

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi faktor yang dapat memengaruhi niat bermain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) serta pengaruh niat bermain tersebut pada niat pembelian ulang *diamond* pada aplikasi tersebut. Objek dari penelitian ini adalah permainan MLBB. Penelitian ini mengukur pengaruh fleksibilitas waktu, gairah, tantangan, kompetisi, pengalihan, fantasi, dan interaksi sosial pada niat bermain dan niat bermain pada niat pembelian ulang *diamond*. Responden dalam penelitian ini adalah pemain MLBB yang telah membeli *diamond*.

Penelitian ini diikuti oleh 368 pemain aktif MLBB sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* menggunakan *purposive sampling* dalam pengambilan sampel. Metode analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana dan uji regresi linear berganda.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu, gairah, tantangan, dan interaksi sosial berpengaruh positif pada niat bermain MLBB. Sedangkan kompetisi, pengalihan, dan fantasi tidak berpengaruh secara signifikan pada niat bermain MLBB. Selain itu, niat bermain MLBB berpengaruh positif pada niat pembelian ulang *diamond*. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa pemilihan responden yang mengakibatkan penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan.

Kata Kunci: fleksibilitas waktu, gairah, tantangan, kompetisi, pengalihan, fantasi, interaksi sosial, niat bermain, niat pembelian ulang, Mobile Legends: Bang Bang,

ABSTRACT

This research was conducted to identify factors that could influence the intention to play Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) and the influence of the intention to play on the intention of repurchasing diamonds on the application. The object of this research is the MLBB game. This study measures the influence of time flexibility, arousal, challenge, competition, diversion, fantasy, and social interaction on intention to play and intention to play in the intention to repurchase diamonds. Respondents in this study were MLBB players who had bought diamonds.

This study was attended by 368 MLBB active players as respondents. Data collection is done by nonprobability sampling method using purposive sampling in sampling. The method of data analysis is done by simple linear regression test and multiple linear regression test.

The results of this study indicate that time flexibility, arousal, challenges, and social interaction have a positive effect on the intention to play MLBB. Whereas competition, diversion, and fantasy have no significant effect on the intention to play MLBB. In addition, the intention to play MLBB had a positive effect on the intention to repurchase diamonds. However, this study has limitations in the form of selecting respondents which resulted in this research not being generalizable.

Keywords: time flexibility, arousal, challenge, competition, diversion, fantasy, social interaction, intention to play, intention to repurchase, Mobile Legends: Bang Bang,