

ABSTRAK

PERAN MONEY ETHICS SCALE DALAM MENENTUKAN FREKUENSI PEMBELIAN ITEM VIRTUAL PADA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT

Mahesa Wildan Gunawan
NIM: 212114017
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
2025

Menjamurnya *game online* di berbagai kalangan diiringi dengan kemunculan *item virtual* di dalam *game online*. Karena banyaknya *item virtual* yang muncul di dalam *game online* membuat banyak pemain *game online* yang memutuskan untuk melakukan pembelian *item virtual*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *money belief* dalam pengambilan keputusan pembelian *item virtual* pada pemain *game online Valorant*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara. Subyek penelitian adalah empat orang mahasiswa yang telah bermain *Valorant* selama lebih dari satu tahun. Pengambilan subyek penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu. Proses analisis melalui tahap pengumpulan data, reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *money ethics scale* memiliki peran dalam pengambilan keputusan pembelian *item virtual* pada pemain *game online Valorant*. Pembelian ini juga didorong oleh daya tarik dari efek *visual* atau tampilan yang dimiliki masing-masing item sehingga memperkuat keinginan pemain untuk membeli *item virtual* tersebut. Meski begitu, narasumber pada penelitian ini memiliki *money ethics scale* masing-masing yang memiliki peran cukup penting pada pengambilan keputusan pembelian *item virtual* di *Valorant*.

Kata kunci: Pembelian *item virtual*, *Valorant*, peran *money ethics scale* dan pemain *game online*.

ABSTRACT

***THE ROLE OF MONEY ETHICS SCALE IN
DETERMINING THE FREQUENCY OF VIRTUAL ITEM
PURCHASES IN VALORANT ONLINE GAME PLAYERS***

Mahesa Wildan Gunawan

NIM: 212114017

Sanata Dharma University Yogyakarta

2025

The proliferation of online games in various circles is accompanied by the emergence of virtual items in online games. Because of many virtual items that appear in online games, many online game players decide to purchase virtual items. This study aims to determine the role of money belief in the decision to purchase virtual items in online game players Valorant.

This study used a qualitative research method by primary data obtained through interviews. The subjects of the study were four students who had played Valorant for more than a year. The selection of research subjects was based on certain considerations. The process of analysis had gone through the stages of data collection, reduction, data presentation and drawing conclusions.

From this study, it can be concluded that money ethics scale plays a role in the decision-making process of purchasing virtual items in online game players Valorant. This purchase is also driven by the appeal of the visual effects or appearance of each item, thus strengthening the player's desire to purchase the virtual item. Even so, the informants in this study have their own money ethics scale which play a significant role in the decision-making process of purchasing virtual items in Valorant.

Keyword: Virtual items purchasing, Valorant, the role of money ethics scale and online game players.