

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model regresi linear berganda dengan menggunakan software IBM SPSS Versi 26. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur adanya pengaruh antara variabel independent, seperti Effort Expectancy, Social Influence, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, dan Flow terhadap variabel dependen Intention to Play. Adapun kesimpulan yang didapat peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Effort Expectancy tidak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Effort Expectancy, yaitu sebesar  $0,996 \geq 0,05$  dan nilai t hitung sebesar  $0,004 < t$  tabel 1,651. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Effort Expectancy terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari uji T dari variabel Effort Expectancy, yaitu sebesar 0,004, yang menunjukkan hasil negatif karena kurang dari nilai t tabel sebesar 1,651. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Effort Expectancy memiliki pengaruh yang negatif terhadap Intention to Play.
2. Social Influence tidak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Effort Expectancy, yaitu sebesar  $0,791 \geq 0,05$  dan nilai t hitung

sebesar  $0,266 < t$  tabel  $1,651$ . Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Social Influence terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari uji T dari variabel Social Influence, yaitu sebesar  $0,266$  yang menunjukkan hasil negatif karena kurang dari nilai  $t$  tabel sebesar  $1,651$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Social Influence memiliki pengaruh yang negatif terhadap Intention to Play.

3. Hedonic Motivation memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Hedonic Motivation, yaitu sebesar  $0,000 \geq 0,05$  dan nilai  $t$  hitung sebesar  $4,736 < t$  tabel  $1,651$ . Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Hedonic Motivation terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari uji T dari variabel Hedonic Motivation, yaitu sebesar  $4,726$  yang menunjukkan hasil positif karena lebih dari nilai  $t$  tabel sebesar  $1,651$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Hedonic Motivation memiliki pengaruh yang positif terhadap Intention to Play.
4. Price Value memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Price Value, yaitu sebesar  $0,000 \geq 0,05$  dan nilai  $t$  hitung sebesar  $5,402 < t$  tabel  $1,651$ . Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Hedonic Motivation terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari

uji T dari variabel Price Value, yaitu sebesar 5,402 yang menunjukkan hasil positif karena lebih dari nilai t tabel sebesar 1,651. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Price Value memiliki pengaruh yang positif terhadap Intention to Play.

5. Habit memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Habit, yaitu sebesar  $0,05 \geq 0,05$  dan nilai t hitung sebesar  $4,009 < t$  tabel 1,651. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Habit terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari uji T dari variabel Habit, yaitu sebesar 4,009 yang menunjukkan hasil positif karena lebih dari nilai t tabel sebesar 1,651. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Habit memiliki pengaruh yang positif terhadap Intention to Play.
6. Flow memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Intention to Play. Hal itu dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi dari variabel Flow, yaitu sebesar  $0,033 \geq 0,05$  dan nilai t hitung sebesar  $2,150 < t$  tabel 1,651. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Flow terhadap Intention to Play pada Game Tower of Fantasy. Adapun hasil dari uji T dari variabel Habit, yaitu sebesar 2,150 yang menunjukkan hasil positif karena lebih dari nilai t tabel sebesar 1,651. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Flow memiliki pengaruh yang positif terhadap Intention to Play.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berikut ini adalah saran yang penulis berikan untuk Tower of Fantasy dalam meningkatkan variabel yang mempunyai pengaruh terhadap Intention to Play dari game Tower of Fantasy, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Hedonic Motivation

Tower of Fantasy perlu meningkatkan kualitas grafis/ visual dari skin, simulacra, serta desain map untuk meningkatkan kesenangan bagi pemain saat bermain game Tower of Fantasy, yaitu dengan mengupgrade simulacra-simulacra top global terbaru yang memiliki detail dan grafis yang menarik dan berkualitas, terdapat irama music khusus yang menjadi ciri khas simulacra tersebut, serta akses eksklusif bagi pemain-pemain yang sudah mendapatkan simulacra tersebut untuk menjelajahi map khusus dari simulacra secara eksklusif. Hal ini dapat memberikan kesenangan bagi para pemain, karena mereka akan merasa tertarik dan berambisi untuk menjadi pemain yang istimewa dengan memiliki yang hanya dimiliki oleh pemain-pemain Top Global.

#### 2. Price Value

Penulis menyarankan untuk meningkatkan minat bermain pada game Tower of Fantasy, yaitu dengan memberikan voucher potongan untuk pembelian in-game items bagi para pengguna yang baru mendownload aplikasi game Tower of Fantasy, seperti pembelian top up dark crystals, red nucleus,

Tanium, gold nucleus, fiber material, dan lain-lain. Karena, para pemain baru yang megemari game dengan genre MMORPG akan tertarik untuk mendownload dan memainkan game Tower of Fantasy, jika mereka merasa harga yang ditawarkan sepadan dengan kualitas yang diberikan. Peneliti juga menyarankan bagi perusahaan untuk mempertimbangkan penawaran harga yang lebih terjangkau, mengingat kebanyakan pemain dari game Tower of Fantasy ini adalah dari kalangan remaja, yang berusia 17-22 tahun.

### 3. Habit

Penulis menyarankan untuk meningkatkan Intention to Play melalui variabel Habit, yaitu dengan membuat teaser terkait alur cerita dari game Tower of Fantasy itu sendiri, dimana cerita yang disajikan harus menyambung dari patch sebelumnya agar tidak terkesan memaksa. Dengan alur cerita yang menarik dan bersambung dari cerita-cerita sebelumnya, dapat membuat pemain merasa penasaran dengan kelanjutan ceritanya dan akan terus kecanduan bermain game Tower of Fantasy. Selain itu, Tower of Fantasy juga dapat meningkatkan kualitas grafis/visual, serta variasi maps yang disajikan secara lebih nyata dan detail, guna memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

### 4. Flow

Penulis menyarankan untuk meningkatkan Intention to Play game Tower of Fantasy, game ToF dapat mengevaluasi keluhan yang seringkali dialami oleh para pemain, perihal masalah Bug dan error saat permainan sedang berlangsung. Dimana, developer perlu melakukan meningkatkan kualitas

system dengan membuat fitur yang dapat terhubung langsung ke customer service atau game developer dari game Tower of Fantasy.

### **5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik penelitian serupa. Adapun saran yang dapat penulis berikan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya langsung membahas objek (nama game) dari topik penelitian yang diteliti.
2. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada jenis kelamin yang lebih spesifik, misalnya penelitian yang fokusnya hanya untuk kaum pria saja atau sebaliknya. Sehingga, peneliti dapat lebih mudah melihat perilaku minat konsumen terhadap suatu game.
3. Model penelitian ini juga dapat digunakan untuk meneliti game MMORPG terbaru lainnya, misalnya seperti game Revelation, Honkai Star Rail, dan juga Ragnarok Origin, dan lain-lain. Hal ini dapat membantu untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi seseorang terhadap minat mereka memainkan suatu game.

### **5.2.3 Saran Bagi Akademis**

Adapun saran yang penulis berikan bagi kepentingan akademis peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini, dengan mempertimbangkan beberapa variabel lain, seperti variabel trust, behavioral intention, facilitating conditions, dan lainnya yang dapat mempengaruhi Intention to Play dari game yang sedang diteliti.
2. Pada penelitian ini, penulis menggunakan model analisis regresi linear berganda. Sehingga, pada penelitian berikutnya, penulis menyarankan bagi peneliti untuk menggunakan model penelitian lainnya, misalnya seperti SEM ataupun model penelitian lainnya.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA