

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Grand Theft Auto V (GTA V) merupakan salah satu *video game* paling populer dan berhasil secara komersial, yang diluncurkan oleh *Rockstar Games* pada tahun 2013. Dalam kurun waktu yang relatif singkat, permainan ini berhasil menjadi fenomena global dan menarik perhatian jutaan pemain dari berbagai penjuru dunia. *GTA V* menghadirkan konsep dunia terbuka yang sangat luas, memungkinkan para pemain untuk menjalani beragam aktivitas, mulai dari menyelesaikan misi utama hingga sekadar menjelajahi lingkungan virtual. Keberhasilan *GTA V* tidak terlepas dari kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman bermain yang imersif dan memikat, serta memberikan kebebasan kepada pemain untuk menjalani kehidupan karakter fiktif mereka di dalam dunia virtual yang tampak nyata (Adiyatma & Zamzamy, 2023).

Seiring dengan meningkatnya kepopuleran *GTA V*, muncul berbagai bentuk modifikasi, salah satunya yaitu *FiveM*. *FiveM* merupakan sebuah platform yang memungkinkan pemain menciptakan server *multiplayer* dengan aturan serta fitur yang berbeda dari versi resmi permainan. Dikembangkan oleh *CitizenFX Collective*, *FiveM* dirilis sebagai platform independen untuk membangun dan mengelola server *multiplayer* dari *Grand Theft Auto (GTA) V*, yang dapat memuat berbagai bentuk modifikasi seperti *custom game modes*, kendaraan, bangunan, dan *scripts*. Konsep server dalam *FiveM* memiliki beragam jenis, seperti *roleplay*, *racing*, *battleground*, dan *freeroam*. Melalui *FiveM*, komunitas dapat menciptakan pengalaman bermain yang bervariasi dan unik, termasuk mode *roleplay* yang

memerankan karakter yang mengikuti skenario lebih realistis dan tersusun rapi, sehingga memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif.

Dalam *GTA V Roleplay*, pemain tidak sekadar mengendalikan karakter fiktif, melainkan juga menjalani kehidupan virtual layaknya di dunia nyata. Mereka dapat berinteraksi dengan pemain lainnya, menjalin hubungan sosial, serta menaati norma dan peraturan yang telah disepakati dalam komunitas. Pengalaman bermain ini menciptakan dinamika sosial yang kompleks, di mana interaksi antar pemain menjadi aspek penting dalam keberlangsungan permainan (Adiyatma & Zamzamy, 2023). Di dalam dunia *roleplay*, setiap aksi dan keputusan yang diambil pemain mampu memengaruhi jalannya cerita dan mengubah dinamika komunitas secara keseluruhan.

Salah satu hal yang menarik dalam *GTA V Roleplay* adalah adanya praktik pembelian item dalam permainan, walaupun item tersebut tidak memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan. Dalam banyak *game* lain, pembelian item biasanya memberikan akses terhadap kelebihan tertentu, seperti kemampuan khusus atau peningkatan performa karakter. Namun berbeda halnya dalam *GTA V Roleplay*, di mana item yang diperoleh lebih bersifat kosmetik atau fungsional, dan tidak memberikan keistimewaan eksklusif karena semua pemain memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkannya secara gratis (Jiwandono, 2015). Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai motivasi pemain dalam melakukan pembelian, meskipun tidak ada manfaat kompetitif yang jelas. Oleh karena semua pemain dianggap memiliki kedudukan yang setara, maka dalam komunitas *GTA V Roleplay*, transaksi terhadap *in-game items* lebih sering disebut sebagai “donasi

kepada server” guna menyamarkan konotasi komersial dan menjaga kesan netral dalam hubungan antara pemain dan pengelola server.

Indopride.id merupakan server *FiveM* pertama sekaligus terbesar di Indonesia yang secara resmi diluncurkan pada tanggal 8 Maret 2019. Sejak awal pendiriannya, *Indopride.id* mengadopsi model ekonomi *free-to-play* (F2P) dan kini, menurut Hariyono (2024), dikenal sebagai salah satu server *GTA V Roleplay* tertua sekaligus paling digemari di Indonesia. Keberhasilan *Indopride.id* dalam mempertahankan posisinya sebagai server terbesar nasional dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci. Pertama, server ini menghadirkan pengalaman *roleplay* yang imersif dan realistis, memungkinkan para pemain untuk menciptakan serta mengembangkan karakter mereka di dalam dunia virtual yang menyerupai kehidupan nyata.

Kedua, keberadaan komunitas yang aktif dan suportif turut membangun lingkungan yang ramah bagi pemain pemula maupun pemain lama. Tak hanya itu, tim pengembang dan administrator secara konsisten melakukan pembaruan serta peningkatan kualitas untuk menjaga kestabilan dan mutu permainan. Karena menjadi server tertua, *Indopride.id* berhasil menjadi pilihan utama para pemain *GTA V Roleplay* di Indonesia. Server ini juga memiliki jumlah pemain terbanyak dibandingkan server lain di Tanah Air. Berdasarkan data yang dilansir dari situs resmi *Indopride Roleplay* pada Oktober 2023, jumlah pemain yang telah berpartisipasi di server ini tercatat mencapai angka 105.176 pemain (Hariyono, 2024).

Keberhasilan *Indopride.id* bukan hanya ditopang oleh komunitas yang aktif, melainkan juga karena penerapan model bisnis yang strategis dalam pengelolaan server. Sama halnya seperti server *roleplay* lainnya, *Indopride.id* memanfaatkan sistem *in-game purchase*, yang memungkinkan pemain untuk membeli berbagai item digital, akses keanggotaan eksklusif, serta fitur tambahan guna meningkatkan pengalaman bermain mereka.

Salah satu sumber pendapatan utama server ini berasal dari skema *in-game purchase* yang secara umum dikenal dengan istilah “donasi”, di mana pemain bisa memperoleh keuntungan tertentu dalam permainan, seperti kendaraan khusus, akses prioritas masuk ke server, atau fitur premium lainnya. Fenomena ini menarik, karena walaupun gim ini bersifat *free-to-play* dan tidak mengharuskan pemain untuk membayar, banyak dari mereka yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah besar, bahkan hingga jutaan rupiah hanya demi memperoleh fitur yang sebenarnya tidak memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan. Model semacam ini terbukti sangat efektif dalam menjaga keberlanjutan operasional server, sebab biaya perawatan, pengembangan fitur baru, serta gaji untuk tim administrator dan pengembang memerlukan pendanaan yang stabil. Di samping itu, *Indopride.id* juga menjalin kolaborasi dengan berbagai *content creator* dan *influencer* dari komunitas *gaming* guna meningkatkan daya tarik dan eksposur server di media sosial maupun platform *streaming* seperti *YouTube* dan *Twitch*.

Kekuatan daya saing *Indopride.id* sebagai salah satu server terbesar juga ditopang oleh strategi pemasaran yang solid. Dengan mengandalkan komunitas *Discord* yang aktif serta pemanfaatan media sosial seperti *Instagram* dan *TikTok*,

server ini berhasil menarik perhatian pemain baru sekaligus menjaga loyalitas para pemain lama. Penyelenggaraan berbagai *event* dalam permainan, seperti turnamen *roleplay*, kompetisi kreatif, dan *giveaway*, juga menjadi bagian dari upaya untuk meningkatkan keterlibatan komunitas secara menyeluruh, sehingga pendekatan tersebut juga mendukung pembentukan ekosistem bisnis yang berkelanjutan dalam industri *gaming* berbasis komunitas Melalui penerapan kerangka *Business Model Canvas (BMC)*, kita dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang bagaimana server ini dijalankan serta bagaimana alur pendapatannya terbentuk.

Key Partners	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationships	Customer Segments
Penyedia server Platform pembayaran Influencer & streamer Komunitas FiveM	Pemeliharaan server Update dan inovasi Event in-game Pemasaran & promosi Customer support	Roleplay realistis Akses mudah Komunitas aktif Fitur premium eksklusif Sistem keamanan ketat	Discord & forum komunitas Support ticket & FAQ Program loyalitas	Player roleplay Komunitas FiveM Content creator Casual & hardcore gamers
	Key Resources Infrastruktur server Tim dev & admin Sistem pembayaran Komunitas aktif Media sosial & website		Channels Website resmi Discord server Media sosial (YT, IG, TikTok, Twitter) Forum komunitas FiveM Live streaming & video	
Cost Structure Biaya server Gaji admin Promosi & marketing Pengembangan sistem Dukungan pelanggan		Revenue Streams Donasi & in-game items Iklan & sponsor Event berbayar Penjualan merchandise		

Gambar 1 : Bisnis Model Canvas pada server indopride. id

Indopride.id bermitra dengan FiveM, *Rockstar Games*, layanan pembayaran digital, serta *influencer/content creator* sebagai *Key Partners*. *Key Activities* mencakup pengelolaan server, pengembangan fitur, pembaruan, promosi, *event*, dan layanan pelanggan. *Value Proposition* yang ditawarkan adalah *roleplay* realistis, akses mudah, komunitas aktif, fitur premium, serta keamanan dan fair play. *Customer Relationships* dijaga lewat *Discord*, forum, FAQ, *support ticket*,

dan program loyalitas, dengan *Customer Segments* berupa *gamer roleplay*, komunitas FiveM/GTA V *Online*, content creator, hingga pemain kasual dan hardcore.

Operasional ditopang *Key Resources* berupa server andal, tim developer dan admin, sistem pembayaran digital, komunitas aktif, dan media sosial/website. *Channels* yang digunakan meliputi website, *Discord*, *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, serta promosi *live streaming* dan *influencer*. *Cost Structure* server meliputi infrastruktur, gaji tim, promosi, *maintenance*, dan layanan pelanggan, sedangkan *Revenue Streams* berasal dari donasi dan pembelian premium, ditambah iklan, sponsor, event berbayar, dan *merchandise*. Dengan strategi ini, *Indopride.id* tumbuh sebagai salah satu server roleplay terbesar di Indonesia. *Indopride.id* tidak hanya tumbuh sebagai salah satu server roleplay terbesar di Indonesia, tetapi juga mampu menciptakan ekosistem game berkelanjutan serta peluang ekonomi baru di industri roleplay.

Dalam konteks permainan *GTA V Roleplay*, khususnya di server *Indopride.id*, terdapat aktivitas penjualan *in-game items* yang lebih dikenal dengan sebutan “*donasi*” dan menjadi sumber pemasukan utama. Barang virtual yang ditawarkan mencakup kendaraan, properti seperti rumah, serta *custom* karakter yang berfungsi untuk menunjang kebutuhan bermain *roleplay* dan memperkuat kesan realisme selama bermain. Selain digunakan untuk menunjang skenario permainan, banyak pemain juga membeli item virtual tersebut semata-mata untuk hiburan atau meningkatkan status sosial dalam dunia virtual tersebut. Tak jarang, pemain rela mengeluarkan dana mulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah untuk

mendapatkan item yang diinginkan. Bahkan, untuk *custom* karakter dalam *GTA V Roleplay*, biayanya dapat mencapai belasan hingga puluhan juta rupiah. Fenomena ini mencerminkan dampak dari perilaku konsumtif para pemain *GTA V Roleplay* dalam mengejar rasa puas dan kesenangan selama bermain. Berikut merupakan daftar *virtual items* yang tersedia di server *Indopride.id*:

Tabel 1 : Daftar Item yang bisa dibeli pada server Indopride.id

Jenis Item	Tipe Item	Kegunaan Item	Harga Item (Range)
Kendaraan	Mobil	Untuk dipakai berkendara <i>in-game</i>	IDR. 350.000 – IDR. 1.000.000
Kendaraan	Motor	Untuk dipakai berkendara <i>in-game</i>	IDR. 200.000 – IDR. 750.000
Kendaraan	Kapal	Untuk dipakai berkendara <i>in-game</i>	IDR. 500.000 – IDR. 2.500.000
Tempat	Rumah	Untuk meng-akses fitur-fitur yang hanya terdapat di rumah seperti halnya di rumah dunia nyata.	IDR. 1.000.000 – IDR. 10.000.000
Tempat	<i>Ownership</i> bisnis properti	Untuk membuat bisnis properti baru secara roleplay, seperti bengkel, restoran, rumah sakit, dan seterusnya.	IDR. 10.000.000 – IDR. 100.000.000
Akses	Akses prioritas server	Untuk memasuki server secara	IDR. 100.000 – IDR. 450.000

Jenis Item	Tipe Item	Kegunaan Item	Harga Item (Range)
		prioritas tanpa mengantri.	
Akses	Upgrade kendaraan	Untuk meng-upgrade spesifikasi kendaraan tanpa harus membayar dengan <i>balance in-game</i>	IDR. 100.000 – IDR. 500.000
Tambahan	Item-item tambahan seperti nomor handphone <i>custom</i> , plat kendaraan <i>custom</i> , tatto <i>custom</i> , uang <i>in-game</i> , dan lain-lain.	Untuk menambah keunikan <i>gameplay</i> darj karakter yang dimainkan.	IDR.. 100.000 – IDR. 750.000
Karakter	Karakter <i>custom</i> .	Untuk menambah keunikan <i>gameplay</i> darj karakter yang dimainkan.	IDR. 100.000 – IDR. 10.000.000
<i>Special</i>	Pemesanan item <i>special</i> , yang dimana hanya pemesan yang memiliki item tersebut.	Untuk menambah keunikan <i>gameplay</i> darj karakter yang dimainkan.	IDR. 5.000.000 – IDR. 10.000.000

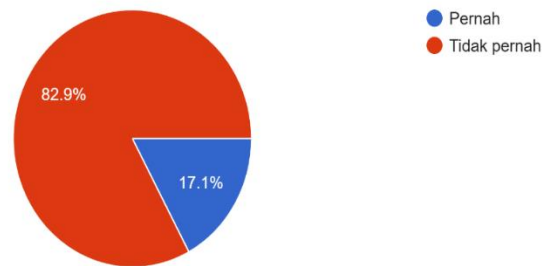
Diolah oleh penulis (2024)

Fenomena ini menandakan adanya perubahan perilaku konsumen dalam industri permainan digital modern: para pemain tidak hanya termotivasi untuk memperoleh keunggulan kompetitif, melainkan juga mengejar pengakuan status, kenyamanan personal, rasa eksklusivitas, serta ikatan emosional dengan komunitas yang mereka ikuti. Keputusan untuk melakukan pembelian dalam permainan tidak semata-mata bersifat rasional, tetapi turut dipengaruhi oleh kenikmatan yang dirasakan saat bermain (*perceived enjoyment*), persepsi terhadap nilai dari manfaat yang diperoleh (*perceived value*), tingkat kepercayaan terhadap pihak pengelola server (*user trust*), serta efektivitas dari strategi pemasaran yang diterapkan (*promotional strategy*).

Meskipun demikian, mekanisme pendanaan berbasis *donasi* ini tidak lepas dari sejumlah persoalan. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh server *Indopride.id* adalah ketergantungan yang tinggi terhadap sistem *top-up* sukarela sebagai satu-satunya sumber pendapatan. Ketidakpastian ini mengakibatkan ketiadaan stabilitas keuangan bagi pengelola server. *Indopride.id* sangat bergantung pada loyalitas serta inisiatif sukarela dari para pemain untuk melakukan *donasi*. Padahal, untuk menjaga keberlangsungan operasional server, dibutuhkan biaya yang cukup besar, mencakup pemeliharaan infrastruktur teknis, penggajian bagi tim *developer* dan *admin*, serta anggaran promosi dan penyelenggaraan *event* komunitas. Apabila semangat atau motivasi pemain untuk berkontribusi secara finansial menurun atau tidak diketahui secara pasti, maka keberlanjutan server bisa terancam. Tantangan lainnya adalah rendahnya tingkat niat beli (*purchase intention*) dari sebagian besar pengguna. Banyak pemain memanfaatkan layanan

server sebagai *free-to-play player* tanpa memberikan dukungan dana. Kondisi ini tentu menjadi ancaman bagi kelangsungan server dalam jangka panjang.

Apakah Anda pernah melakukan top-up (donasi) di server Indopride.id?
34 responses



Gambar 2 : Data Kuesioner Top-up Pada Server Indopride.id

Berdasarkan data awal dari *pilot-test* yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 34 pemain di server *Indopride.id*, ditemukan bahwa hanya 17,1% atau sekitar 6 orang responden yang pernah melakukan *top-up*. Sementara itu, mayoritas pemain, yakni sebesar 82,9% atau 28 responden, menyatakan bahwa mereka belum pernah melakukan *top-up* sama sekali di server tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa pemain *free-to-play (F2P)* masih mendominasi jumlah pengguna dibandingkan mereka yang melakukan pembelian dalam game. Padahal, pihak pengelola server sangat bergantung pada pendapatan yang berasal dari aktivitas *top-up* para pemain. Kondisi ini memperlihatkan bahwa tingkat intensitas pembelian pada server masih tergolong rendah, yang berpotensi menjadi ancaman terhadap keberlangsungan operasional server di masa depan.

Dalam konteks permainan berbasis *free-to-play (F2P)* seperti ini, penting untuk menelusuri faktor-faktor yang memengaruhi niat beli (*purchase intention*) para pemain terhadap konten atau item berbayar. Salah satu faktor yang dinilai

berpengaruh kuat adalah *perceived value*. Menurut Zeithaml (1988), *perceived value* didefinisikan sebagai penilaian menyeluruh konsumen atas manfaat suatu produk berdasarkan perbandingan antara apa yang mereka peroleh dengan apa yang harus mereka berikan. Pada game *FiveM* yang tidak mewajibkan biaya untuk bermain, kenyataannya tetap banyak pemain yang bersedia melakukan *top-up*. Fenomena ini dapat dijelaskan oleh tingginya persepsi terhadap nilai yang dirasakan, misalnya seperti akses lebih cepat melalui *priority queue*, item eksklusif, maupun kemudahan saat menjalani sesi *roleplay*. Pemain merasa bahwa uang yang mereka keluarkan sepadan dengan manfaat yang diperoleh. Studi dari Hamari (2015) juga memperkuat hal ini, dengan menyatakan bahwa *perceived value* adalah salah satu faktor dominan yang mendorong pembelian item virtual dalam game online, karena konsumen mempertimbangkan tidak hanya manfaat fungsional, tetapi juga nilai emosional dan sosial yang melekat pada item tersebut.

Selain itu, dalam konteks permainan, *perceived enjoyment* merupakan aspek penting yang mendorong keterlibatan emosional pemain. Berdasarkan penelitian oleh Tjengharwidjaja dan Keni (2024), kesenangan yang dirasakan pemain memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *purchase intention* pada pengguna game *Genshin Impact*. Semakin besar kesenangan dan keterlibatan emosional yang dialami pemain, maka semakin besar pula kemungkinan mereka melakukan pembelian secara sukarela. Penelitian lain oleh Wu dan Santana (2022) menunjukkan bahwa elemen *gamifikasi* yang memberikan rasa otonomi, imersi (*immersion*), dan imbalan (*reward*) turut meningkatkan tingkat *enjoyment*, yang pada akhirnya mendorong perilaku pembelian. Dalam konteks *FiveM Roleplay*

yang menawarkan kebebasan sosial serta interaksi dinamis, aspek kesenangan menjadi faktor psikologis yang memiliki peran krusial dalam membentuk niat beli para pemain.

Selanjutnya, *user trust* atau kepercayaan dalam interaksi antara konsumen dan penyedia layanan dijelaskan oleh Morgan & Hunt (1994) sebagai keyakinan bahwa pihak yang dilibatkan. Dalam hal ini pihak pengelola server akan bersikap konsisten, jujur, dan bertanggung jawab. Kepercayaan ini menjadi fondasi utama dalam membangun loyalitas dan komitmen konsumen, termasuk dalam konteks pengambilan keputusan pembelian. Di server seperti *Indopride.id*, banyak pemain melakukan pembelian bukan semata-mata karena mereka membutuhkan item tertentu, melainkan karena mereka percaya bahwa server tersebut layak untuk didukung. Faktor-faktor seperti kredibilitas tim pengelola, integritas, serta kepercayaan akan kelangsungan server menjadi pendorong utama keputusan tersebut. Dalam lingkungan komunitas yang tidak diatur secara hukum formal dan tanpa sistem pengembalian dana (*refund*), tingkat kepercayaan memainkan peranan yang sangat vital. Jika para pemain tidak mempercayai pengelolaan dana, transparansi sistem, maupun profesionalisme pengelola, maka mereka cenderung enggan melakukan *top-up* secara sukarela. Hamari (2015) juga menegaskan bahwa *trust* merupakan indikator utama dalam perilaku pembelian sukarela di platform game sosial maupun komunitas virtual, karena kepercayaan menciptakan rasa aman dan nyaman, yang mendorong pemain untuk berpartisipasi secara finansial, meskipun tidak ada kewajiban struktural untuk melakukannya.

Terakhir, *promotional strategy* atau strategi promosi mencakup seluruh bentuk komunikasi pemasaran yang dilakukan oleh pengelola atau penyedia layanan untuk menyampaikan nilai suatu produk atau layanan kepada konsumen. Kotler & Keller (2016) mendefinisikan promosi sebagai bagian dari bauran pemasaran (*promotion mix*) yang berfungsi untuk membentuk persepsi konsumen serta mendorong keinginan membeli. Dalam konteks server *roleplay* seperti *Indopride.id*, bentuk promosi bisa diwujudkan dalam bentuk *event* donasi berhadiah, *bundle* terbatas, kerja sama dengan kreator konten, maupun penawaran khusus terbatas waktu (*limited-time offer*). Strategi-strategi ini dirancang untuk menciptakan rasa urgensi dan eksklusivitas yang tinggi, sehingga pemain merasa terdorong untuk segera melakukan pembelian, bukan menundanya. Penelitian oleh Wei, Lu, & Zhang (2017) dalam konteks *MMORPG* juga menunjukkan bahwa pendekatan promosi yang dikemas melalui interaksi sosial serta keterlibatan komunitas mampu meningkatkan *purchase intention* secara signifikan, karena menghadirkan pengalaman yang lebih imersif serta mendorong keterlibatan emosional melalui perasaan kebersamaan dan urgensi.

Dengan mempertimbangkan bahwa server seperti *Indopride.id* tidak memiliki sumber pendapatan tetap, sangat penting bagi pengelola untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi kesediaan pemain untuk membayar, meskipun mereka dapat menikmati layanan secara gratis. Dengan menelaah hubungan antara *perceived enjoyment*, *perceived value*, *user trust*, dan *promotional strategy* terhadap *purchase intention*, pengelola server dapat merancang pendekatan pemasaran yang lebih efektif dan terarah. Hal ini pada akhirnya akan membantu

meningkatkan loyalitas pemain, memperkuat keberlanjutan server, serta menjaga ekosistem bisnis yang sehat dalam industri game berbasis komunitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *Perceived Enjoyment* berpengaruh secara signifikan terhadap *Purchase Intention* pada pemain server indopride.id?
2. Apakah *Perceived Value* berpengaruh secara signifikan terhadap *Purchase Intention* pada pemain server indopride.id?
3. Apakah *User Trust* berpengaruh secara signifikan terhadap *Purchase Intention* pemain server indopride.id?
4. Apakah *Promotional Strategy* berpengaruh secara signifikan terhadap *Purchase Intention* pada pemain server indopride.id?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Purchase Intention* pada pemain server Indopride.id.
2. Menganalisis pengaruh *Perceived Value* terhadap *Purchase Intention* pada pemain server Indopride.id.
3. Menganalisis pengaruh *User Trust* terhadap *Purchase Intention* pada pemain server Indopride.id.

4. Menganalisis pengaruh *Promotional Strategy* terhadap *Purchase Intention* pada pemain server Indopride.id.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada maka manfaat dari penelitian ini dan ingin diajukan untuk diteliti pada skripsi ini diantaranya:

1. Kontribusi teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap pengembangan wawasan keilmuan, khususnya dalam ranah manajemen pemasaran digital dan perilaku konsumen dalam industri game daring. Dengan mengkaji keterkaitan antara *Perceived Enjoyment*, *Perceived Value*, *User Trust*, dan *Promotional Strategy* terhadap *Purchase Intention*, studi ini dapat memperluas cakupan penerapan teori dalam *consumer behavior*, *relationship marketing*, serta *marketing communications* di lingkungan gim berbasis komunitas dengan model *freemium*. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khazanah literatur ilmiah yang menghubungkan dimensi psikologis pengguna dan strategi pemasaran digital dalam membentuk intensi pembelian sukarela pada platform non-komersial seperti *server modifikasi GTA V FiveM*.

2. Kontribusi Praktis

- a. Memberikan landasan strategis bagi pihak pengelola server dalam menetapkan keputusan yang berkaitan dengan kegiatan pemasaran dan pengembangan fitur premium. Dengan mengetahui variabel mana yang memiliki pengaruh dominan

terhadap *Purchase Intention*, pengelola dapat merancang strategi promosi, sistem *top-up*, serta fitur eksklusif secara lebih terfokus dan efisien.

- b. Mendorong keberlanjutan finansial server berbasis komunitas dengan memahami secara lebih mendalam motivasi pemain dalam memberikan dukungan secara finansial. Melalui pemahaman ini, pengelola server dapat menghindari penerapan strategi monetisasi yang berpotensi merusak keseimbangan komunitas, seperti sistem *pay-to-win*, dan mengalihkan fokusnya pada model yang menekankan loyalitas serta pemberian apresiasi terhadap kontribusi pemain.
- c. Menyediakan referensi praktis bagi pengelola server komunitas *FiveM* maupun platform game daring serupa yang tengah menghadapi kesulitan dalam menjaga kelangsungan pendanaan berbasis partisipasi pengguna. Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam merancang strategi promosi, membina kepercayaan komunitas, serta meningkatkan persepsi nilai terhadap produk secara konsisten.
- d. Menghubungkan praktik pemasaran digital dengan karakteristik khas komunitas dalam dunia game daring. Dalam konteks server modifikasi, interaksi antara pemain dan pengelola bersifat non-formal namun memiliki dimensi emosional yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memperkuat pemahaman bahwa pemasaran tidak hanya terbatas pada aktivitas penjualan, tetapi juga mencakup penciptaan kepercayaan, penyediaan pengalaman bernilai, serta pemeliharaan hubungan saling mendukung di dalam komunitas digital.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan landasan awal dari penelitian, yang meliputi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, batasan atau ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II: TINJAUAN LITERATUR

Bab ini mengulas berbagai teori yang relevan dengan variabel penelitian, antara lain *perceived value*, *user trust*, *promotional strategy*, dan *purchase intention*. Selain itu, dalam bab ini juga dibahas indikator variabel, studi terdahulu yang mendukung penelitian, serta kerangka berpikir yang menjadi dasar konseptual dalam penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan terhadap hasil temuan yang dikaitkan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang diberikan kepada pihak-pihak terkait.