

ABSTRAK

Tingginya keinginan dari seorang pemain permainan untuk berkompetisi memunculkan keinginan dari pemain permainan untuk dapat memiliki keunggulan kompetitif. Seorang pemain permainan dipacu untuk terus bersaing dalam memiliki produk yang dapat meningkatkan kemampuannya bermain. Hal ini mendorong pemain permainan untuk dapat melakukan pembelian *in-game purchase*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh *unobstructed play* dan motivasi untuk berkompetisi terhadap minat untuk melakukan *in-game purchase* dan keputusan pembelian *in-game purchase*.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh pemain game FPS on line di kota Semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan adalah *purposive sampling*. Sampel yang diambil adalah 166 orang responden yang berdomisili di kota Semarang, berusia 18 tahun ke atas dan aktif memainkan game FPS on line. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan Google Form. Metode analisis data menggunakan *structural equation modelling*.

Motivasi berkompetisi tidak berpengaruh signifikan terhadap minat beli. *Unobstructed play* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli. Motivasi berkompetisi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *in-game*. *Unobstructed play* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *in-game*. Minat beli berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian produk *in-game*. Minat beli memediasi hubungan antara motivasi berkompetisi terhadap keputusan pembelian produk *in-game*. Minat beli memediasi hubungan antara *unobstructed play* terhadap keputusan pembelian produk *in-game*.

Kata kunci: *unobstructed play*, motivasi untuk berkompetisi, minat untuk melakukan *in-game purchase*, keputusan pembelian *in-game purchase*

FEB UNDIP