

EVALUASI NIAT PEMAIN PEREMPUAN DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN PLAYFUL CONSUMPTION EXPERIENCE MODEL

Alfi Safira Az Zahrah, Arista Pratama, Eristya Maya Safitri

Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jalan Raya Rungkut Madya, No. 1, Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia
alfisafira69@gmail.com

ABSTRAK

Di era globalisasi ini, *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang dapat dinikmati melalui teknologi, dan kini tidak hanya dimainkan oleh laki-laki, tetapi juga oleh perempuan. *Bryter Female Gamer Study* menunjukkan bahwa minat perempuan terhadap *game online* terus meningkat setiap tahun. Salah satu *game* yang sangat populer saat ini adalah Mobile Legends, yang diminati oleh berbagai kalangan, termasuk perempuan. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna aktif terbanyak di Asia Tenggara. Banyak pemain perempuan yang turut berpartisipasi dalam turnamen seperti *MLBB Women's Invitational* dan *Unipin Ladies Development Series*. Hal ini menunjukkan bahwa pemain perempuan menjadi target potensial dalam industri *game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain perempuan dalam bermain *game* Mobile Legends menggunakan *Playful Consumption Experience Model*. Variabel yang digunakan antara lain *Escapism*, *Fantasy*, *Role Projection*, *Enjoyment*, *Emotional Involvement*, *Arousal*, *Sensory Experience*, *Behavioral Intention*, dan *Usage Behavior*. Hasil analisis dari 400 responden menggunakan SEM-PLS menunjukkan bahwa variabel *Enjoyment*, *Emotional Involvement*, *Arousal*, dan *Sensory Experience* berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention*, sedangkan variabel *Escapism*, *Fantasy*, dan *Role Projection* tidak berpengaruh signifikan. Selain itu, *Behavioral Intention* berpengaruh positif signifikan terhadap *Usage Behavior*.

Kata kunci : *Playful-Consumption Experience Model*, *Pemain Perempuan*, *game MOBA*, *Mobile Legends*, *SEM-PLS*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah menjadikan internet sebagai bagian penting dalam kehidupan *modern*. Selain menjadi sarana komunikasi dan informasi, internet juga menjadi salah satu platform utama untuk hiburan [1], salah satu contohnya adalah *game online*. *Game online* kini menjadi salah satu aktivitas populer yang diminati oleh berbagai kalangan, baik dari segi usia, gender, maupun latar belakang sosial [2].

Di Indonesia, popularitas *game online* sangat tinggi, dengan data terbaru menunjukkan bahwa 96,5% dari 221,5 juta pengguna internet aktif bermain *video game* di berbagai perangkat digital. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan komunitas *gamer* terbesar di dunia [3].

Salah satu genre *game online* yang digemari adalah *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Mobile Legends, sebagai salah satu *game MOBA*, telah menjadi pilihan favorit para *gamer*. *Game* yang dirilis oleh Moonton ini telah diunduh lebih dari 550 juta kali secara global [4], dengan jumlah pengguna aktif bulanan mencapai 76 juta pada tahun 2024 [5]. Sebagian besar pengguna aktif ini berasal dari Asia Tenggara, terutama Indonesia [6].

Walaupun mayoritas pemainnya adalah laki-laki, keterlibatan perempuan dalam Mobile Legends menunjukkan peningkatan. Berdasarkan laporan Niko Partners 2020, 49% dari pemain *game mobile* di Indonesia adalah perempuan, dengan genre MOBA menjadi salah satu genre favorit [7].

Namun demikian, data Mobile Legends mengungkapkan bahwa pemain perempuan hanya mencakup sekitar 20% dari total pemain, dimana hal ini menjadikan pemain perempuan sebagai kelompok minoritas dalam komunitas *game* ini [8].

Situasi ini berkaitan dengan berbagai tantangan yang dihadapi pemain perempuan dalam komunitas *game* kompetitif seperti Mobile Legends. Penelitian sebelumnya [6] menunjukkan bahwa perempuan sering menghadapi diskriminasi, pelecehan verbal, dan stereotip gender.

Hartmann dan Klimmt [9] mengungkapkan bahwa perempuan cenderung merasa kurang kompetitif dibandingkan laki-laki dan sering meragukan kemampuannya dalam *game* yang memerlukan strategi. Penelitian oleh Devianti dan Nurchayati [6] juga menyebutkan beberapa tantangan lain yang dialami pemain perempuan, seperti penggunaan bahasa kasar, dianggap tidak kompeten oleh rekan setim, dan kurangnya representasi dalam komunitas. Permasalahan tersebut dapat menurunkan motivasi pemain perempuan untuk terus bermain dan berpartisipasi aktif dalam ekosistem *game*.

Namun demikian, partisipasi perempuan dalam Mobile Legends terus meningkat, baik sebagai pemain kasual maupun profesional. Turnamen seperti *MLBB Women's Invitational* dan *Unipin Ladies Development Series* menunjukkan antusiasme yang tinggi dari pemain perempuan untuk terlibat dalam ekosistem *game*. Fenomena ini juga menyoroti potensi pemain

perempuan sebagai target yang potensial dalam industri *game*, termasuk Mobile Legends.

Untuk memahami motivasi pemain perempuan agar tetap bermain meskipun menghadapi tantangan tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi mengenai niat bermain, yakni dengan mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain perempuan dalam bermain *game*. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan menggunakan *Playful Consumption Experience Model*. Model ini mengintegrasikan pengalaman emosional, imajiner, dan sensorik dari model konsumsi hedonis dengan Teori Penerimaan Teknologi (TAM) serta Uses and Gratifications Theory (U&G). Model ini memungkinkan analisis yang komprehensif terhadap kebutuhan dan pengalaman yang mendorong perilaku pemain perempuan serta dampaknya terhadap keberlanjutan dalam bermain *game* [10].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Abbasi bertujuan untuk menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan fokus pada *imaginal experience*, *emotional experience*, dan *sensory experience*. Model yang digunakan adalah *playful consumption experience model* yang merupakan integrasi dari model konsumsi *hedonic*, *Technology Acceptance Model* (TAM), dan *Uses and Gratification Theory* (UGT). *Game MOBA* yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah DOTA2, Smite, dan League of Legends. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa semua variabel, kecuali *fantasy*, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap niat pemain untuk bermain *game MOBA*. Variabel yang diterima meliputi *escapism*, *role projection*, *enjoyment*, *arousal*, *emotional involvement*, dan *sensory experience*. Penelitian ini juga menemukan bahwa *fantasy* tidak memiliki dampak signifikan terhadap niat perilaku pemain [10].

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Rehman. Fokus penelitian ini adalah untuk menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku pemain pria (*male gamers*) untuk bermain *game PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) melalui *playful consumption experience* dan teori gratifikasi. Penelitian ini menganalisis data dari 248 gamer pria PUBG untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang mempengaruhi niat tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa beberapa faktor mempengaruhi niat perilaku pemain untuk bermain PUBG. Faktor-faktor yang didukung adalah pengalaman konsumsi yang menyenangkan (*Enjoyment*), keterlibatan emosional (*Emotional Involvement*), dan gairah (*Arousal*), yang semuanya memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku (*Behavioral Intention*). Namun, faktor-faktor seperti faktor fantasi (*Fantasy*) dan proyeksi peran (*Role*

Projection) ditolak karena tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan [11].

2.2. Game MOBA

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah salah satu genre *game online* yang melibatkan 10-20 pemain dan sangat interaktif antar pemain. Dalam *game MOBA*, setiap pemain memainkan karakter unik dengan tujuan utama untuk menghancurkan markas inti lawan sehingga dapat meraih kemenangan [12].

Keunikan, fleksibilitas, serta dinamika dalam *game MOBA* memberikan pengalaman bermain yang menarik dan membantu mengurangi rasa jenuh bagi para pemainnya [13].

2.3. Mobile Legends

Mobile Legends merupakan salah satu *game online mobile* bergenre MOBA yang saat ini tengah populer dan banyak diminati oleh masyarakat sejak kemunculannya [13].

Mobile Legends yang dikembangkan oleh Moonton dirilis pada 14 Juli 2016 dan tersedia untuk dimainkan di perangkat *smartphone* berbasis Android maupun iOS. Dalam permainannya, Mobile Legends melibatkan dua tim yang bertujuan untuk menghancurkan markas lawan sekaligus melindungi markas mereka sendiri. Tim yang pertama berhasil menghancurkan markas utama atau menara inti lawan akan dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

2.4. Preferensi Gender dalam Bermain Game

Dalam konteks bermain *game*, preferensi gender merujuk pada kecenderungan pemain dalam memilih genre atau karakter dalam *game*. Penelitian sebelumnya menunjukkan perbedaan preferensi antara pemain laki-laki dan perempuan. Laki-laki cenderung memilih *game* yang kompetitif, penuh aksi, dan minim interaksi sosial, sementara perempuan lebih menyukai *game* yang sosial, kooperatif, dan kurang kompetitif [14][15].

Selain itu, laki-laki biasanya memiliki pengalaman lebih banyak dan menghabiskan waktu lebih lama dalam bermain dibandingkan perempuan [14].

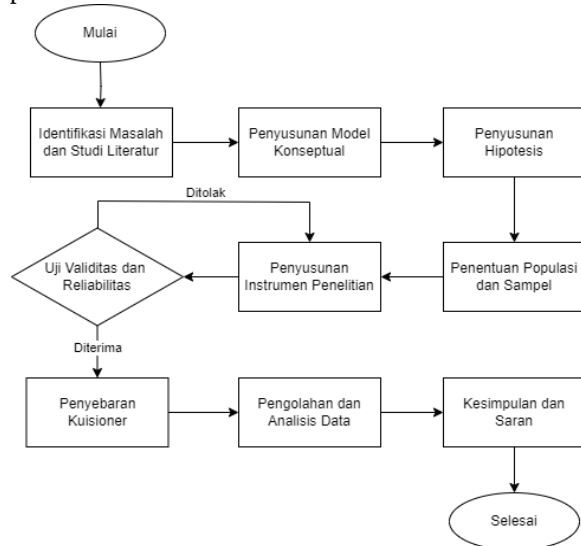
2.5. Playful Consumption Experience Model

Playful consumption experience diartikan sebagai pengalaman bermain *video game* yang bersifat memotivasi, aktif, dan didorong oleh motivasi intrinsik, yang dilakukan untuk kepuasan dan kesenangan pribadi. Pengalaman ini melibatkan aspek perasaan, sensori, dan fantasi sehingga memberikan kesenangan dengan nilai hedonis kepada pemain. Model *playful consumption experience* terdiri dari tujuh sub-dimensi, yaitu *Fantasy*, *Role Projection*, *Escapism*, *Arousal*, *Emotional Involvement*, *Enjoyment*, dan *Sensory Experience*, yang secara keseluruhan mencerminkan tiga aspek utama dari pengalaman hedonis yang bersifat *playful*: *Imaginal*

Experience, Sensory Experience, Dan Emotional Experience [16].

3. METODE PENELITIAN

Berikut adalah alur penelitian yang disajikan dalam bentuk flowchart, yang menggambarkan rangkaian kegiatan dari tahap awal hingga tahap akhir penelitian.



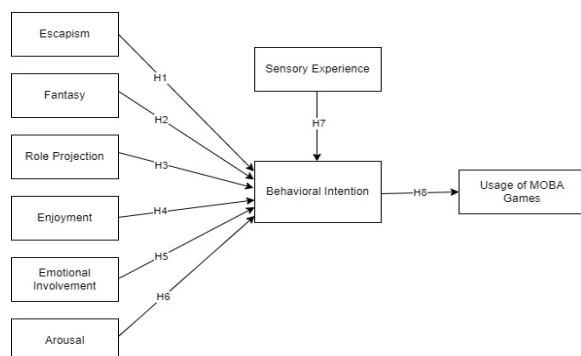
Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Identifikasi Masalah dan Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah dan studi literatur. Penelitian ini melibatkan studi literatur dengan mengumpulkan berbagai artikel ilmiah yang membahas tentang niat pengguna untuk terus bermain *game online* secara berkelanjutan. Identifikasi permasalahan pada penelitian ini didapatkan dari hasil studi literatur yang dilakukan oleh peneliti.

3.2. Model Konseptual

Penelitian ini menggunakan *Playful Consumption Experience Model* sebagai kerangka konseptualnya. Model ini menggunakan tujuh variabel bebas (*independent variable*), yaitu *escapism*, *fantasy*, *role projection*, *enjoyment*, *emotional involvement*, *arousal*, dan *sensory experience*, serta dua variabel terikat (*dependent variabel*), yaitu *behavioral intention* dan *usage behavior*.



Gambar 2. Model Konseptual [10]

3.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan model konseptual pada Gambar 2 sebelumnya, maka hipotesis yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- H1 : *Escapism* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H2 : *Fantasy* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H3 : *Role projection* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H4 : *Enjoyment* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H5 : *Emotional involvement* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H6 : *Arousal* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H7 : *Sensory experience* berpengaruh positif terhadap niat pengguna (*Behavioral Intention*) untuk bermain game Mobile Legends
- H8 : *User behavioral intention* berpengaruh positif terhadap penggunaan (*usage*) game Mobile Legends

3.4. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan kumpulan objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang dijadikan fokus oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya [17].

Pada penelitian ini populasi yang digunakan yaitu pengguna aktif *game* Mobile Legends di Indonesia. Berdasarkan data dari Konferensi Pers MPL Indonesia 2021, jumlah pengguna aktif bulanan *game* Mobile Legends di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Metode ini digunakan untuk memilih sampel dari populasi berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang ditetapkan untuk sampel dalam penelitian ini adalah perempuan (*female gamer*) di Indonesia yang pernah memainkan *game* Mobile Legends minimal satu kali.

Sampel dalam penelitian ini yaitu pemain perempuan (*female gamers*) Mobile Legends di Indonesia. Untuk menentukan ukuran sampel, digunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error sebesar 5%.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Interval keyakinan / error 5% (0.05)

Berdasarkan penghitungan menggunakan rumus slovin di atas, maka diperoleh jumlah ukuran sampel sebanyak 400 responden pemain perempuan (*female gamer*) *game* Mobile Legends di Indonesia.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yakni berupa kuesioner dengan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Item	Instrumen Pernyataan
1.	<i>Escapism</i>	ESC1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends mengalihkan saya dari masalah dan tekanan
		ESC2	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membantu saya melarikan diri dari hal-hal yang tidak menyenangkan dan mengkhawatirkan
		ESC3	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membuat saya menjauh dari kenyataan
		ESC4	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membuat saya merasa seperti berada di dunia yang berbeda dari kenyataan
2.	<i>Fantasy</i>	FAN1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends tidak merangsang imajinasi saya
		FAN2	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membantu saya menciptakan khayalan
		FAN3	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membantu saya memperluas realitas
3.	<i>Role Projection</i>	RP1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends memungkinkan saya memproyeksikan diri ke dalam peran tertentu
		RP2	Bermain <i>game</i> Mobile Legends memungkinkan saya memproyeksikan diri ke dalam tugas tertentu
		RP3	Bermain <i>game</i> Mobile Legends memungkinkan saya memproyeksikan diri menjadi orang lain
4.	<i>Enjoyment</i>	ENJ1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends tidak terlalu menyenangkan
		ENJ2	Bermain <i>game</i> Mobile Legends memberikan banyak kesenangan
		ENJ3	Bermain <i>game</i> Mobile Legends menyenangkan
		ENJ4	Saya menikmati bermain <i>game</i> Mobile Legends
5.	<i>Emotional Involvement</i>	EIN1	Ketika bermain <i>game</i> Mobile Legends, saya merasa sangat terlibat dalam <i>game</i> tersebut
		EIN2	Ketika bermain <i>game</i> Mobile Legends, saya merasa masuk ke dalam <i>game</i> tersebut
		EIN3	Setelah selesai bermain <i>game</i> Mobile Legends, saya mungkin membawa pengalaman bermain <i>game</i> tersebut
6.	<i>Arousal</i>	ARO1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membuat saya terinspirasi
		ARO2	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membuat saya terjaga
		ARO3	Bermain <i>game</i> Mobile Legends membuat saya termotivasi
7.	<i>Sensory Experience</i>	SEN1	Bermain <i>game</i> Mobile Legends mempengaruhi gerakan fisik saya
		SEN2	Tubuh saya bergerak secara reflek sebagai reaksi terhadap situasi tertentu dalam <i>game</i> Mobile Legends
		SEN3	Perangkat <i>peripheral gaming</i> (<i>joy-stick</i> , <i>joy-pad</i> , dan aksesoris lainnya) membuat saya benar-benar merasakan pengalaman fisik dari <i>game</i> tersebut
		SEN4	Musik dalam <i>game</i> Mobile Legends dapat mempengaruhi emosi sehingga saya beradaptasi dan merespons sesuai dengan itu (misalnya, saya bermain agresif dengan musik yang agresif, saya bermain tenang dengan musik yang lembut, dan merasa takut terhadap musik horror, dll)
		SEN5	Keindahan pemandangan dari <i>game</i> Mobile Legends secara estetika menarik bagi saya
		SEN6	Visual dalam <i>game</i> Mobile Legends sesuai dengan selera saya terhadap struktur, bentuk, dan desain yang khas dan berbeda
8.	<i>Behavioral Intention</i>	BI1	Saya berniat memainkan <i>game</i> Mobile Legends
		BI2	Saya memperkirakan akan bermain <i>game</i> Mobile Legends
		BI3	Saya akan sering memainkan <i>game</i> Mobile Legends di masa depan
9.	<i>Usage Behavior</i>	UB1	Saya akan menghabiskan beberapa jam setiap minggu untuk bermain <i>game</i> Mobile Legends
		UB2	Saya akan sering bermain <i>game</i> Mobile Legends
		UB3	Saya telah menghabiskan beberapa jam dalam seminggu terakhir untuk bermain <i>game</i> Mobile Legends

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Data Demografi Responden

Pada penelitian ini, data demografi responden meliputi informasi usia, status, frekuensi penggunaan, serta rata-rata jam yang dihabiskan oleh responden untuk bermain *game* Mobile Legends dalam seminggu. Dari penyebaran kuisisioner penelitian didapatkan responden dengan data demografi sebagai berikut:

- Usia Responden
Responden pada penelitian ini mayoritas berusia 19-25 tahun, yaitu sebanyak 228 pemain perempuan.
- Status Responden
Responden pada penelitian ini mayoritas berstatus sebagai Pelajar/Mahasiswa, yaitu sebanyak 291 pemain perempuan.

c. Frekuensi Penggunaan

Frekuensi penggunaan *game* merujuk pada seberapa sering pengguna perempuan bermain *game* Mobile Legends dalam jangka waktu tertentu. Jawaban kuisioner didominasi oleh responden dengan frekuensi penggunaan “beberapa minggu sekali” sebanyak 187 responden.

d. Durasi Bermain

Durasi bermain merujuk pada rata-rata jam yang dihabiskan oleh pemain perempuan untuk bermain *game* Mobile Legends dalam seminggu. Jawaban kuisioner didominasi oleh responden dengan durasi bermain “<4 jam” sebanyak 215 responden.

4.2. Analisis Inferensia

4.2.1. Outer Model

Analisis *outer model* dilakukan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas indikator yang digunakan dalam mengukur setiap variabel laten. Validitas diuji melalui *convergent validity*, sementara reliabilitas dievaluasi menggunakan *composite reliability* dan *Cronbach's alpha*. *Convergent validity* digunakan untuk mengukur sejauh mana sebuah konstruk memiliki hubungan yang kuat dengan variabel laten yang diwakilinya [18].

Indikator dianggap valid secara konvergen jika nilai loading factor > 0,70 dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) > 0,50 [19]. Berikut adalah nilai loading faktor dan AVE untuk masing-masing indikator dan variabel dalam penelitian ini.

Tabel 2. Nilai Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Loading Factor	AVE
Escapism	ESC1	0.754	0.534
	ESC2	0.705	
	ESC3	0.746	
	ESC4	0.719	
Fantasy	FAN1	0.820	0.690
	FAN2	0.889	
	FAN3	0.778	
Role Projection	RP1	0.729	0.631
	RP2	0.846	
	RP3	0.804	
Enjoyment	ENJ1	0.786	0.591
	ENJ2	0.773	
	ENJ3	0.775	
	ENJ4	0.739	
Emotional Involvement	EIN1	0.804	0.631
	EIN2	0.774	
	EIN3	0.803	
Arousal	ARO1	0.840	0.633
	ARO2	0.774	
	ARO3	0.772	
Sensory Experience	SEN1	0.720	0.513
	SEN2	0.748	
	SEN3	0.712	
	SEN4	0.704	
	SEN5	0.704	
	SEN6	0.706	
	BI1	0.778	0.629

Variabel	Indikator	Loading Factor	AVE
Behavioral Intention	BI2	0.807	
	BI3	0.795	
Usage Behavior	UB1	0.856	0.746
	UB2	0.858	
	UB3	0.877	

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran suatu instrumen, meskipun diterapkan pada waktu, tempat, dan populasi yang berbeda. Reliabilitas konstruk dievaluasi menggunakan dua kriteria utama, yaitu *composite reliability* dan *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* dan *Cronbach's Alpha* > 0,7 [19].

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Arousal	0.710	0.838
Behavioral Intention	0.708	0.836
Emotional Involvement	0.707	0.837
Enjoyment	0.769	0.852
Escapism	0.715	0.821
Fantasy	0.773	0.869
Role Projection	0.712	0.836
Sensory Experience	0.810	0.863
Usage Behavior	0.829	0.898

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa setiap variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability* yang lebih dari 0.7. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas.

4.2.2. Inner Model

Analisis *inner model* atau model struktural bertujuan untuk mengevaluasi hubungan kausal antara variabel laten, baik yang bersifat eksogen maupun endogen, dalam model penelitian [20]. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan nilai *R-square* dan *Q-square*.

R-square digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel independen (eksogen) mempengaruhi variabel dependen (endogen), dengan rentang nilai antara 0 hingga 1. Nilai ini menunjukkan seberapa besar kontribusi gabungan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai *Q-square* digunakan untuk mengevaluasi relevansi prediksi (*predictive relevance*) suatu model struktural melalui prosedur *blindfolding* [21].

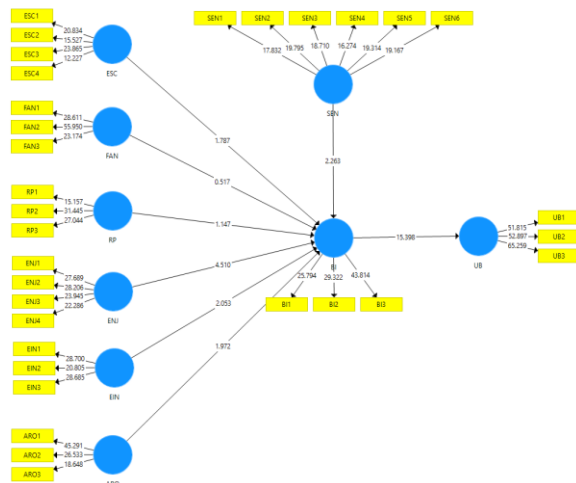
Model dianggap memiliki kemampuan prediktif yang baik jika nilai *Q-square* > 0, dan kurang relevan secara prediktif jika nilainya < 0 [19].

Tabel 4. Nilai R-Square dan Q-Square

Variabel	R-Square	Q-Square
Behavioral Intention	0.469	0.361
Usage Behavior	0.279	0.266

4.3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS 3.0. Hasil pengujian hipotesis dengan metode *bootstrapping* dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Hasil *Bootstrapping*

Pengujian hipotesis dilakukan melalui *path coefficient* dengan melihat nilai *original sample*, *t-statistics*, dan *p-value*. *Path coefficient* menunjukkan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai *original sample* menggambarkan arah pengaruh, apakah positif atau negatif, antara variabel. Selanjutnya, kekuatan dan signifikansi *path coefficient* dievaluasi menggunakan nilai *p-value* dan uji *T-statistics* dengan pendekatan *two-tailed*. Jika nilai *p-value* < 0,05, maka hasilnya signifikan dan hipotesis diterima. Pada uji *T-statistics*, tingkat signifikansi ditetapkan pada 5%, sehingga nilai *T-statistics* harus lebih besar dari 1,96.

Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis yang ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Hipotesis	Path	Original Sample	T Statistics	P Values	Ket.
H1	ESC – BI	0.145	1.787	0.072	Tidak Signifikan
H2	FAN – BI	0.025	0.517	0.610	Tidak Signifikan
H3	RP – BI	0.054	1.147	0.267	Tidak Signifikan
H4	ENJ – BI	0.294	4.510	0.000	Signifikan
H5	EIN – BI	0.101	2.053	0.040	Signifikan
H6	ARO – BI	0.134	1.972	0.037	Signifikan
H7	SEN – BI	0.165	2.263	0.022	Signifikan
H8	BI – UB	0.601	15.398	0.000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditampilkan pada tabel 5, menunjukkan terdapat tiga variabel, yakni *escapism*, *fantasy*, dan *role projection* yang memiliki nilai *T-Statistics* < 1.96 dan nilai *P Values* > 0.05, sehingga hipotesis ditolak. Kemudian terdapat lima variabel, yakni *enjoyment*, *emotional involvement*, *arousal*, *sensory experience*, dan *behavioral intention* yang memiliki nilai *T-Statistics* < 1.96 dan nilai *P Values* > 0.05, sehingga hipotesis tersebut diterima.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa lima hipotesis diterima dan tiga hipotesis ditolak. Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *Enjoyment*, *Emotional Involvement*, *Arousal*, dan *Sensory Experience* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku (*Behavioral Intention*) pemain dalam bermain *game* Mobile Legends. Selain itu, *Behavioral Intention* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Usage Behavior*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi niat pemain (*behavioral intention*) dalam bermain Mobile Legends. Faktor yang paling berpengaruh adalah *Enjoyment*, hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa variabel *Enjoyment* memiliki nilai *path coefficient* terbesar

dibandingkan dengan variabel lainnya. Sementara itu, variabel *Escapism*, *Fantasy*, dan *Role Projection* tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat diterapkan pada *game* dengan genre yang berbeda. Selain itu, untuk studi kasus *game* sejenis, disarankan agar metode yang berbeda digunakan untuk memberikan gambaran dan masukan dari sudut pandang yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fathiyyah, R. N., & Rina, N., "Pengaruh Kredibilitas Youtuber Terhadap Sikap Penonton Pada Channel Youtube Atta Halilintar", *Acta Diurna*, 15(2), 98-118, 2019
- [2] Ondang, G.L., Moku, B.J., & Goni, S.Y.V.I., "Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi Fispol Unsrat". *Holistik, Journal of Social and Culture*, 13(2), 1-15, 2020, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- [3] Kemp, S., "Digital 2024: Global Overview Report", 2024, <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report?rq=digital%20report%202024>

- [4] Statista, "Most downloaded mobile MOBA games worldwide 2023". 2023 <https://www.statista.com/statistics/1269466/most-downloaded-moba-apps-worldwide/>
- [5] ActivePlayer, "Mobile Legends: Bang Bang. The Game Statistics Authority: ActivePlayer.io", 2024, <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>
- [6] Devianti, T. A., & Nurchayati. "Eksplorasi Masalah yang Dihadapi Oleh Gamer Perempuan dan Strategi Coping yang Diterapkan". *Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 168–186, 2023
- [7] Niko. "Play like a girl: Key ways to engage one of Asia's fastest growing gaming audiences". Niko, 2020 <https://nikopartners.com/play-like-a-girl-key-ways-to-engage-one-of-asias-fastest-growing-gaming-audiences/>
- [8] Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D., "Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini". *suara.com*, 2021 <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>
- [9] Hartmann, T., & Klimmt, C., "Gender and computer games: Exploring females' dislikes". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931, 2006, doi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- [10] Abbasi, A.Z., Rehman, U., Fayyaz, M.S., Ting, D.H., Shah, M.U. and Fatima, R., "Using the playful consumption experience model to uncover behavioral intention to play Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games", *Data Technologies and Applications*, Vol. 56 No. 2, pp. 223-246, 2021, doi: <https://doi.org/10.1108/DTA-02-2021-0055>
- [11] Rehman, Umair & Shah, Muhammad & Abbasi, Amir & Hlavacs, Helmut & Iftikhar, Rameen. (2022). Investigating male gamers' behavioral intention to play PUBG: Insights from playful-consumption experiences. *Frontiers in Psychology*. 13. 10.3389/fpsyg.2022.909875.
- [12] Delita, Yashinta Noesa., "Perilaku Komunikasi Virtual dalam konflik aktivitas Komunikasi Virtual Perempuan pemain Mobile Legend Bang – bang (Studi pada Channel Discord "Mabar Online")". Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024
- [13] Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." 1(1): 33–49, 2022
- [14] Karakus, T., Inal, Y., & Cagiltay, K., "A descriptive study of Turkish high school students' gameplaying characteristics and their considerations concerning the effects of games". *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520-2529, 2008, doi: 10.1016/j.chb.2008.03.011
- [15] Hartmann, T., & Klimmt, C., "Gender and computer games: Exploring females' dislikes". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931, 2006, doi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- [16] Abbasi, A. Z., Ting, D. H., Hlavacs, H., Abbasi, A. Z., Ting, D. H., Hlavacs, H., Experience, P., Abbasi, A. Z., Ting, D. H., & Hlavacs, H., "Playful-Consumption Experience in Digital Game Playing : A Scale Development", 2018
- [17] Sugiyono., "Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D". Bandung:ALFABETA., 2019
- [18] Irwan, & Adam, K., "Metode Partial Least Square (PLS) Dan Terapannya". *Teknosains*, 9(1), 53–68, 2020
- [19] Ghozali, & Latan., "Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)". Bab III Metoda Penelitian, 1–9., 2015
- [20] Sari, U. K., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P., "Evaluasi Kesuksesan Sistem Informasi Terpadu Layanan Prodi (SIPL) Menggunakan Model Delone Dan Mclean Pada Fakultas Teknik Universitas Mulawarman". *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(1), 48–58, 2023, doi: <https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.536>
- [21] Suntara, A. A., Widagdo, P. P., & Kamila, V. Z., "Analisis Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi Uang Kuliah Tunggal Universitas Mulawarman". *Kreatif Teknologi Dan Sistem Informasi (KRETISI)*, 1(1), 1–8, 2023, doi: <https://doi.org/10.30872/kretisi.v1i1.275>