

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, evaluasi model *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (PLS-SEM), serta pembahasan pada Bab IV, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Expectation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Confirmation* ($\beta = 0,544; T = 4,447; P = 0,000$). Ekspektasi kognitif awal pemain Arknights mengenai kerumitan strategi dan keadilan sistem bertindak sebagai acuan utama yang terkonfirmasi secara positif saat berinteraksi langsung dengan permainan.
2. *Expectation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Satisfaction* ($\beta = 0,196; T = 2,167; P = 0,015$). Standar harapan awal yang tinggi terhadap kualitas estetika visual, audio, dan alur cerita game secara langsung membentuk kepuasan emosional pemain.
3. *Expectation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,237; T = 2,483; P = 0,007$). Keyakinan awal pemain terhadap kredibilitas pengembang dalam memberikan pembaruan konten dan jaminan keamanan akun menjadi dorongan langsung untuk mempertahankan aplikasi dalam jangka panjang.
4. *Confirmation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness* ($\beta = 0,497; T = 4,106; P = 0,000$). Terpenuhinya ekspektasi awal secara nyata membuktikan kepada pemain bahwa game Arknights bermanfaat secara kognitif sebagai sarana stimulasi pikiran,

pelatih analisis pemecahan masalah, dan pelepasan stres harian yang efisien.

5. *Confirmation* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Satisfaction* ($\beta = 0,299; T = 3,604; P = 0,000$). Kesesuaian antara pengalaman faktual bermain (seperti kelancaran sistem dan keadilan sistem *pity gacha*) dengan harapan awal secara signifikan meningkatkan kepuasan emosional pemain.
6. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Satisfaction* ($\beta = 0,255; T = 3,044; P = 0,001$). Kesadaran logis pemain akan manfaat fungsional dan fleksibilitas akses hiburan portabel game memperkuat perasaan puas emosional dan pencapaian saat bermain.
7. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,343; T = 4,588; P = 0,000$). Persepsi kegunaan merupakan pendorong langsung paling dominan bagi pemain untuk menjadikan Arknights sebagai pilihan utama hiburan harian dan enggan menghapus (*uninstall*) aplikasi.
8. *Satisfaction* terbukti tidak berpengaruh signifikan terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,147; T = 1,613; P = 0,053 > 0,05$). Pasang surutnya kepuasan emosional pemain tidak menjadi faktor penentu utama dalam mempertahankan ritme bermain harian
9. *Satisfaction* tidak memediasi secara signifikan pengaruh *Confirmation* terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,044; T = 1,540; P = 0,062 > 0,05$). Terkonfirmasi bahwa harapan awal pemain tidak secara

otomatis disalurkan melalui kepuasan emosional untuk menciptakan retensi.

10. *Satisfaction* tidak memediasi secara signifikan pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,038$; $T = 1,309$; $P = 0,095 > 0,05$). Manfaat kognitif dan fungsional game secara langsung mendorong komitmen bermain pemain tanpa harus melalui perantara kepuasan.

Secara keseluruhan, sintesis temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan membuktikan bahwa pada ekosistem game mobile berbasis strategi dan *gacha*, retensi pengguna pasca-adopsi lebih didominasi oleh evaluasi rasional terhadap *Perceived Usefulness* (manfaat kognitif dan pemecahan masalah) dibandingkan dengan kepuasan emosional sesaat (*Satisfaction*). Ekspektasi awal terbukti berfungsi sebagai jangkar kognitif (*cognitive anchor*) yang sangat kokoh dalam mengonfirmasi pengalaman nyata pemain.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Pengembang & Penerbit Game

1. Mengingat *Perceived Usefulness* merupakan prediktor paling kuat terhadap *Continuance Use Intention* ($\beta = 0,343$), pengembang (*Hypergryph*) disarankan untuk tetap mempertahankan keunikan mekanik *tower defense* yang menghargai kecerdasan strategi pemain, serta menjaga keadilan dan transparansi sistem *pity gacha*.
2. Untuk menjaga dan meningkatkan *Satisfaction*, penerbit (*Yostar*) disarankan untuk terus merilis pembaruan alur cerita (*lore*) yang

mendalam, desain karakter yang estetik, serta musik latar berkualitas tinggi yang terbukti menjadi pendorong utama kepuasan emosional pemain.

3. Pengembang disarankan untuk terus menjaga keandalan teknis server saat *event* berskala besar serta aktif memantau masukan komunitas di platform media sosial seperti Twitter @arknightsfess untuk meminimalisasi potensi *disConfirmation* negatif.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kerangka ECM dengan mengintegrasikan variabel seperti *Habit* (Kebiasaan), *Perceived Enjoyment*, atau *Social Identification* guna meningkatkan nilai koefisien determinasi (R^2) terhadap *Continuance Use Intention*.
2. Penelitian berikutnya dapat melakukan studi komparatif lintas genre game mobile (seperti *turn-based RPG* atau *open-world RPG*) atau menerapkan pendekatan kualitatif/eksperimental untuk mengeksplorasi dinamika psikologis pemain secara lebih mendalam