

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor determinan dari niat beli pada produk virtual dalam videogame, videogame yang diteliti adalah online free-to-play videogame dengan judul Genshin Impact.

Studi pada pemain Genshin Impact. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mixed method yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Populasi pada penelitian ini yaitu orang yang memainkan Genshin Impact. Sampel yang digunakan untuk metode kuantitatif dan metode kualitatif adalah 100 orang dan 5 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS dan SmartPLS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Desain Estetik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Beli, sedangkan Pengalaman Free-trial dan Online Review tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat beli.

Kata kunci: Videogame, Niat Beli, Desain Estetik, Pengalaman Free-trial, Online Review, Genshin Impact