

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian proses pengujian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu hasil evaluasi yang dilakukan terhadap hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel-variabel dari *Playful Consumption Experience Model* memiliki pengaruh yang positif terhadap niat pemain perempuan untuk bermain Mobile Legends. Namun, tidak semua variabel memiliki pengaruh yang signifikan. Beberapa variabel yang memiliki pengaruh positif dan signifikan diantaranya, *Enjoyment*, *Emotional Involvement*, *Arousal*, dan *Sensory Experience*. Sedangkan variabel-variabel yang memiliki pengaruh tidak signifikan terhadap niat pemain, diantaranya *Escapism*, *Fantasy*, dan *Role Projection*. *Enjoyment* menjadi variabel yang paling signifikan dalam mempengaruhi niat pemain perempuan. Hal ini berarti bahwa pengalaman bermain yang menyenangkan menjadi motivasi utama bagi pemain perempuan untuk bermain game Mobile Legends.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari serangkaian proses pengujian dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini dapat digunakan pada *game* dengan genre yang berbeda.
2. Untuk penelitian selanjutnya dengan studi kasus *game* sejenis dapat menggunakan metode lain agar dapat memberikan gambaran dan masukan melalui sudut pandang yang berbeda.

Halaman ini sengaja dikosongkan