

Pengaruh Cognitive Absorption dan Motivational Affordance Terhadap in-Game Purchase Intention Pada Pemain Game (VALORANT) Berbasis Komputer Generasi Z di Jakarta = he Influence of Cognitive Absorption and Motivational Affordance on In-game Purchase Intention in Computer-Based Valorant Game players in Generation Z in Jakarta

Muhammad Elan Wicaksana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920548942&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi peran cognitive absorption dan motivational affordance terhadap in-game purchase intention dalam permainan di kalangan pemain game komputer Generasi Z di Jakarta dengan fokus khusus pada game Valorant. cognitive absorption adalah tingkat keadaan psikologis dimana seseorang terlibat dalam melakukan tugas tanpa menyadari bahwa waktu telah berlalu, yang baik bagi para pemain game karena mereka mencoba mendapatkan XP. motivational affordance merujuk pada karakteristik dalam permainan yang membuat pemain kembali bermain atau melakukan pembelian dalam permainan (pembelian dalam permainan). Topik ini didekati melalui Metode Penelitian Kuantitatif, di mana pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan survei online kepada para pemain Valorant dalam demografi tertentu. Hasilnya menunjukkan bahwa cognitive absorption secara signifikan berpengaruh positif dengan niat pembelian dalam permainan, sehingga dapat dikatakan bahwa jika seseorang semakin terlibat dalam permainan, maka kesediaannya untuk membayar meningkat. Demikian pula, motivational affordance secara signifikan berkorelasi dengan niat pembelian, menunjukkan bahwa elemen permainan yang meningkatkan motivasi juga efektif dalam mendorong pengeluaran mikrotransaksi. Hasil ini menunjukkan bahwa skenario permainan harus dibuat menarik dan memuaskan untuk meningkatkan perputaran dari transaksi uang nyata. Studi ini lebih jauh berkontribusi dengan mengungkap perilaku pemain esports yang belum pernah dilaporkan sebelumnya berdasarkan tinjauan literatur yang mendalam dan menawarkan saran praktis yang efektif bagi para praktisi dalam merancang permainan, serta wawasan tentang strategi monetisasi permainan yang ditargetkan pada pasar Generasi Z di Jakarta.

.....This research explores the role of cognitive absorption and motivational affordance on intention to in-game purchase behavior among Generation Z computer game players in Jakarta by putting specific attention upon Valorant game. Cognitive absorption i.e. when games draw the player deep without one realizing and reaching a state of immersion while playing whereas motivational affordance refers to characteristics within a game that try to get player(s) back into gameplay or purchase something (in-game purchases). This study was approached through a Quantitative Research Method where data collection happens with the help of distribution of online surveys to the Valorant players from a specific demographic. Results show a positive and statistically significant relationship between cognitive absorption and in-game purchase intention such that players demonstrating high levels of immersion are more likely to spend money on the game. Likewise, motivational affordance was significantly related to purchase intention, indicating that aspects of the game which raise levels of motivation also successfully lead to spending money on microtransactions. Such results stress the need to create immersive and rewarding game scenarios in order to raise turnover from real-money transactions. This research expands the boundaries of what is known about player behavior through an understanding of e-sports and provides practitioners with practical insights when developing games, as well

as insight into in-game monetization strategies for Generation Z in Jakarta.