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis, yakni:

1. Dr. Ari Saptono, SE., M.Pd., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Suherman, SE. M.Si, Ketua Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. M. Edo Suryawan Siregar, S.E., M.B.A, Dosen Pembimbing Skripsi I

4. Ika Febrilia, SE, M.M., Dosen Pembimbing Skripsi II
5. Orang tua serta saudara penulis yang telah memberikan dorongan moral kepada penulis selama proses penyusunan skripsi
6. Sahabat penulis yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis disaat penulis membutuhkannya
7. Pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan fisik dan pengetahuan yang penulis miliki. Karena itu penulis sangat mengapresiasi saran dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan dapat menjadi sebuah kontribusi pengetahuan untuk bidang studi manajemen.

Jakarta, 17 Juli 2021

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Arianto Hanief Alfarisi





*Mencerdaskan dan  
Memantabatkan Bangsa*