

ABSTRAK

Virtual goods atau lebih dikenal sebagai barang virtual yang digunakan dalam permainan dunia maya. *Virtual goods* berbeda dengan *digital goods* yang hanya dapat dimiliki secara legal dengan membayar sejumlah uang kepada pengembang. Sebagaimana barang pada umumnya, *virtual goods* juga memiliki permintaan yang cukup banyak dari pemainnya. Dalam penelitian ini terdapat lima variabel yang digunakan untuk mengukur pengaruh permintaan terhadap *virtual goods*. Lima variabel yang digunakan adalah harga, pendapatan, harga barang lain, selera dan harapan. Sebanyak 75 responden yang bersedia untuk mengisi kuesioner. Dari kelima variabel tersebut yang memiliki pengaruh terhadap *virtual goods* adalah pendapatan, harga barang lain, dan selera. Sedangkan untuk harga dan harapan bermain ternyata tidak terlalu berpengaruh dalam pembelian *virtual goods*.

Kata kunci: *virtual goods*, determinan permintaan, game online