

ABSTRAK

Game online dengan tipe massive sangat banyak di sukai sehingga memunculkan banyak duplikasi berupa private server yang dijalankan oleh perorangan. Namun ketidakstabilan private server membuat seringnya terjadi penutupan pada server tersebut akan tetapi konsumen yang memainkan game private server tersebut tetap loyal ketika ada game online private server baru yang sama dengan sebelumnya publish. Tujuan penelitian ini untuk menguji dan menganalisis pengaruh *sociality*, *entertainment*, *enjoyment*, *flow experience*, *perceived risk* terhadap loyalitas para pemain *game online private server* Perfect World. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data dengan kuesioner online. Sampel penelitian ini yaitu para pemain *game online private server* Perfect World yang pernah melakukan donasi dengan jumlah sampel sebanyak 145 orang. Teknik analisis data menggunakan SEM dengan software AMOS (*Analysis of Moment Structures*) 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sociality* tidak memiliki pengaruh terhadap loyalitas, *sociality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *flow experience*, *entertainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas, *enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas, *enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *flow experience*, *flow experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas, *perceived risk* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap loyalitas, *flow experience* memediasi secara *full* hubungan antara *sociality* dan loyalitas, *flow experience* tidak memediasi hubungan antara *enjoyment* terhadap loyalitas.

Kata Kunci : *Sociality*, *Entertainment*, *Enjoyment*, *Flow Experience*, *Perceived Risk*, Loyalitas