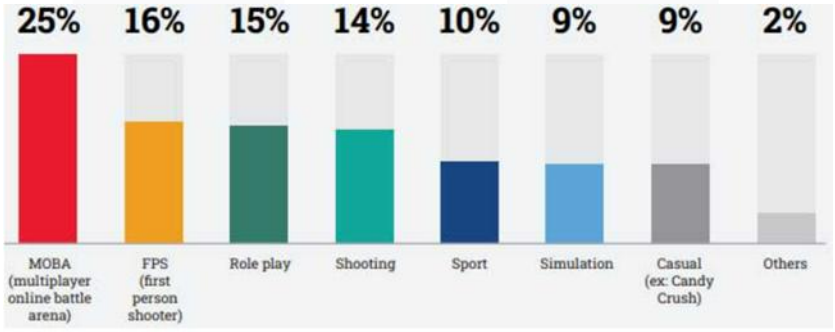
Analisis Pengaruh *Game Features* Terhadap *Intention To Play* Lokapala *Games*: Integrasi *Technology Acceptance Model*

Rangga Savanka Putra[1], Sherly Artadita[2]
[1]Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom , Indonesia, ranggasavanka@student.telkomuniversity.ac.id
[2]Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom , Indonesia, sherlyartadita@telkomuniversity.ac.id

Abstrak
Penelitian ini menganalisis pengaruh fitur game terhadap niat bermain game Lokapala dengan mengintegrasikan *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode kuantitatif diterapkan *dengan Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Partial Least Square* (PLS-SEM) pada data dari 184 responden pemain *game* MOBA *mobile*, termasuk pemain Lokapala. Hasil penelitian membuktikan bahwa *Game Features* berpengaruh konstruktif dan substansial terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat. Kedua persepsi ini juga terbukti membentuk Sikap konstruktif, yang selanjutnya meningkatkan *Intention to Play* Lokapala *Games*. Secara langsung, *Game Features* juga terbukti berpengaruh substansial terhadap niat bermain. Simpulan penelitian menegaskan bahwa kualitas fitur *game* merupakan faktor kunci dalam membentuk persepsi, sikap, dan akhirnya niat bermain pemain. Oleh karena itu, peningkatan fitur *game* menjadi strategi krusial untuk mendorong minat bermain *game* Lokapala. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain seperti kepercayaan pada pengembang dan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam.
Kata Kunci: *Game features, perceived ease of use, perceived usefulness, attitude, intention to play*

I. PENDAHULUAN

Industri *game* global, khususnya pada segmen *mobile gaming*, telah menunjukkan pertumbuhan yang eksponensial dalam dekade terakhir. Data dari Statista (2023) memproyeksikan pendapatan pasar video *game* Indonesia mencapai USD 1,117 miliar dengan jumlah pemain lebih dari 53,8 juta. Segmen termasif didominasi oleh *game online*, yang didorong oleh masifnya penggunaan *smartphone* dan akses internet yang semakin terjangkau (Rahayu, 2023). Fenomena ini selaras dengan tren dunia, di mana *mobile gaming* menguasai pasar dengan kontribusi pendapatan hingga $136 miliar pada tahun 2022.



Gambar 1
Genre yang sering dimainkan oleh kalangan Gen Z dan millenial di indonesia 2023
Sumber : GGWP.id

Di Indonesia, genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sangat populer di kalangan Generasi Z dan Milenial, dengan 25% gamer memainkannya. Game seperti Mobile Legends: Bang Bang dan Honor of Kings mendominasi pasar, namun game lokal menghadapi tantangan berat untuk bersaing. (Sibaran 2023).

Lokapala, MOBA pertama dari Indonesia dan Asia Tenggara yang dikembangkan oleh Anantarupa Studios, mengintegrasikan budaya dan mitologi Nusantara, tetapi masih mengalami penetrasi pasar yang rendah. Survei Asosiasi Game Indonesia (2021) menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden belum mengenalnya, dan hanya 26,3% yang pernah memainkannya. Minat yang rendah ini disebabkan oleh masalah teknis dan desain, seperti server tidak stabil dan antarmuka kurang intuitif, meskipun telah ada pembaruan besar dengan patch V2.0.0.

Dengan mempertimbangkan fenomena ini, penelitian difokuskan pada analisis variabel-variabel yang mempengaruhi minat bermain terhadap *game* Lokapala. Kerangka teoritis yang digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), yang dikembangkan dengan memasukkan variabel *Game Features* sebagai faktor eksternal.

Penelitian ini ditargetkan untuk memberikan sumbangan teoretis dengan melakukan pengujian dan memperluas aplikasi model TAM dalam konteks *game* MOBA lokal. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi landasan empiris bagi pengembang, Anantarupa Studios, dalam merumuskan strategi pengembangan produk dan pemasaran yang lebih efektif untuk meningkatkan daya tarik dan adopsi *game* Lokapala di pasar domestik.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Technology Acceptance Model (TAM)

Identifikasi perilaku seseorang terhadap perkembangan teknologi menjadi tujuan pengembangan *Technology Acceptance Model* (TAM) (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017). Fred Davis pada tahun 1986 mengembangkan Technology Acceptance Model (TAM), Kerangka teoretis yang diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) untuk memahami penerimaan pengguna terhadap sistem informasi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model ini dirancang untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang memengaruhi keputusan individu dalam menggunakan teknologi, baik dalam konteks organisasi maupun pribadi (Davis, 1989). Berbeda dengan TRA yang bersifat umum, TAM secara khusus fokus pada konteks teknologi, menjadikannya alat analisis yang efektif untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku pengguna secara luas. Dengan adanya modifikasi dan pengembangan teori TAM, dapat disimpulkan bahwa reaksi serta persepsi pengguna terhadap teknologi memberi pengaruh pada sikap adopsi teknologi yang dimilikinya (Addin 2022).

B. Game Features

fitur permainan seperti narasi, tantangan, dan sistem hadiah meningkatkan keterlibatan pemain. Narasi memberikan kerangka dan tujuan, sementara tantangan menghadirkan rintangan untuk pemecahan masalah. (Baranowski et al. 2008). Sistem penghargaan, seperti poin atau item eksklusif, berfungsi sebagai motivator ekstrinsik untuk mempertahankan partisipasi pemain. Elemen-elemen ini mendorong pengaturan diri, pengenalan pola, pengambilan keputusan, dan meningkatkan kemampuan kognitif serta memori, membantu pemain dalam menguasai elemen permainan untuk mencapai hadiah dan tujuan. (Kesuma & Princes, 2024). Dalam penelitian ini, terdapat 5 dimensi yang digunakan yaitu: *social features, manipulation and control features, narrative and dentity features, reward and punishment features* dan *presentation features* (Gaffar et al.2022).

C. Perceived Ease of Use

Penekanan pada kemudahan produk, seperti kontrol yang mudah dipahami dan halus yang dapat digerakkan oleh pemain dengan mudah, merupakan *perceived ease of use* (Rafdinal et al., 2020). Desain intuitif mencakup kontrol responsif, navigasi menu yang jelas, dan sistem tutorial yang terintegrasi dengan baik (Rafdinal et al., 2020). Faktor utama dalam pembentukan persepsi kemudahan penggunaan adalah kemudahan dalam menggunakan teknologi, termasuk antarmuka yang sederhana, navigasi yang intuitif, dan proses yang mendukung efisiensi kerja pengguna. Sistem yang paling sering digunakan menandakan bahwa sistem tersebut lebih populer, lebih mudah dioperasikan, serta lebih *user-friendly* bagi penggunanya (Naradipa, 2020). Arti *perceived ease of use* juga adalah keyakinan seseorang bahwa suatu teknologi atau sistem mudah di pelajari dan digunakan tanpa memerlukan usaha (Davis, 1989). Dalam penelitian ini, terdapat 3 dimensi yang digunakan yaitu: *simple interfaces*, *intuitive navigation*, dan *processes that support user work efficiency* (Denovan & Marsasi, 2025).

D. Perceived Usefulness

Tingkat kepercayaan seseorang bahwa suatu sistem dapat membantu meningkatkan kinerja pekerjaannya didefinisikan sebagai usefulness perceived (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2017). *Perceived Usefulness* merujuk pada keyakinan pengguna bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan memberikan manfaat konstruktif bagi kebutuhan atau tujuan mereka. *Perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) merujuk pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerja atau produktivitas pekerjaannya (Davis, 1989). Persepsi manfaat merupakan faktor yang cukup kuat mempengaruhi penerimaan, adopsi dan penggunaan sistem oleh pengguna(Sukmawati Kartika & Kowanda Dionysia, 2023). Dalam penelitian ini, terdapat 3 dimensi yang digunakan yaitu: *effectiveness, accomplish faster*, *faster*, useful (Mujiyana et al., 2022).

E. Attitude

Menurut Agag et al. (2019), *attitude toward playing* merujuk pada intensitas perasaan senang atau tidak senang seseorang terhadap aktivitas bermain *game online*. Kepuasan atau kesenangan yang tinggi menciptakan ikatan emosional dengan merek atau perusahaan tertentu (Candiwan & Wibisono, 2021). Sikap ini tidak hanya sekadar preferensi, tetapi juga menjadi landasan psikologis yang mendorong niat dan tindakan, baik secara personal maupun sosial (Shin & Kim, 2008). Seperti dijelaskan Davis (1989), Sikap dipengaruhi oleh pengalaman emosional konstruktif atau negatif, yang menentukan keterhubungan individu terhadap sistem atau konten. Oleh karena itu, sikap merupakan elemen penting dalam memahami motivasi pengguna untuk terus berpartisipasi atau meninggalkan suatu aktivitas. Dalam penelitian ini, terdapat 3 dimensi yang digunakan yaitu : komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konasi (Rohman et al., 2023)

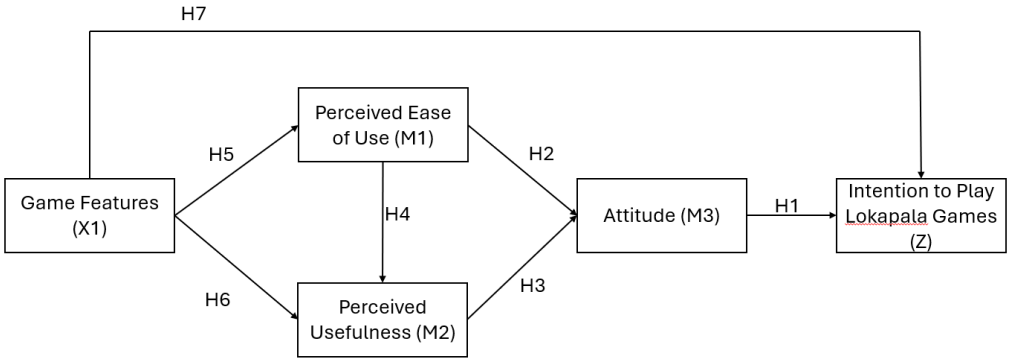
F. Intention to Play Lokapala Games

Niat bermain adalah sebagai niat seseorang untuk mengonsumsi produk dalam jangka (Fachreza et al., 2022).

Niat untuk menggunakan produk atau layanan, niat untuk mencari informasi, dan niat untuk merekomendasikan informasi(Alfanur & Kadono, 2019) .Koo (2009) secara spesifik mendefinisikan *intention to play* sebagai keinginan pemain untuk terus berpartisipasi dalam *game online*, yang sangat bergantung pada kualitas teknis, kenyamanan antarmuka, dan sistem imbalan yang menarik. Untuk memitigasi hambatan, pengembang perlu memperbaiki aspek teknis, menyederhanakan mekanik permainan, dan memberikan insentif yang relevan. Dengan demikian, niat bermain tidak hanya mencerminkan preferensi pribadi, tetapi juga respons terhadap desain game yang intuitif dan responsif terhadap kebutuhan. Niat bisa dibagi menjadi 2 yaitu *intention* dan *continuance intention*. *Continuance intention* adalah tingkat di mana seseorang telah merumuskan rencana untuk secara berkelanjutan melakukan beberapa perilaku masa depan tertentu (Indrawati, 2018). Dalam penelitian ini, terdapat 3 dimensi yang digunakan yaitu : *Hedonistic gratification*, *utilitarian gratification*, *social gratification* (Fachreza et al., 2022).

G. Kerangka Pemikiran

Panduan ini menyajikan fondasi teoretis dan metodologis untuk penelitian, mencakup teori, filosofi, epistemologi, metodologi, dan analisis data, yang bertujuan untuk membantu peneliti dalam melaksanakan studi yang komprehensif dan meningkatkan kualitas temuan penelitian. (Iba & Wardhana, 2023).



Gambar 2
Kerangka Pemikiran Penelitian
Sumber : Data Olahan Penulis (2025)

H. Hipotesis Penelitian

Mengacu pada kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, berikut merupakan hipotesis-hipotesis yang akan divalidasi melalui penelitian ini.

H1 : *Attitude* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games*.
H2 : *Perceived Ease of Use* memberikan dampak konstruktif dan substansial terhadap *Attitude*.
H3 : *Perceived Usefulness* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Attitude*.
H4 : *Perceived Ease of Use* berpengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*.
H5 : *Game Features* memberikan dampak konstruktif dan substansial *terhadap Perceived Ease of Use*.
H6 : *Game Features* berpengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*.
H7 : *Game Features* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini adalah metode yang terorganisir dan sistematis untuk mengumpulkan, memproses, dan memaknai data angka guna mengukur variabel, memvalidasi hipotesis, serta menemukan pola dan korelasi antar variabel yang diteliti. (Malhotra, 2020). Studi ini menggunakan penelitian kuantitatif eksplanatori, yang bertujuan mengidentifikasi hubungan kausal antar variabel dan memverifikasi hipotesis tertentu dalam kerangka teori yang ditentukan (Malhotra, 2020). Penelitian ini merupakan jenis explanatory research yang bertujuan mengidentifikasi hubungan kausal dan menguji hipotesis. Metode yang digunakan adalah survei, yaitu teknik pengumpulan data terstruktur dan sistematis melalui angket atau wawancara yang terstandar, untuk memahami ciri-ciri, persepsi, tindakan, atau pandangan dari suatu kelompok subjek melalui pengambilan sampel yang representatif (Malhotra, 2020). Data penelitian dikumpulkan dari individu yang merupakan target responden, terdiri dari pemain game genre MOBA mobile dan yang pernah bermain game lokapala. Kuesioner diisi oleh individu, dengan analisis pada tingkat respons individu untuk menguji hubungan antar variabel yang dihipotesiskan. Individu berfungsi sebagai unit penelitian, sementara elemen merupakan unit terkecil dalam populasi. (Malhotra, 2020). Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode non contrived, yang menjelaskan observasi dilakukan tanpa struktur atau pra-spesifikasi yang kaku. (Malhotra, 2020). Penelitian ini menggunakan metode single cross sectional, yaitu pengumpulan data dilakukan hanya pada satu kelompok responden. (Malhotra, 2020). Peneliti memilih metode *single cross sectional*

karena mengambil responden yang bermain game dengan genre MOBA *mobile* dan responden yang sedang atau pernah bermain *game* lokapala setidaknya sekali tetapi masih ingat dengan pengalamannya.

Menurut Malhotra (2020), Variabel adalah atribut atau konstruk yang dapat diukur untuk memahami fenomena, dengan dua jenis: eksogen, yang tidak dipengaruhi variabel lain dan menjadi faktor penyebab (diwakili oleh game features), dan endogen, yang dipengaruhi variabel lain (termasuk *Attitude*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *Intention to play* Lokapala *games*). Penyusunan operasionalisasi variabel adalah kunci untuk memastikan keakuratan dan validitas data. (iba zainuddin, 2024). Penggunaan skala pengukuran memberikan dasar sistematis untuk mengorganisir data dan menjelaskan hubungan antar variabel dengan cara terstruktur dan jelas (iba zainuddin, 2024). Penelitian ini akan diwakili oleh indikator-indikator menggunakan Skala Likert serta data yang nantinya akan dianalisis dengan metode SEM (*Smart Equation Modelling*) melalui perangkat lunak SmartPLS 4.

Berdasarkan (Malhotra, 2020), Populasi dalam penelitian ini mencakup keseluruhan elemen yang memiliki karakteristik umum dan menjadi objek yang diteliti, yaitu individu yang berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi niat untuk bermain game Lokapala. Sampel adalah sebagai bagian atau subkelompok yang dipilih dari keseluruhan populasi yang menjadi target penelitian (Malhotra, 2020). Karena populasi ini bersifat spesifik dan sulit diakses secara acak, Peneliti menggunakan teknik *judgmental sampling* untuk memilih sampel *non-probability*. yaitu dengan menargetkan responden yang dianggap paling representatif dan sesuai dengan kriteria penelitian (Malhotra, 2020). Sampling pertimbangannya adalah untuk responden yang bermain *game* dengan genre MOBA *mobile* dan responden yang sedang atau pernah bermain *game* lokapala setidaknya sekali tetapi masih ingat dengan pengalamannya.

Hubungan antar variabel dalam penelitian dievaluasi menggunakan PLS-SEM, dengan uji outer model untuk memastikan keakuratan. Validitas konvergen memerlukan outer loading di atas 0,7 dan AVE lebih dari 0,5. Uji reliabilitas membutuhkan nilai Cronbach's Alpha, composite reliability, dan rho_A di atas 0,7. Validitas diskriminan diuji dengan metode Fornell-Larcker criterion. Hasil pengukuran harus dinyatakan valid dan reliabel sebelum pengujian hipotesis. (Hair & Ringle, 2022).

Pengujian Inner Model dalam PLS-SEM bertujuan untuk mengevaluasi kekuatan prediktif dan hubungan kausal antar variabel laten dengan menganalisis koefisien determinasi (R^2) pada konstruk endogen, di mana nilai 0,75, 0,50, dan 0,25 masing-masing menunjukkan kekuatan prediktif yang kuat, sedang, dan lemah (Hair & Ringle, 2022). Ukuran efek (f^2) kuantifikasi kontribusi konstruk eksogen terhadap nilai R^2, dengan nilai 0,02, 0,15, dan 0,35 menunjukkan efek kecil, sedang, dan masif (Hair & Ringle, 2022). Relevansi prediktif model secara keseluruhan diuji dengan nilai Q^2, yang harus lebih masif dari nol ($Q^2 > 0$) untuk mengindikasikan bahwa model memiliki kemampuan prediksi yang bermakna (Hair & Ringle, 2022). Semua pengujian hipotesis menggunakan tingkat substansialsi 5% ($\alpha = 0.05$), dengan validasi hubungan kausal berdasarkan nilai p-value.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tabel Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Skor Total Responden

Berikut merupakan hasil tanggapan responden terhadap variable *game features*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude* dan *intention to play* lokapala *games*.

Tabel 1. Tabel Tanggapan Responden

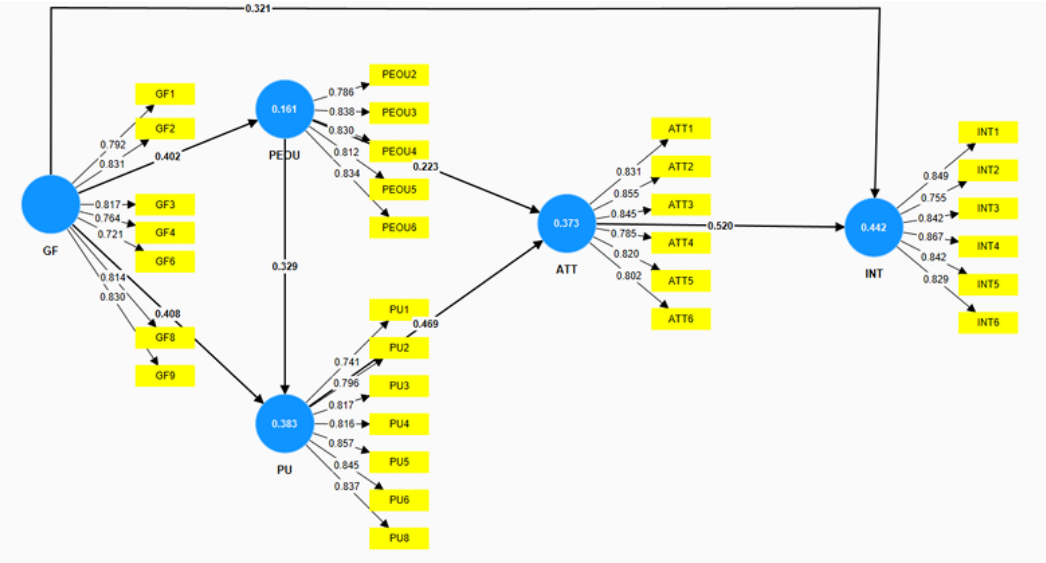
No	Variabel	Skor Total	%	Kategori
1	Game features	7495	81,42%	Baik
2	Perceived Ease of Use	4319	78,24%	Baik
3	Perceived Usefulness	5359	72,85%	Baik
4	Attitude	4198	76,05%	Baik
5	Intention to Play Lokapala Games	4033	73,06%	Baik

Sumber: Data Olahan Penulis (2025)

Dapat disimpulkan dari tabel ini bahwa persepsi responden pada setiap variabel dalam penelitian ini tergolong Baik.

4.2 Outer Model

Berikut adalah bentuk dari outer model pada penelitian ini yang terdiri dari 5 variabel: *game features* (7 indikator), *perceived ease of use* (5 indikator), *perceived usefulness* (8 indikator), *attitude* (6 indikator), *dan intention to play* lokapala *games* (6 indikator).



Gambar 3
Outer Model Penelitian
Sumber : Hasil Olah Data SmartPLS

1) Uji Convergent Validity

Validitas konvergen adalah tingkat keterkaitan antara suatu pengukuran dengan pengukuran lain untuk konstruk yang serupa (Hair & Ringle, 2022). Kriteria pokok dalam menilai validitas konvergen suatu variabel meliputi average variance extracted (AVE) dan outer loading. Nilai AVE dihitung dari rerata kuadrat outer loading indikator yang terhubung dengan variabel, dengan standar baik adalah ≥0.50, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut mampu mendeskripsikan lebih dari setengah variansi dari item-item indikatornya (Hair et al.,2022). Pada penelitian ini, *rule of thumb* skor *outer loading* adalah 0.708 tetapi, Seringkali, 0.70 dianggap cukup dekat dengan 0.708 untuk dianggap sebagai ambang batas yang dapat diterima (Hair & Ringle, 2022). Berikut disajikan tabel yang memuat nilai *factor loading* dari tiap-tiap indikator pada riset ini.

Tabel 2. Hasil Nilai Factor Loading Tahap 1 Atau Sebelum Dibersihkan

Variabel	Indikator	Loading Factor (>0,5)	Hasil	AVE(0,5)	Hasil
Game Features	GF1	0.772	Valid	0.563	Valid
	GF2	0.798	Valid		
	GF3	0.763	Valid		
	GF4	0.759	Valid		
	GF5	0.703	Valid		
	GF6	0.732	Valid		
	GF7	0.693	Tidak Valid		
	GF8	0.809	Valid		
	GF9	0.806	Valid		
	GF10	0.652	Tidak Valid		
Perceived Ease of Use	PEOU1	0.702	Valid	0.634	Valid
	PEOU2	0.790	Valid		
	PEOU3	0.830	Valid		
	PEOU4	0.824	Valid		
	PEOU5	0.802	Valid		
	PEOU6	0.822	Valid		
Perceived Usefulness	PU1	0.738	Valid	0.667	Valid
	PU2	0.796	Valid		
	PU3	0.817	Valid		
	PU4	0.816	Valid		
	PU5	0.858	Valid		
	PU6	0.846	Valid		
	PU7	0.837	Valid		
	PU8	0.738	Valid		
Attitude	ATT1	0.831	Valid	0.678	Valid
	ATT2	0.856	Valid		
	ATT3	0.846	Valid		
	ATT4	0.785	Valid		
	ATT5	0.820	Valid		
	ATT6	0.803	Valid		
Intention to Play Lokapala *Games*	INT1	0.850	Valid	0.692	Valid
	INT2	0.756	Valid		
	INT3	0.841	Valid		
	INT4	0.868	Valid		
	INT5	0.842	Valid		
	INT6	0.828	Valid		

Sumber: Data olahan SmartPLS 4 (2025)

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa ada variabel yang valid dan tidak valid, variabel yang tidak valid adalah GF 7 (0.693) dan GF 10 (0.652). Menurut Hair & Ringle (2022) menyatakan bahwa proses penghapusan item pertanyaan dilakukan secara bertahap dan didasarkan pada pertimbangan yang logis, dengan menitikberatkan pada terpenuhinya kriteria validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Berikut adalah hasil validitas konvergen tahap 2 atau setelah di bersihkan untuk memenuhi *rule of thumb* dari *outer loading*:

Tabel 3 Hasil Nilai *Outer Loading* Tahap 2 Atau Sesudah Dibersihkan

Variabel	Indikator	Loading Factor (>0,5)	AVE(0,5)	Hasil
Game Features	GF1	0.792		Valid
	GF2	0.831		
	GF3	0.817		
	GF4	0.764		
	GF6	0.721	0.634	
	GF8	0.814		
	GF9	0.830		
Perceived Ease of Use	PEOU2	0.786		Valid
	PEOU3	0.838		
	PEOU4	0.830		
	PEOU5	0.812	0.673	
	PEOU6	0.834		
Perceived Usefulness	PU1	0.741		Valid
	PU2	0.796		
	PU3	0.817		
	PU4	0.816	0.667	
	PU5	0.857		
	PU6	0.845		
	PU7	0.837		
	PU8	0.741		
Attitude	ATT1	0.831	0.678	Valid
	ATT2	0.855		
	ATT3	0.845		
	ATT4	0.785		
	ATT5	0.820		
	ATT6	0.802		
Intention to Play Lokapala *Games*	INT1	0.849	0.691	Valid
	INT2	0.755		
	INT3	0.842		
	INT4	0.867		
	INT5	0.842		
	INT6	0.829		

Sumber : Data Olahan SmartPls 4 (2024)

Berdasarkan tabel 3, setelah nilai *Outer loading* yang tidak memenuhi kriteria di hapus yaitu indikator GF 7 (0.693) dan GF 10 (0.652) di bersihkan, ternyata ditemukan bahwa indikator dari GF 5 dan PEOU 1 yang semula pada tabel 2 memiliki nilai GF 5 (0.759), dan PEOU 1 (0.702) berubah menjadi GF 5 (0.683) dan PEOU 1 (0.699) ketika validitas konvergen tahap 2 atau setelah dibersihkan, hal ini membuat bahwa variabel GF 5 dan PEOU 1 harus dibersihkan karena tidak memenuhi kriteria rule of thumb >0.7. Dapat disimpulkan bahwa nilai outer loading memenuhi kriteria *rule of thumb* >0.7. dan nilai AVE setiap variabel memiliki nilai >0,5 dan loading factor memiliki nilai >0,5, sehingga seluruh item sudah memenuhi standar *convergent validity*.

2) Uji Discriminant Validity

Validitas diskriminan mengacu pada seberapa jauh suatu konsep berbeda dari variabel lain. (Hair & Ringle, 2022). Konstruksi yang diuji validitas diskriminan menunjukkan bahwa mereka berbeda dari konstruk lain dalam model. Dua metode digunakan untuk menguji keunikan. *Cross-loading* memastikan bahwa setiap indikator memiliki korelasi tertinggi dengan konstruknya sendiri.

Tabel 4. Hasil Nilai Cross Loading

Variabel	*Attitude*	*Game Features*	*Intention to Play* Lokapala	*Perceived Ease of Use*	*Perceived Usefulness*
ATT1	0.831	0.177	0.504	0.434	0.519
ATT2	0.855	0.286	0.527	0.339	0.568
ATT3	0.845	0.231	0.476	0.414	0.496
ATT4	0.785	0.074	0.399	0.450	0.413
ATT5	0.820	0.149	0.455	0.360	0.396
ATT6	0.802	0.080	0.524	0.251	0.445
GF1	0.134	0.792	0.250	0.258	0.384
GF2	0.226	0.831	0.316	0.385	0.481
GF3	0.316	0.817	0.483	0.389	0.529
GF4	0.027	0.764	0.250	0.248	0.327
GF6	0.175	0.721	0.298	0.339	0.354
GF8	0.061	0.814	0.365	0.312	0.403
GF9	0.133	0.830	0.356	0.267	0.471
INT1	0.585	0.350	0.849	0.373	0.550
INT2	0.453	0.191	0.755	0.305	0.399
INT3	0.487	0.401	0.842	0.348	0.462
INT4	0.416	0.408	0.867	0.433	0.494
INT5	0.527	0.378	0.842	0.304	0.497
INT6	0.436	0.386	0.829	0.327	0.443
PEOU2	0.295	0.306	0.284	0.786	0.298
PEOU3	0.413	0.320	0.357	0.838	0.454
PEOU4	0.390	0.304	0.339	0.830	0.395
PEOU5	0.324	0.373	0.336	0.812	0.380
PEOU6	0.418	0.344	0.387	0.834	0.465
PU1	0.458	0.502	0.494	0.329	0.741
PU2	0.434	0.416	0.448	0.437	0.796
PU3	0.471	0.346	0.453	0.464	0.817
PU4	0.464	0.408	0.401	0.391	0.816
PU5	0.459	0.438	0.491	0.388	0.857
PU6	0.467	0.519	0.476	0.397	0.845
PU7	0.547	0.449	0.513	0.410	0.837
PU8	0.458	0.502	0.494	0.329	0.741

Sumber: Data Olahan SmartPls 4 (2025)

Nilai *cross loading* seluruh variabel dalam penelitian ini telah sesuai dengan pedoman umum, yaitu melebihi ambang batas 0,5. Kondisi ini menunjukkan bahwa korelasi antara masing-masing indikator dan konstruknya sendiri lebih kuat daripada korelasi antara indikator dan konstruk yang berbeda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas discriminant penelitian ini baik dan memenuhi kriteria yang diperlukan.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas penelitian ini diuji menggunakan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability (CR) melalui structural equation modelling (SEM) dengan software SmartPLS versi 4.0. Cronbach's Alpha mengukur tingkat reliabilitas konsistensi internal variabel, untuk mengevaluasi konsistensi hasil pengukuran pada seluruh indikator sejenis. (Hair & Ringle, 2022).

Ambang batas yang digunakan menurut Hair & Ringle (2022) adalah, 0.70-0.90 (Sangat memuaskan), 0.60-0.70 (dapat diterima), diatas 0.90 dan pasti di atas 0.95 (terlalu tinggi), dibawah 0.60 (tidak reliabel).

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

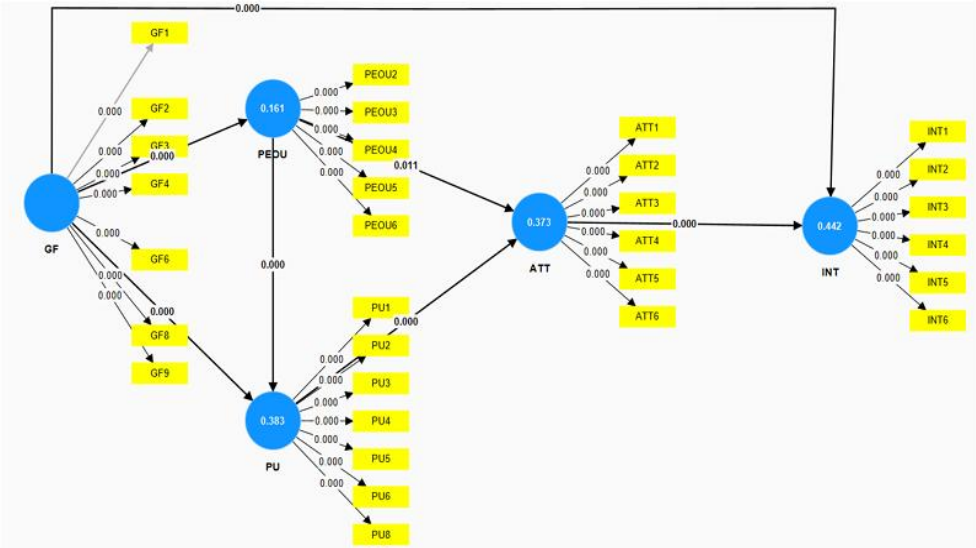
Variabel	*Cronbach's Alpha*	*Composite Reliability* (rho_a)	*Composite Realibilty* (rho_c)
Attitude	0.905	0.881	0.927
Game Features	0.904	0.883	0.924
Intention to Play Lokapala *Games*	0.911	0.891	0.931
Perceived Ease of Use	0.879	0.845	0.911
Perceived Usefulness	0.916	0.887	0.933

Sumber: Data Olahan SmartPls 4 (2025)

Pada variabel *attitude, game features, perceived ease of use, perceived usefulness,* dan *intention to play* lokapala *games* nilai cronbach alpha diatas 0.7 dengan rata-rata nilai sangat baik/memuaskan. Yang menunjukkan nilai cronbach alpha pada penelitian ini adalah valid.

4.3 Inner Model

Pengujian model struktural dalam SEM-PLS bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antar variabel dalam model, termasuk kekuatan, arah, dan substansialsi pengaruh antar konstruk, guna memahami kontribusi setiap variabel terhadap keseluruhan model.



Gambar 5
Outer model penelitian
Sumber : Olah Data SmartPLS 4

1) R-Square Adjusted

Menurut (Hair & Ringle, 2022) Dalam suatu model, pengujian *R-Square* digunakan untuk mengukur seberapa masif pengaruh variabel independen (eksogen) terhadap variabel dependen (endogen). Nilai *R-Square* menunjukkan seberapa masif proporsi variasi konstruk endogen yang dapat dijelaskan oleh konstruk eksogen yang mempengaruhinya. Pengaruh dapat diklasifikasikan menjadi tiga tingkat: kuat (0,75 atau lebih tinggi), moderat (0,50), dan lemah (0,25).

Tabel 7. Hasil Uji R Square Adjusted

Variabel	*R-Square*	*R-Square adjusted*
Attitude	0.373	0.366
Intention to Play Lokapala *Games*	0.442	0.436
Perceived Ease of Use	0.161	0.157
Perceived Usefulness	0.383	0.376

Sumber: Hasil Olah Data SmartPls 4 (2025)

Berdasarkan hasil pengujian *R-Square*, dapat disimpulkan bahwa memiliki Tingkat keberhasilan yang beragam dalam memprediksi variabel endogen. Variabel *intention to play* lokapala *game*s dan *perceived usefulness* menunjukkan nilai R-Square tertinggi, masing-masing semasif 0.442 dan 0.383 mendekati Tingkat moderat (0.50). Sementara itu, variabel *attitude* (0.373) juga mendekati batas moderat, sedangkan *perceived ease of use* memiliki kekuatan penjelas terendah yaitu 0.161 yang termasuk dalam kategori lemah.

2) F-Square

Dampak relatif suatu konstruk prediktor pada konstruk endogen dalam hal penjelasannya yang dinilai menggunakan partial least squares structural equation modelling (PLS-SEM) diukur dengan *effect size (F Square)*. (Hair & Ringle, 2022). Menurut Hair & Ringle (2022) nilai *f square* memfasilitasi penilaian kontribusi konstruk eksogen terhadap nilai r-square. Pedoman umum yang disarankan untuk menginterpretasikan ukuran efek f square adalah efek kecil bernilai 0,05, efek sedang 0.10 dan efek masif 0.25.

Tabel 8. Hasil Uji F Square

	Attitude	*Game Features*	*Intention to Play* Lokapala *Games*	*Perceived Ease of Use*	*Perceived Usefulness*
Attitude			0.464		
Game Features			0.177	0.193	0.226
Intention to Play Lokapala *Games*					
Perceived Ease of Use	0.060				0.147
Perceived Usefulness	0.266				

Sumber: Data Olahan Penulis (2025)

Hasil uji f-square menunjukkan bahwa *attitude* memiliki pengaruh masif terhadap *intention to play* lokapala *games* (0.464), menjadikannya prediktor yang kuat. Sebaliknya, pengaruh *game features* bervariasi, dengan efek kecil pada *intention to play* lokapala *games* (0.177) dan moderat pada *perceived ease of use* (0.193) serta *perceived usefulness* (0.226). *Perceived ease of use* sedikit mempengaruhi *attitude* (0.060) dan tidak substansial terhadap *perceived usefulness* (0.147). *Perceived usefulness* juga memberikan pengaruh kecil terhadap *attitude* (0.266). Kesimpulannya, *attitude* adalah variabel dengan efek masif, sementara hubungan lain cenderung kecil hingga moderat.

3) *Q-Square*

Q-Square adalah sebagai alat yang sesuai untuk menilai kekuatan prediksi *out-of-sample* suatu model unuk mengevaluasi apakah model jalur yang spesifik dapat secara akurat memprediksi indikator variabel laten endogen (Hair & Ringle, 2022). Nilai *q-square* dihitung menggunakan proses blindfolding, yang digambarkan di bawah ini adalah hasil nilai q-square.

Tabel 7. Hasil Uji Q Square

	SSO	SSE	Q^2(=1-SSE/SSO)	Keterangan
Attitude	1104.000	526.964	0.523	Tinggi
Game features	1288.000	664.755	0.484	Tinggi
Intention to Play Games Lokapala	1104.000	517.117	0.532	Tinggi
Perceived Ease of Use	920.000	476.531	0.482	Tinggi
Perceived Usefulness	1288.000	624.664	0.515	Tinggi

Sumber: Hasil Olahan SmartPLS (2025)

Hasil analisis *q-square*, variabel *intention to play* lokapala *games* memiliki nilai tinggi yaitu 0.532, *perceived ease of use* memiliki nilai tinggi 0.482 dan *perceived usefulness* memiliki nilai tinggi 0.515, *game features* memiliki nilai tinggi 0.484 dan *Attitude* memiliki nilai tinggi yaitu 0.523. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki daya prediksi yang memadai (Hair & Ringle, 2022).

4.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah untuk menguji teori struktural yang menjelaskan bagaimana variabel laten saling berhubungan satu sama lain (Hair & Ringle, 2022). Pengujian substansial koefisien jalur mengandalkan prosedur bootstrapping. Prosedur ini melibatkan penarikan sub-sampel, untuk mendapatkan perkiraan kesalahan standar dan statistik uji (Hair & Ringle, 2022). Dalam pengujian ini menggunakan nilai p value semasif 5%, nilai batas yang digunakan untuk memutuskan substansialsi adalah 1.96 untuk uji dua arah.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Hubungan variabel	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P value
Attitude > *Intention to play* Lokapala *Games*	0.520	0.519	0.080	6.490	0.000
Perceived Ease of Use > *Attitude*	0.223	0.223	0.088	2.533	0.011
Perceived Usefulness > *Attitude*	0.469	0.472	0.087	5.427	0.000
Perceived Ease of use > *Perceived Usefulness*	0.329	0.333	0.068	4.868	0.000
Game Features > *Perceived Ease of Use*	0.402	0.405	0.080	5.043	0.000
Game Features > *Perceived Usefulness*	0.408	0.409	0.071	5.759	0.000
Game Features > *Intention to Play* Lokapala *games*	0.321	0.326	0.064	4.982	0.000

Sumber: Hasil Olah Data SmartPLS 4 (2025)

Dengan demikian, hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: *Attitude -> Intention to Play* Lokapala *Games*

→ Diterima, *Attitude* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games.*

H2: *Perceived Ease of Use -> Attitude*

→ Diterima, *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Attitude*.

H3: *Perceived Usefulness -> Attitude*

→ Diterima, *Perceived usefulness* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *attitude*.

H4: *Perceived Ease of Use -> Perceived Usefulness*

→ Diterima, *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*

H5: *Game Features -> Perceived Ease of Use*

→ Diterima*, Game Features* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Ease of Use*.

H6: *Game Features -> Perceived Usefulness*

→ Diterima, *Game Features* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*.

H7: *Game Features -> Intention to Play* Lokapala *Games*

→ Diterima, *Game Features* memiliki pengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui proses analisis data, pengolahan data, dan uji hipotesis terhadap variabel *game features, perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *Attitude*, serta *intention to play* pada permainan Lokapala, dapat diambil kesimpulan bahwa kajian ini sukses menjawab rumusan masalah dan mencapai objektif penelitian yang telah ditentukan sebagai berikut: Berdasarkan hasil pemrosesan data statistik yang dikerjakan oleh peneliti, berikut simpulan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya:

1) Persepsi Responden terhadap *Game Features* dalam Kategori “Baik”
2) Persepsi Responden terhadap *Perceived Ease of Use* dalam kategori “Baik”
3) Persepsi Responden terhadap *Perceived Usefulness* dalam kategori “Baik”
4) Persepsi Responden terhadap *Attitude* dalam kategori “Baik”
5) Persepsi Responden terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games* dalam kategori “Baik”
6) *Attitude* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games*.
7) *Perceived Ease of Use* memberikan dampak konstruktif dan substansial terhadap *Attitude*.
8) *Perceived Usefulness* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Attitude*.
9) *Perceived Ease of Use* berpengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*.
10) *Game Features* memberikan dampak konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Ease of Use*.

11) *Game Features* berpengaruh konstruktif dan substansial terhadap *Perceived Usefulness*.
12) *Game Features* memberikan pengaruh yang konstruktif dan substansial terhadap *Intention to Play* Lokapala *Games*.

Model Technology Acceptance Model (TAM) yang diperluas dengan memasukkan fitur *game* sebagai variabel eksogen menunjukkan validitas empiris yang kuat dalam konteks *game* MOBA di Indonesia. Peningkatan kualitas fitur *game* berpengaruh pada niat bermain, serta membentuk persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat, yang mengarah pada sikap konstruktif pengguna. Penelitian ini menyarankan pengembang *game* Lokapala untuk fokus pada peningkatan kualitas fitur guna menciptakan pengalaman pengguna yang konstruktif dan mendorong pertumbuhan basis pemain di pasar MOBA Indonesia.

B. Saran

Saran guna Perusahaan

1) Lokapala disarankan untuk menerapkan strategi pengembangan *game* yang menekankan kemudahan penggunaan dengan antarmuka yang jelas dan navigasi yang mulus. Fitur utama harus mencakup tata letak yang mudah dipahami, fleksibilitas, dan elemen pendukung seperti tutorial interaktif, pertandingan bot, mode latihan, panduan waktu nyata, dan *sistem replay* untuk meningkatkan keterampilan pemain.
2) Lokapala diharapkan strategi pengembangan *game* yang berfokus pada peningkatan fitur personalisasi, reward system, kualitas audiovisual, membuat karakter unik yang melokal, dan kontrol yang responsif untuk meningkatkan niat pemain.
3) Lokapala diharapkan melakukan strategi pengembangan game yang berfokus pada kualitas *gameplay* yang baik, mekanisme pertarungan yang kompetitif dan responsif, desain *gameplay* yang memungkinkan pemain merasakan pencapaian yang jelas dan cepat, meningkatkan efisiensi sistem seperti (*matchmaking*, mekanisme progresi, atau akses konten game), memberikan nilai manfaat yang lebih seperti (gameplay, fitur, dan konten yang benar-benar berkualitas), memiliki elemen strategis dan kerja sama yang kuat, mengembangkan konten kreatif yang lebih immersif dan pengembangan konten berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan daya tarik pada *game* lokapala.
4) Untuk mendapatkan sikap konstruktif lokapala dapat memberikan *gameplay* yang bagus untuk mengubah ekspetasi menjadi kepuasan nyata dan loyalitas panjang, meningkatkan daya Tarik utama sebagai *game* lokal Indonesia, memberikan kenyaman bermain melalui tampilan visual dan fitur-fiturnya, memberikan pengalaman bermain yang memuaskan, dan meningkatkan potensi *word-of-mouth marketing* yang dapat dikembangkan.
5) Lokapala dapat melakukan strategi pengembangan *game* yang berfokus pada memperdalam integrasi unsur budaya tersebut dalam mekanisme *gameplay*, menonjolkan aspek hiburan dan relaksasi pada *gameplay* nya, pengembangan sistem ranking yang adil, transparan, dan *rewarding*, pengembangan *depth gameplay* pada setiap *hero*, serta sistem progresi yang memuaskan, penguatan fitur sosial (seperti sistem pertemanan, berbagi pencapaian, atau bermain dalam tim) dan pengembangan fitur komunitas (seperti *guild system*, *chat interaktif*, atau *event kolaboratif*).

Saran Guna Penelitian Selanjutnya

1) Diharapkan bahwa penelitian selanjutnya akan memasukkan variabel tambahan atau menambah variabel yang belum diteliti, seperti contohnya adalah *Trust in game developer* untuk meneliti keyakinan pemain terhadap developer apakah rendah atau tinggi.
2) Penelitian selanjutnya dapat memperluas dan memperdalam ruang lingkup responden yang lebih ketat seperti contohnya menggunakan metode kualitatif untuk meneliti langsung ke pihak anantarupa studios. Atau bisa juga langsung ke komunitas lokapala dengan wawancara atau memfokuskan ke grup diskusi untuk mengungkapkan alasan, motivasi, dan hambatan.

REFERENSI

Addin, S. (2022). Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online). *Jurnal Mitra Manajemen*, *5*(10), 718–735. http://e-jurnalmitramanajemen.com/index.php/jmm/article/view/578/509

Agag, G. M., Khashan, M. A., & ElGayaar, M. H. (2019). Understanding online gamers' intentions to play games online and effects on their loyalty: An integration of IDT, TAM and TPB. In *Journal of Customer Behaviour* (Vol. 18, Issue 2). https://doi.org/10.1362/147539219x15633616548597

Alfanur, F., & Kadono, Y. (2019). Analysis on E-commerce Purchase Intention and Decision in Java and Sumatra. *Proceedings of 2019 International Conference on Information Management and Technology, ICIMTech 2019*, *1*(August), 635–640. https://doi.org/10.1109/ICIMTech.2019.8843731

Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). Playing for Real. Video Games and Stories for Health-Related Behavior Change. *American Journal of Preventive Medicine*, *34*(1).

https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027
Candiwan, & Wibisono, C. (2021). Analysis of the influence of website quality to customer's loyalty on e-commerce. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, *12*(1), 83–102. https://doi.org/10.7903/IJECS.1892
Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, *13*(3), 319–339. https://doi.org/10.2307/249008
Denovan, R. F., & Marsasi, E. G. (2025). Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness And Satisfaction To Maximize Behavioral Intention With The Technology Acceptance Model In Generation Y And Z Consumers. In *Jurnal Pamator : Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo* (Vol. 18, Issue 1). https://doi.org/10.21107/pamator.v18i1.29461
Fachreza, Z., Senalasari, W., Setiawati, L., & Alty Amalia, F. (2022). Examining Factors Affecting Intention to Play Video Games: Study of the Indonesian Game Industry. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, *2*(2), 89–101. https://doi.org/10.35313/jmi.v2i2.38
Hair, J. F., & Ringle, C. M. (2022). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. *September 2021*.
Iba & Wardhana, A. (2023). *Metode penelitian. Eureka Media Aksara.*
iba zainuddin, wardhana aditya. (2024). *OPERASIONALISASI VARIABEL, SKALA PENGUKURAN & INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*.
Indrawati. (2018). *Analyzing Factors Influencing Continuance Intention of E-Payment Adoption Using Modified UTAUT 2 Model*. https://doi.org/10.1109/ICoICT.2018.8528748
Kesuma, A. E., & Princes, E. (2024). Antecedents of Gacha gaming intention: Extending UTAUT2 with structural video game characteristics. *Computers in Human Behavior Reports*, *14*(March), 100405. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100405
Koo, D. M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, *25*(2), 466–474. https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.10.010
Malhotra, N. (2020). *23.21.870_Ebook*.
Naradipa, C. (2020). The Effect of Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Perceived Cohesion, Social Norm and Customer Preference to Customer Loyalty Online Game Community First Person Shooter in Surabaya. *KnE Social Sciences*, *2020*, 117–125. https://doi.org/10.18502/kss.v4i7.6847
Rafdinal, W., Qisthi, A., & Asrilsyak, S. (2020). Mobile Game Adoption Model: Integrating Technology Acceptance Model and Game Features. *Sriwijaya International Journal of Dynamic Economics and Business*, *4*(May), 43–56. https://doi.org/10.29259/sijdeb.v4i1.43-56
Rohman, A. N., Mukhsin, M., & Ganika, G. (2023). Technology Acceptance Model in Analyzing Actual Use of E - Commerce Tokopedia Indonesia. *Jurnal Ekonomi Manajemen Akuntansi Keuangan Bisnis Digital*, *2*(1), 25–36.
Sánchez-Mena, A., & Martí-Parreño, J. (2017). Drivers and barriers to adopting gamification: Teachers' perspectives. *Electronic Journal of E-Learning*, *15*(5), 434–443.
Shin, D. H., & Kim, W. Y. (2008). Applying the technology acceptance model and flow theory to Cyworld user behavior: Implication of the Web2.0 user acceptance. *Cyberpsychology and Behavior*, *11*(3), 378–382. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0117
Sibarani. (2023). *Indonesia Millennial and Gen-Z Report 2024: Gamer Gandrungi Genre MOBA*. 2023. https://www.ggwp.id/gaming/others/indonesia-millenial-gen-z-report-2024-gamer-00-183ky-qlydym
Sukmawati Kartika, & Kowanda Dionysia. (2023). Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*, 66–72.