

ABSTRAK

ANALISIS *COMPULSIVE ONLINE SHOPPING SCALE (COSS)* DALAM PENGUNAAN MIKROTRANSAKSI PADA *GAME ONLINE* (STUDI KASUS: KOMUNITAS *GAME GENSHIN IMPACT @BABUFESS*)

Oleh
Frendiza Nawandi Prakasa
20103125

Penggunaan sistem mikrotransaksi dalam permainan video telah menjadi topik perhatian utama, terutama terkait dampaknya pada perilaku pemain. Permasalahan penelitian ini ialah banyaknya suatu kasus perihal kompulsif *online shopping* pada sistem mikrotransaksi di suatu *game*. *Game* yang digunakan pada penelitian ini ialah *Genshin Impact* dikarenakan *game* tersebut lah yang memiliki banyak pemain saat ini dan juga *game* tersebut dikenal dengan *game* yang pendapatan dari sistem mikrotransaksinya besar saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan sistem mikrotransaksi pada *game Genshin impact* di komunitas *Twitter @BABUFESS*, dengan fokus pada variabel yang berpengaruh pada metode COSS (*Compulsive Online shopping Scale*) dan motivasi pemain untuk melakukan mikrotransaksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 269 responden. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengevaluasi variabel *Mood modification*, *Conflict*, *Tolerance*, dan *Withdrawal* pada COSS serta mengidentifikasi hubungan mereka dengan motivasi pemain untuk melakukan mikrotransaksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara variabel COSS dan motivasi pemain dalam melakukan mikrotransaksi pada permainan *Genshin impact* di komunitas *Twitter @BABUFESS*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi pengembang *game* dalam merancang sistem mikrotransaksi yang dapat mengoptimalkan pengalaman bermain tanpa meningkatkan risiko perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)*. Hasil penelitian mengindikasikan adanya korelasi positif antara variabel *Mood modification*, *Conflict*, *Tolerance*, dan *Withdrawal* pada COSS dengan motivasi pemain untuk melakukan mikrotransaksi. Temuan ini juga menunjukkan keterkaitan yang signifikan antara variabel tersebut dengan perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* dalam konteks penggunaan sistem mikrotransaksi pada *Genshin impact*.

Kata kunci : Mikrotransaksi, *Compulsive Online shopping (COSS)*, *Genshin impact*, Motivasi , Variabel