

# **PENGARUH *PERCEIVED STRESS* TERHADAP *PERCEIVED OF ENJOYMENT* DAN DAMPAKNYA TERHADAP *INTENTION FOR GAMING* PADA PERILAKU GAMER DALAM BERMAIN GAME ONLINE DOTA 2 DI INDONESIA**

William Setiawan dan Ritzky Karina Megah Roza Brahmana, S.E., M.A.

Program Manajemen Pemasaran, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : [william\\_sheva@yahoo.co.id](mailto:william_sheva@yahoo.co.id) ; [karina@peter.petra.ac.id](mailto:karina@peter.petra.ac.id)

**Abstract** – Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *Perceived Stress* terhadap *Perceived of Enjoyment* dan dampaknya terhadap *Intention for Gaming*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *purposive sampling* dengan software PLS. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 150 sampel yang tersebar pada beberapa kota besar di Indonesia, yaitu Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan dan Makassar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived Stress* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived of Enjoyment* (1), dan *Perceived of Enjoyment* berpengaruh positif signifikan terhadap *Intention for Gaming* (2).

**Kata Kunci** – *Perceived Stress, Perceived of Enjoyment, Intention for Gaming, Game Online, Dota 2, Technology Acceptance Model (TAM)*

## **I. PENDAHULUAN**

Kebutuhan manusia bersifat tidak terbatas. Kebutuhan sendiri adalah salah satu aspek psikologis yang menggerakkan makhluk hidup dalam aktivitas-aktivitasnya dan menjadi dasar (alasan) bagi setiap individu untuk berusaha, sehingga pada dasarnya individu bekerja untuk memenuhi kebutuhan. Salah satu kebutuhan manusia adalah hiburan. Hiburan memegang peranan penting untuk mengurangi atau menghilangkan rasa penat setelah melakukan aktivitas harian yang melelahkan. Arus kehidupan yang semakin global dan perkembangan teknologi, khususnya internet, membuat sarana untuk mendapatkan hiburan semakin mudah didapatkan. Bisa dikatakan, internet adalah penemuan yang sangat berpengaruh di dunia saat ini. Dengan internet kita bisa menjelajah seluruh dunia hanya dengan menatap layar monitor.

Di Indonesia sendiri, hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2015 selalu menunjukkan peningkatan pada angka pengguna internet dari tahun 2005 hingga tahun 2014. Di tahun 2014, pengguna internet di Indonesia adalah sebesar 88,1 juta, naik dari 71,2 juta di tahun sebelumnya. Mayoritas pengguna internet di Indonesia hidup di wilayah barat Indonesia, khususnya pulau Jawa, yang penetrasinya mencapai 36.9% dari total penduduk di pulau Jawa. Selain itu, sekitar 83.4% pengguna internet di Indonesia

berdomisili di wilayah urban (Indonesia Netizen Survey, Markplus 2014). Berdasarkan usia pengguna, mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%). Artinya, dapat dikatakan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk ke dalam kategori '*digital natives*'. *Digital natives* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika teknologi jejaring sosial digital seperti *Usenet* dan *Buletin Board System* lahir (Cheng-Hsun, & Wu, T.Y, 2012). Kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan jejaring teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet.

Perkembangan internet ini berpengaruh positif terhadap kebutuhan akan hiburan. Terdapat berbagai macam jenis hiburan yang bisa didapatkan karena adanya perkembangan melalui media internet, misalnya streaming video, mendengarkan musik, membaca artikel seputar hobi, bermain game online, dan lain-lain. Game online sendiri merupakan industri yang dalam 12 tahun terakhir mengalami kemajuan yang sangat pesat. Industri game di Indonesia menghasilkan pendapatan US\$190 juta sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun sebelumnya (tribunnews.com, 2014). Hal ini tidak lepas dikarenakan oleh pengguna internet di Indonesia sebagian besar berusia 18-25 tahun. Ada lebih dari 25 juta pemain game online di Indonesia, menunjukkan tren *gaming* yang sangat menjamur. Jumlah pemain game online di Indonesia sendiri meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya (ligagame.com, 2015). Berkat perkembangan teknologi, khususnya internet, game dapat semakin mudah kita dapatkan, mainkan, dan jika dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan.

Sekarang ini banyak sekali game online yang menyediakan fitur komunitas online, sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Karena itu, game online pun biasanya lebih diminati daripada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin ketika menang dan mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain: MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role*

*Playing Game*): Ragnarok, Seal, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): League of Legends, Dota 2, Warcraft, MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): CounterStrike, Point Blank, Rising Force, dan Perfect Wars.

Dota 2 sendiri merupakan sebuah game yang diperbaharui dari game sebelumnya yang merupakan *custom maps* bernama DotA (*Defense of the Ancients*) dari game Warcraft III. Dota 2 memiliki banyak *improvement* serta keunggulan dibandingkan dari game DotA, salah satunya dari segi teknologi, dengan memberikan grafis dan rasa bermain yang lebih baik, Dota 2 juga memiliki *user interface* yang lebih nyaman bagi para pemain yang baru bermain. Jumlah pemain game online Dota 2 hingga saat ini pun masih mengalami peningkatan dari tahun ke tahun meskipun game online Dota 2 sudah cukup lama. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh *Perceived Stress* terhadap *Perceived of Enjoyment* pada perilaku *gamer* dalam bermain game online Dota 2 di Indonesia?
2. Apakah pengaruh *Perceived of Enjoyment* terhadap *Intention for Gaming* pada perilaku *gamer* dalam bermain game online Dota 2 di Indonesia?

## A. Perilaku

Perilaku merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang bersangkutan. Perilaku dapat terbentuk karena diawali dengan domain yaitu seseorang tahu terlebih dahulu terhadap stimulus berupa objek sehingga menimbulkan pengetahuan baru pada seseorang tersebut. Selanjutnya masuk dalam *affektive* domain yang muncul terhadap respon batin dalam bentuk sikap dari seseorang terhadap objek yang diketahuinya dan berakhir pada psikomotor domain yaitu tahapan di mana seseorang mengetahui objek dan menyadari sepenuhnya sampai menimbulkan respon berupa tindakan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa perilaku manusia terdiri dari tiga domain yaitu kognitif (*cognitive*) yang diukur dengan pengetahuan, afektif (*affektive*) yang diukur dengan sikap dan psikomotor (*psychomotor*) yang diukur dengan praktik atau tindakan (Efendi dan Makhfudi, 2009; Nursalam dan Effendy, 2008).

## B. Perilaku Bermain Game Online

*Game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. Awalnya, piranti *game* yang digunakan adalah berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan. Namun kini, *game* dapat dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh penjuru dunia yang terhubung secara *online*. *Game online* mulai terkenal di pasaran sejak bulan Januari 1977, tetapi pada tahun 2002 sampai 2004 *game online* mulai lenyap di pasaran. Pasar *game online* mulai naik kembali pada tahun 2005 ketika World of Warcraft muncul dan mampu memegang rekor tertinggi untuk jumlah pemain di dunia, yaitu

mencapai 1,5 sampai 2 milyar pemain (Puspitasari, 2010, p.12).

### *Intention for Gaming*

*Intention for Gaming* diartikan sebagai niat untuk memainkan suatu *game*. Pada dasarnya pengertian dari *intention to game* sendiri mengacu pada konsep *Intention to Use*. *Intention to Use* atau yang biasa disebut niat untuk menggunakan merupakan keinginan untuk melakukan perilaku yang dalam hal ini lebih pada penggunaan terhadap suatu produk baik barang, jasa atau sistem. Niat tidak selalu bersifat statis, melainkan dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu. Niat belum tentu termasuk dalam perilaku, namun perilaku merupakan tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan (Ariwibowo, 2013).

*Intention to Use* menunjukkan bahwa seseorang selalu mempertimbangkan secara sadar tentang konsekuensi dari pemilihan alternatif yang berakibat pada keinginan atau niat untuk melakukan atau bertindak sesuai dengan pilihan perilaku. Niat memiliki fungsi sebagai disposisi tingkah laku, yang akan diwujudkan dalam bentuk tindakan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku untuk *Intention to Use*, antara lain (Brahmana & Brahmana, 2013):

#### 1. *Perceived Risk*

*Perceived risk* atau persepsi resiko merupakan persepsi seseorang terkait dengan ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan. *Perceived risk* dianggap sebagai bentuk persepsi yang negatif dan didasarkan pada hasil yang negatif serta memungkinkan bahwa hasil dari persepsi tersebut menjadi nyata. Selain itu, *perceived risk* dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan seseorang. Hal tersebut terjadi karena semakin kecil persepsi resiko yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar tingkat kepercayaan yang dimiliki oleh orang tersebut, demikian sebaliknya semakin tinggi persepsi resiko yang dimiliki oleh seseorang maka semakin rendah tingkat kepercayaan yang dimiliki.

#### 2. *Perceived Ease of Use*

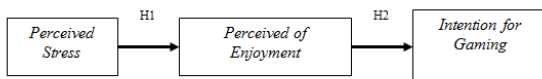
*Perceived ease of use* atau yang biasa disebut dengan persepsi kemudahan diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan bebas dari usaha atau upaya yang sulit. Pada intinya *perceived ease of use* adalah suatu kepercayaan terkait dengan proses pengambilan keputusan. Apabila seseorang merasa bahwa sistem informasi lebih mudah digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Selanjutnya, *perceived ease of use* secara kontras mengacu pada suatu tingkat di mana seseorang percaya bahwa dalam penggunaan sistem tidak memerlukan usaha yang lebih atau dalam artian tidak bersusah payah. Terdapat suatu anteseden dari persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*), yaitu *Perceived Stress*. *Perceived Stress* menggambarkan bahwa tingkat stress yang dialami oleh seseorang dapat mempengaruhi seseorang tersebut untuk melakukan tindakan terlebih dalam menggunakan sesuatu.

#### 3. *Perceived of Enjoyment*

*Perceived of Enjoyment* merupakan persepsi yang mengacu pada motivasi ekstrinsik yang bersifat luas pada

penggunaan teknologi di mana teknologi tersebut dianggap sebagai suatu hal yang menyenangkan. *Perceived of Enjoyment* menunjukkan adanya perasaan yang menyenangkan, menarik dan menimbulkan pengalaman yang menarik terhadap suatu hal. Penelitian yang dilakukan oleh Wu dan Liu (2007) menunjukkan bahwa *Perceived of Enjoyment* adalah prediktor kuat dari niatan untuk bermain *game online*.

#### D. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Model Konseptual

#### B. Hipotesis

Hipotesis 1 : *Perceived Stress* berpengaruh terhadap *Perceived of Enjoyment*

Hipotesis 2 : *Perceived of Enjoyment* berpengaruh terhadap *Intention for Gaming*

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain *game online* Dota 2 di Indonesia, khususnya kota Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan dan Makassar dalam kurun waktu maksimal tiga bulan terakhir. Sampel dalam penelitian ini adalah *gamers* atau pemain *game online* Dota 2 yang ada di Kota Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan, dan Makassar. Penelitian ini menggunakan 30 responden untuk tiap kota, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 150 responden.

#### B. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini, batasan operasional yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### 1. *Perceived Stress*

- X.1. Game Dota 2 memiliki durasi waktu loading yang wajar [*Menu Interface, Loading Screen*].
- X.2. Saya dapat dengan mudah login ke dalam game Dota 2 [*Steam*]
- X.3. Game Dota 2 jarang mengalami hang mendadak.
- X.4. Game Dota 2 memiliki server yang stabil.
- X.5. Waktu menunggu agar dapat bermain game Dota 2 wajar (*Finding a Match*)

##### 2. *Perceived of Enjoyment*

- Y.1. Ketika saya bermain game Dota 2 itu terasa menyenangkan (*Fun*).
- Y.2. Ketika saya bermain game Dota 2 itu terasa menarik (*Exciting*).
- Y.3. Game Dota 2 mampu menghilangkan rasa penat saya.

Y.4. Secara keseluruhan saya merasa menikmati permainan game Dota 2.

#### 3. *Perceived of Enjoyment*

- Z.1. Saya bermain game Dota 2 secara rutin (Sehari minimal 1 game).
- Z.2. Ketika memiliki waktu luang, saya akan bermain game Dota 2.
- Z.3. Ketika memutuskan untuk bermain, saya akan bermain game Dota 2.
- Z.4. Dalam beberapa waktu ke depan, saya akan mempertimbangkan untuk bermain Dota 2 ketika memutuskan untuk bermain game.

#### C. Metode Analisa Data

Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda untuk mengetahui hubungan kausal antara variabel *Perceived Stress*, *Perceived of Enjoyment*, dan *Intention for Gaming*.

##### a. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Dengan ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{table}$  dan nilai signifikansi  $< 0.05$  ( $\alpha = 5\%$ ), maka variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

##### b. Uji *Goodness of Fit* atau Signifikansi Simultan (Uji F)

Dengan ketentuan jika  $F_{hitung} > F_{table}$  dan nilai signifikansi  $< 0.05$  ( $\alpha = 5\%$ ), maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

##### c. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

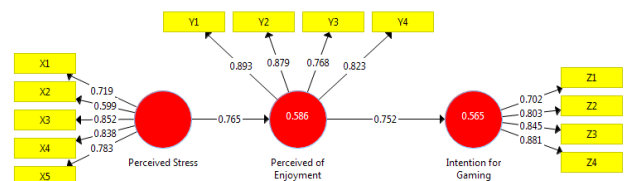
Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

##### d. Uji Asumsi Klasik

Asumsi klasik pertama yang harus dipenuhi untuk mendapatkan model regresi yang baik adalah memenuhi uji normalitas, autokorelasi, homoskedastisitas dan non multikolonieritas.

### IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisa Path Coefficient



#### B. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Tabel 1  
Hasil Uji t

Inner weight	Original sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistic (O/STERR)
<i>Perceived Stress – Perceived of Enjoyment</i>	0,765	0,765	0,053	0,053	14,562
<i>Perceived of Enjoyment – Intention for Gaming</i>	0,752	0,757	0,051	0,051	14,871

Berdasarkan Tabel 1 membuktikan pengaruh dari *Perceived Stress* terhadap *Perceived of Enjoyment* adalah sebesar 0,765 dengan *T-statistic* 14,562. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Perceived Stress* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived of Enjoyment*. Sedangkan pengaruh dari *Perceived of Enjoyment* terhadap *Intention for Gaming* memiliki nilai sebesar 0,752 dengan *T-statistic* 14,871. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Perceived of Enjoyment* memberi pengaruh yang signifikan terhadap *Intention for Gaming*.

### C. Pembahasan

#### 1. *Perceived Stress* terhadap *Perceived of Enjoyment*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived Stress* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Perceived of Enjoyment*. Dapat ditunjukkan melalui nilai *T-statistic* yang lebih besar dari 1,96 ( $14,562 > 1,96$ ) dan *path coefficient* sebesar 0,765 atau 76,5%. Hasil dari *path coefficient* memiliki nilai yang positif dan mendekati angka 1 yang artinya terdapat hubungan antar variabel yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa game Dota 2 terbukti mampu memberikan sebuah permainan yang dapat menyebabkan tingkat stres yang dirasakan oleh pemain ketika akan atau sedang bermain dapat diminimalkan sehingga tidak mengurangi rasa nyaman atau kesenangan (*Perceived of Enjoyment*) ketika memainkan sebuah permainan game Dota 2. Sebagai contoh, apabila dalam sebuah *matchmaking*, dimana para pemain membutuhkan konsentrasi bermain agar dapat memenangkan sebuah permainan bersama timnya, adanya gangguan seperti hang mendadak, server yang tidak stabil yang menyebabkan lag biasanya untuk bermain serta mungkin akan membuat pemain merasa semakin penat.

#### 2. *Perceived of Enjoyment* terhadap *Intention for Gaming*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived of Enjoyment* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Intention for Gaming*. Hal ini

ditunjukkan oleh nilai *T-statistic* yang lebih besar dari 1,96 yakni 14,871 dan *path coefficient* sebesar 0,752 atau 75,2%. Hasil dari *path coefficient* memiliki nilai yang positif atau mendekati angka 1 yang artinya hubungan kedua variabel memiliki pengaruh. *Perceived of Enjoyment* memiliki keterkaitan dengan *Intention for Gaming*, di mana apabila seseorang merasa senang terhadap teknologi yang digunakan dan dalam hal ini adalah *game online* maka seseorang tersebut akan memiliki niatan untuk menggunakan *game online* tersebut sebagai wadah untuk menyenangkan dirinya (Wu dan Liu, 2007). Dalam hal ini, *game online* Dota 2 sendiri menunjukkan bahwa pemainnya merasa senang dan menikmati permainan game Dota 2 secara keseluruhan, sehingga menimbulkan niatan atau *Intention* untuk bermain game Dota 2 sebagai sarana untuk menghibur diri terutama ketika sedang merasa penat dan butuh hiburan.

Secara keseluruhan, pada variabel *Perceived Stress*, indikator X3 yang menyatakan “Game Dota 2 jarang mengalami hang mendadak”, merupakan indikator terkuat dengan nilai *cross loading* sebesar 0,852, sehingga variabel *Perceived Stress* dapat diwakilkan oleh indikator tersebut, kemudian pada variabel *Perceived of Enjoyment*, indikator Y1 yang menyatakan “Ketika saya bermain game Dota 2 itu terasa menyenangkan [Fun]”, merupakan indikator terkuat untuk variabel *Perceived of Enjoyment* dengan nilai *cross loading* sebesar 0,893, sehingga indikator Y1 dapat mewakili variabel *Perceived of Enjoyment*, serta variabel *Intention for Gaming*, dengan indikator Z4 yang menyatakan “Dalam beberapa waktu ke depan, saya akan mempertimbangkan untuk bermain Dota 2 ketika memutuskan untuk bermain game”, merupakan indikator terkuat dengan nilai *cross loading* sebesar 0,881, sehingga variabel *Intention for Gaming* dapat diwakilkan oleh indikator Z4. Dapat disimpulkan bahwa pada kasus game online Dota 2 di Indonesia, game Dota 2 yang jarang mengalami hang mendadak membuat pemain merasa bahwa bermain game Dota 2 itu menyenangkan, dan rasa senang tersebut yang membuat pemain akan mempertimbangkan untuk bermain game Dota 2 ketika memutuskan untuk bermain game bahkan untuk beberapa waktu ke depan.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan akhir atas penelitian “Pengaruh *Perceived Stress* terhadap *Perceived of Enjoyment* dan dampaknya terhadap *Intention for Gaming* pada perilaku *gamer* dalam bermain game online Dota 2 di beberapa kota besar Indonesia, yaitu Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan dan Makassar”, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. *Perceived Stress* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived of Enjoyment* yang dapat dilihat dari tabel *T-statistik*  $14,562 > 1,96$ . Hal ini menunjukkan bahwa *Perceived Stress* memiliki pengaruh yang kuat terhadap *Perceived of*

*Enjoyment* pada perilaku *gamer* dalam bermain game online Dota 2.

- b. *Perceived of Enjoyment* berpengaruh secara signifikan terhadap *Intention for Gaming*. Hal ini dapat dilihat dari tabel T-statistik  $14,871 > 1,96$ . Dalam hal ini *Perceived of Enjoyment* memiliki pengaruh yang kuat terhadap *Intention for Gaming* pada perilaku *gamer* dalam bermain game online Dota 2.

Dari penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *Perceived Stress* dan *Perceived of Enjoyment* merupakan variabel yang berpengaruh dalam menciptakan *Intention for Gaming* pada game online Dota 2 di Indonesia. Dimana dalam penelitian ini membuktikan bahwa game online yang dapat menarik minat pemain (*Intention*) adalah game yang memiliki *Perceived Stress* dan *Perceived of Enjoyment* yang mendukung dan baik, serta dengan adanya variabel-variabel tersebut membuat penilaian bahwa game online Dota 2 telah berhasil dalam membuat sebuah game online yang menarik dan dapat dinikmati oleh pemainnya. Keunggulan pada aplikasi game online Dota 2 yang jarang mengalami hang mendadak (*Perceived Stress*) terbukti dapat mempengaruhi rasa senang (*Perceived of Enjoyment*) yang dirasakan oleh pemain game Dota 2 ketika bermain, dan dari rasa senang itu, yang kemudian menciptakan pertimbangan dalam beberapa waktu ke depan untuk terus bermain game online Dota 2 ketika memutuskan untuk memainkan sebuah game (*Intention for Gaming*).

## B. Saran

Melihat dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Untuk pihak perusahaan game online Dota 2  
Untuk pengembangan lebih lanjut maka peneliti memberikan saran yang kiranya bermanfaat dan dapat membantu pihak developer game Valve Corporation selaku pengembang game online Dota 2, dimana dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif bagi perusahaan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan terbentuknya *Intention for Gaming* dari pemain game online Dota 2, khususnya di Indonesia. Sebuah game memang perlu melakukan *update* atau *improvements* agar permainan tidak stagnan dan membuat pemain cepat merasa bosan, namun pihak game online Dota 2 harus dapat memperhatikan dengan baik agar jangan sampai *update* tersebut malah membuat program game memiliki beberapa *bug* atau kecacatan pada software yang dapat membuat game Dota 2 malah sering mengalami hang mendadak, karena akan berpengaruh pada rasa senang yang didapatkan oleh pemain ketika bermain game Dota 2 dan pertimbangan untuk bermain game Dota 2 ketika memutuskan untuk bermain menjadi berkurang.

- b. Untuk peneliti selanjutnya

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari penelitian ini. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan populasi di beberapa kota besar di Indonesia yaitu Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan dan Makassar, serta sampel yang digunakan terbatas hanya 150 responden sehingga di tiap kota hanya terdapat 30 responden. Peneliti mengharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan di beberapa kota yang masih belum sempat di teliti dan menggunakan sampel lebih besar agar dapat lebih akurat dan mewakili kondisi dan situasi pemain Dota 2 di Indonesia secara umum.
2. Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan agar penelitian berikutnya dapat dilakukan dengan menggunakan lebih banyak variabel yang bisa diuji dalam kaitannya dengan *Technology Acceptance Model* (TAM).

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Ariwibowo, D. P. (2013). Pengaruh *Trust* dan *Perceived of Risk* terhadap *Nat* Untuk Bertransaksi Menggunakan *E-Commerce*. *Jurnal Nominal Volume II Nomor 1 Tahun 2013*.
- [2] Brahmana, R. K., & Brahmana, R. (2013). What Factors Drive Job Seekers Attitude in Using E-Recruitment? *The South East Asian Journal of Management October 2013 Vol. 7 No. 2*.
- [3] Cheng-Hsun, & Wu, T.-Y. (2012). Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Games. *International Journal of Electronic Business Management, Vol. 10, No. 3, pp. 204-212 (2012)*, 204-212.
- [4] Efendi, F., & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta.
- [5] Nursalam, & Efendi, F. (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Salemba Medika.
- [6] <http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>
- [7] <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>
- [8] Puspitasari, I. (2010). *You Won, Pahami Cheat, dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama (Anggota IKAPI).
- [9] Wu, J., & Liu, D. (2007). The Effects of Trust and Enjoyment of Intention to Play Online Games. *Journal of Electronic Commerce Research, Vol 8, No 2, 2007*.