

ABSTRAK

Genshin Impact merupakan salah game yang memiliki genre Massively multiplayer online *role playing games* (MMORPG) yang mana game ini telah menjadi komponen penting dalam bisnis elektronik. Total pendapatan yang dihasilkan dari *game* ini di seluruh dunia adalah sekitar \$114.8 miliar pada tahun 2020 dan pada tahun 2022 naik mencapai \$164.3. Karena penghasilan yang cukup tinggi, sangat penting untuk memahami bagaimana pemain akan memberikan nilai dalam bermain Genshin Impact dan faktor apa yang akan memengaruhi keterkaitan minat beli dalam *game* Genshin Impact.

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuesioner yaitu menggunakan teknik purposive sampling terhadap 100 orang yang tergabung pada *server* Discord Antar Gamer. Kemudian metode analisis data yang digunakan ialah *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan alat analisis berupa *Partial Least Squares* (PLS).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang memengaruhi niat beli pemain terhadap *game* Genshin Impact serta menguji pengaruh *flow* terhadap niat beli Genshin Impact dan menganalisis peran moderasi kenikmatan membeli pada hubungan antara *flow* dan niat beli dalam *game* Genshin Impact.

Hasil Menunjukkan bahwa *skill* dan *telepresence* bermain *game* Genshin Impact berpengaruh positif terhadap *flow*. Selain itu juga *flow* bermain *game* Genshin Impact juga berpengaruh positif dengan niat beli yang mana hubungan tersebut juga dapat di mediasi oleh *Continuance intention*.