

## ABSTRAK

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah game online bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang sangat populer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dibuat khusus untuk tablet dan perangkat seluler lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh kondisi psikologis (*psychology states*) terhadap niat pembelian skin (*purchase intention*) pada pengguna aplikasi *Mobile Legend* di Indonesia. *Mobile Legend* merupakan salah satu permainan daring yang sangat populer, di mana pembelian skin menjadi fitur yang banyak diminati oleh para pengguna. Diketahui bahwa kondisi psikologis pengguna, seperti perasaan bahagia, motivasi, dan kepuasan saat bermain, berperan penting dalam keputusan pembelian skin.

Metode penelitian yang digunakan adalah survei kuantitatif dengan mengumpulkan data dari sejumlah 100 Responden pengguna aktif *Mobile Legend* di Indonesia. Analisis data dilakukan menggunakan teknik regresi untuk mengukur seberapa besar pengaruh kondisi psikologis terhadap niat pembelian skin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi psikologis memiliki pengaruh signifikan terhadap niat pembelian skin pada pengguna *Mobile Legend*.

Pengguna dengan kondisi psikologis yang positif cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk membeli skin dalam permainan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aspek psikologis seperti kebahagiaan, motivasi, dan kepuasan saat bermain *Mobile Legend* dapat meningkatkan niat pengguna untuk membeli skin. Penelitian ini merekomendasikan kepada pengembang game untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain pengguna melalui fitur-fitur menarik dan promosi khusus, guna meningkatkan kondisi psikologis pengguna dan pada akhirnya mendorong pembelian skin.

**Kata kunci:** Kondisi psikologis, niat pembelian, *Mobile Legend*.