

ABSTRAK

Berbagai macam perilaku konsumen dalam membeli kartu permainan “*Magic: the Gathering*” yaitu untuk dijual kembali, dimainkan, dan dikoleksi, di dalam penelitian ini akan difokuskan untuk meneliti perilaku konsumen yang membeli dan memainkan kartu permainan “*Magic: the Gathering*” yang akan diukur melalui elemen *what they buy, who is the buyer, Who is the influence in the purchasing of the product, why they buy, when they buy, where they buy, How they know about this product, how often they buy, How they feel after buying.*

