

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi ringkasan dari hasil penelitian serta penyampaian rekomendasi dan saran berdasarkan hasil yang telah diperoleh.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor utama yang berpengaruh signifikan terhadap penerimaan avatar sebagai identitas virtual pada *game metaverse* Roblox oleh generasi Z. Variabel *Metaverse Performance Expectancy*, *Metaverse Social Influence*, *Metaverse Price Value*, *Metaverse Self-Efficacy*, dan *Metaverse Habit* terbukti memiliki pengaruh positif terhadap *Metaverse Behavioral Intention* (MBI). Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Z cenderung menerima avatar sebagai identitas virtual ketika mereka merasakan manfaat nyata dari penggunaan avatar, mendapatkan dorongan dari lingkungan sosial, mempertimbangkan nilai yang diperoleh dibandingkan biaya, memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi, serta telah terbiasa dalam penggunaan platform *metaverse*. Selain itu, *Metaverse Facilitating Conditions* juga berperan dalam mendukung penggunaan aktual, yang mengindikasikan bahwa ketersediaan infrastruktur dan dukungan teknis menjadi faktor penting dalam mendorong penggunaan avatar secara berkelanjutan.
2. Di sisi lain, terdapat variabel yang tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap penerimaan avatar sebagai identitas virtual. Variabel *Metaverse Effort Expectancy*, *Metaverse Facilitating Conditions* terhadap MBI, serta *Metaverse Hedonic Motivation* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap niat penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, dukungan fasilitas terhadap pembentukan niat, serta aspek kesenangan bukan menjadi

faktor utama dalam mendorong niat Generasi Z dalam menggunakan avatar pada Roblox.

Secara keseluruhan, penerimaan avatar sebagai identitas virtual pada platform *metaverse* Roblox oleh Generasi Z dipengaruhi oleh persepsi manfaat, dorongan sosial, keseimbangan nilai, kebiasaan penggunaan, serta keyakinan diri menjadi faktor dominan dalam membentuk niat dan perilaku penggunaan. Dengan demikian, pengembangan fitur avatar yang mampu meningkatkan nilai guna, memperkuat interaksi sosial, serta mendukung kenyamanan dan kepercayaan diri pengguna akan semakin memperkuat peran avatar sebagai representasi identitas virtual dalam ekosistem *metaverse*.

5.2 Rekomendasi dan Saran

Berdasarkan hasil skripsi mengenai analisis penerimaan Generasi Z terhadap penggunaan avatar sebagai identitas virtual pada platform *metaverse* Roblox menggunakan model UTAUMT modifikasi, maka beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada model UTAUMT modifikasi dengan variabel-variabel tertentu. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan konstruk lain yang relevan dengan konteks identitas virtual dan *metaverse*, seperti *perceived immersion*, *sense of presence*, *digital identity attachment*, guna memperkaya pemahaman mengenai dinamika pembentukan identitas virtual dalam ekosistem digital yang imersif.
2. Pengujian model dapat diperluas pada platform *metaverse* lain selain Roblox guna meningkatkan generalisasi hasil. Perbandingan lintas platform juga memungkinkan identifikasi perbedaan perilaku adopsi berdasarkan desain sistem, fitur interaksi sosial, serta mekanisme ekonomi virtual yang digunakan.
3. Ruang lingkup responden terbatas pada Generasi Z pengguna Roblox dengan karakteristik tertentu, sehingga generalisasi hasil masih terbatas pada konteks tersebut. Penelitian berikutnya disarankan memperluas cakupan sampel untuk meningkatkan validitas eksternal.

4. Penelitian ini belum menerapkan variabel moderasi dalam model yang diuji. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel moderasi, seperti jenis kelamin dan usia guna menguji apakah terdapat perbedaan kekuatan hubungan antar konstruk terhadap *behavioral intention* dan *use behavior* pada kelompok pengguna yang berbeda.