PENGARUH *ROMANTIC PARASOCIAL INTERACTION* TERHADAP *IN-GAME PURCHASE INTENTION* MELALUI *CONTINUED PLAYING INTENTION* SEBAGAI MEDIATOR PADA PEMAIN *MOBILE OTOME GAME* DI INDONESIA

ARUM NUGRO PRAMESTI
Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
Email: angelinaarum022@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan *mobile otome game* telah menciptakan bentuk keterikatan emosional yang kuat antara pemain dan karakter virtual, yang dikenal sebagai *romantic parasocial interaction* (RPSI). Keterikatan ini berpotensi memengaruhi perilaku pemain, termasuk keinginan untuk terus bermain (*continued playing intention*) dan niat melakukan pembelian dalam permainan (*in-game purchase intention*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh RPSI terhadap *in-game purchase intention* dengan *continued playing intention* sebagai variabel mediasi pada pemain *mobile otome game* di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 164 pemain perempuan *mobile otome game* di Indonesia. Data dianalisis menggunakan *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RPSI berpengaruh positif terhadap *continued playing intention* dan *in-game purchase intention*. Selain itu, *continued playing intention* juga terbukti berpengaruh positif terhadap *in-game purchase intention*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *continued playing intention* mampu memediasi secara parsial pengaruh RPSI terhadap *in-game purchase intention*. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterikatan emosional romantis pemain terhadap karakter virtual tidak hanya meningkatkan niat pembelian secara langsung, tetapi juga melalui peningkatan keinginan untuk terus memainkan permainan. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur mengenai interaksi parasosial dalam industri permainan digital serta memberikan implikasi praktis bagi pengembang *mobile game* dalam merancang strategi retensi dan monetisasi yang berorientasi pada keterikatan emosional pemain.

Kata Kunci: *romantic parasocial interaction*, *continued playing intention*, *in-game purchase intention*, *mobile otome game*