

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu media hiburan yang tidak luput dari perkembangan teknologi khususnya pada perkembangan akses internet. Indonesia sebagai negara dengan konsumsi langganan telepon selular individu terbesar di Asia Tenggara sebanyak 365.872.608 orang pada tahun 2021 dan pengguna internet individual sebanyak 62,1% dari total populasi di Indonesia. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa Indonesia memiliki arus *microtransaction* yang cukup besar pada *game online* yang dimainkan oleh penduduk Indonesia. Genshin Impact merupakan salah satu *game online* gratis (*free to play*) populer di Indonesia yang dapat dimainkan di *smartphone*, komputer, maupun konsol gim yang kompatibel dengan Genshin Impact. Besarnya transaksi top-up game dipengaruhi oleh perilaku konsumsi dari gamer Genshin Impact. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku konsumsi gamer Genshin Impact di Indonesia melalui pendekatan *theory of planned behavior* dan teori permintaan.

Penelitian ini menggunakan metode regresi linear sederhana atau *Ordinary Least Square* (OLS) pada tiga persamaan yang dapat mewakili konsumsi gamer Genshin Impact antara lain: top-up Genshin Impact, jam bermain Genshin Impact, dan top-up Genshin Impact per jam bermain Genshin Impact. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer berupa kuesioner disebarakan menggunakan metode *random sampling* secara *online* di komunitas Genshin Impact Indonesia di platform media sosial Facebook. Data yang berhasil diperoleh dari penyebaran kuesioner sebanyak 102 responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap top-up Genshin Impact pada persamaan top-up Genshin Impact. Pada persamaan jam bermain Genshin Impact, waktu luang berpengaruh positif terhadap jam bermain Genshin Impact. Sedangkan pada persamaan top-up Genshin Impact per jam bermain Genshin Impact ditemukan *attitude* berpengaruh negatif terhadap top-up Genshin Impact per jam bermain Genshin Impact dan *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap top-up Genshin Impact per jam bermain Genshin Impact.

Kata kunci : Mikrotransaksi, *theory of planned behavior*, attitude, norma subjektif, *self-efficacy*, permintaan, game online