

ABSTRAK

Audition Ayo Dance adalah salah satu jenis *game online* yang mengusung genre musik. Permainan ini juga menciptakan inspirasi baru bagi para *dancer real*, dimana ada banyak gerak tari dalam *game* ini dan masing-masing sangat bervariasi dari yang sederhana sampai yang terlihat begitu luwes. Perkembangan dari *game* ini sangat menarik perhatian bagi kancah muda untuk memainkannya serta mengenal lebih banyak lagi teman di seluruh pelosok tanah air.

Dalam permainan ini tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi di dalam permainan ini bisa menggunakan fasilitas chat yaitu dimana bisa *chatting* dengan pemain lain sambil bermain. Mereka yang biasanya ingin mengenal satu sama lain akan selalu menggunakan fasilitas *chatting* ini dimana hanya bisa di baca oleh kedua belah pihak dan pemain lainnya tidak dapat mengetahui apa yang sedang dibicarakan. Jadi sifatnya rahasia atau pribadi bagi kedua belah pihak dimana tidak untuk diperlihatkan di depan pemain lainnya.

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan proses wawancara terhadap 15 responden member Payon, dimana wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu lebih dalam lagi perilaku konsumen bermain *game online Audition Ayo Dance* di Payon Multiplayer Game Surabaya. Ada beberapa langkah yang digunakan antara lain tahap pertama yaitu *open coding*. tahap kedua *axial coding* dan tahap ketiga adalah *selective coding*.

Dengan variable 5W3H, yaitu : *What they use, Who is the user, Why they use, When they use, Where they use, How often the use, How long the use, dan How they know about the product*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa responden sangat berminat terhadap permainan *game online Audition Ayo Dance* meskipun tidak kecil uang yang dikeluarkan permainan ini dapat dimainkan kapanpun, oleh siapapun dan tanpa batas waktu. Yang dimana permainan ini bisa juga memberikan suatu inspirasi baru bagi penggemar *dance* untuk menciptakan sebuah gerakan nyata yang sesungguhnya bisa dipakai dalam dunia nyata.