

# Influence of game design and playability toward continuance intention using TAM framework = Pengaruh game design dan playability terhadap continuance intention menggunakan pendekatan TAM: studi pada mobile game MOBA

Pantouw, Rocky Tarsisius, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20497766&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Only few previous Studies in mobile games focused on pre-adopting while ignoring post adoption behaviors. One intrinsic factor considered affecting gameplay is enjoyment. Some research has already conducted to understand what enjoyment driver is. Enjoyment is an external factor that influenced perceived usefulness. where perceived of usefulness is variable proposed in TAM. This study aims to examine impact the game design attribute that fit and influence enjoyment while play game and as a motive of continuance mobile game use in MOBA genre. This research adopts game design attributes of challenge, variety, novelty, design aesthetics, social interaction, playability attributes consist of perceived of use and interactivity. Structural Equation Modeling (SEM) is used for data analysis. The model is tested with 206 actual users. The findings put Novelty, design aesthetic and interactivity under observed. This research concluded that continual mobile game use is strongly driven by perceived of usefulness. The implications are discussed in the paper.

<hr>

Masih sedikit studi dalam konteks game mobile yang berfokus pada konteks pra-adopsi, dan mengabaikan perilaku pasca adopsi. Salah satu faktor intrinsik yang dianggap memengaruhi game adalah Enjoyment. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk memahami apa itu Enjoyment. Enjoyment adalah faktor eksternal yang memengaruhi manfaat yang dirasakan. di mana perceived usefulness adalah variabel yang diusulkan dalam Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak atribut desain game yang sesuai dan mempengaruhi Enjoyment saat bermain game, dan sebagai motif penggunaan game mobile secara berkelanjutan (Continued use) dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Penelitian ini mengadopsi atribut desain permainan Challenge, variasi, novelty, Design Aesthetic, Social Interaction, Playability Attribute terdiri dari Perceived ease of Use dan Interactivity. Structural Equation Modeling (SEM) digunakan untuk analisis data. Model ini diuji dengan 206 sample. Temuan menempatkan Novelty, Design Aesthetic dan interactivity sebagai variabel yang diamati. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game mobile yang berkelanjutan sangat didorong oleh perceived of usefulness. Implikasinya dibahas dalam makalah ini.