

# Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keinginan Bermain Online Mobile Game di Indonesia dengan Metode Structural Equation Model (SEM) = Analysis of Factors Affecting the Intention to Play Online Mobile Games in Indonesia by using the Structural Equation Model (SEM) Method

Muhammad Fahreza Kresnamurti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518106&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Online Mobile Games menjadi salah satu teknologi hiburan yang berkembang pesat dan semakin diminati oleh kebanyakan orang. Di Indonesia, pada tahun 2021 diperkirakan telah terdapat 59,8 juta pengguna Mobile Game dan diperkirakan pada tahun 2025 telah mencapai 75,6 juta. Dengan makin maraknya Online Mobile dapat dijadikan sebagai pertimbangan penting dari sudut pandang bisnis. Oleh karena itu, sangat penting untuk dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi atau keinginan pemain di Indonesia dalam bermain Online Mobile Game. Kemudian akan memberikan manfaat untuk membuat sektor Mobile Game ini terus berkembang kedepannya.

Penelitian ini telah melakukan pengembangan model yang bertujuan untuk mengusulkan model yang menggambarkan faktor-faktor yang berpotensi mempengaruhi keinginan untuk bermain bagi pemain game di Indonesia menggunakan dengan menggunakan metode SEM, terdiri 9 (sembilan) konstruk yakni Visual, Escapism, Network Quality, Achievement, Social Interaction, dan Game Features sebagai variabel eksogen (independen variable) serta variabel endogen (dependent variabel) yaitu Enjoyment, Flow Experiences dan Intention to Play.

Pengujian terhadap Structural Equation Model (SEM) dengan konstruk yang dirancang yakni Visual, Network Quality, Enjoyment, Game Features dan Achievement dan memiliki p-value kurang dari < nilai signifikansi 0.05 dan nilai C.R (t-value) lebih besar atau > dari nilai 1.96 yang artinya konstruk atau variabel yang diteliti tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan bermain atau Intention to Play pengguna atau pemain Online Mobile Game. Sementara itu, konstruk yang dirancang yakni Escapism, Flow Experience, dan Social Interaction dan memiliki p-value lebih dari < nilai signifikansi 0.05 dan nilai C.R (t-value) kurang dari nilai 1.96 yang artinya konstruk atau variabel yang diteliti tersebut tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan bermain atau Intention to Play pengguna atau pemain Online Mobile Game.

.....Online Mobile Games are one of the fastest growing entertainment technologies and are increasingly in demand by most people. In Indonesia, in 2021 it is estimated that there will be 59.8 million Mobile Game users and it is estimated that in 2025 it will reach 75.6 million. With the proliferation of Online Mobile, it can be used as an important consideration from a business point of view. Therefore, it is very important to be able to analyze the factors that influence the adoption or desire of players in Indonesia to play Online Mobile Games. Then it will provide benefits to make the Mobile Game sector continue to grow in the future.

This study has developed a model that aims to propose a model that describes the factors that have the

potential to influence the desire to play for gamers in Indonesia using the SEM method, consisting of 9 (nine) constructs namely Visual, Escapism, Network Quality, Achievement, Social Interaction, and Game Features as exogenous variables (independent variables) and endogenous variables (dependent variables), namely Enjoyment, Flow Experiences and Intention to Play.

Testing of the Structural Equation Model (SEM) with the designed constructs namely Visual, Network Quality, Enjoyment, Game Features and Achievement and has a p-value of less than  $<0.05$  significance value and a CR value (t-value) greater than or  $> 1.96$  which means that the construct or variable under study has a significant influence on the desire to play or the intention to play of users or online mobile game players. Meanwhile, the constructs designed are Escapism, Flow Experience, and Social Interaction and have a p-value of more than  $< 0.05$  significance value and a CR value (t-value) of less than 1.96, which means that the construct or variable under study has no significant effect. against the desire to play or the Intention to Play of users or Online Mobile Game players.

Enjoyment which is influenced by Visual and Network Quality is one of the factors that influence the Intention to Play of Online Mobile Game players in Indonesia.