

DETERMINASI MOTIVASI BERKELANJUTAN BERMAIN GENSHIN IMPACT: PERAN KUALITAS KONTEN, INTERAKSI SOSIAL, DAN USER EXPERIENCE HOYOLAB

Salsabilla Nur Wahdah¹, Ahmad Fatoni², Yanti Trianita³

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma^{1,2,3}

Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat

salsabillanurwee@gmail.com¹, ahmad_fatoni@staff.gunadarma.ac.id²,

yantitrianita@staff.gunadarma.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh Kualitas Konten, Interaksi Sosial, dan User Experience HoYoLAB terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact. Indonesia menempati posisi ke empat berdasarkan jumlah pemain Genshin Impact terbanyak di dunia. Sebagai ekosistem pendukung Genshin Impact, HoYoverse menghadirkan platform komunitas resmi yang bernama HoYoLAB. Platform ini berfungsi sebagai ruang digital terpadu bagi para pemain HoYoverse untuk saling berinteraksi, mengakses panduan dan informasi, berpartisipasi dalam event dan lainnya. Penelitian kuantitatif survei eksplanatif ini mengambil sampel 400 pemain aktif Genshin Impact sekaligus pengguna HoYoLAB melalui teknik purposive sampling, di mana data kuesioner berskala Likert dianalisis dengan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan kualitas konten, interaksi sosial dan *user experience* HoYoLAB berpengaruh secara signifikan Positif kepada motivasi berkelanjutan pemain Genshin Impact. Hasil uji model penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel independen mampu menjelaskan 82,7% variasi Motivasi Berkelanjutan. Dalam perspektif *Self-Determination Theory*, kualitas konten, interaksi sosial dan *user experience* merupakan kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness bagi pemain Genshin Impact untuk tetap memiliki motivasi berkelanjutan dalam bermain gim. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberlanjutan motivasi bermain tidak semata-mata berkaitan dengan keberadaan konten permainan, tetapi juga dengan kualitas pengalaman pengguna dan kemampuan lingkungan digital tersebut dalam menyediakan pengalaman sosial dan psikologis yang mendukung pemain.

Kata Kunci: Kualitas Konten, Interaksi Sosial, *User Experience*, Motivasi Berkelanjutan, *Self-Determination Theory*.

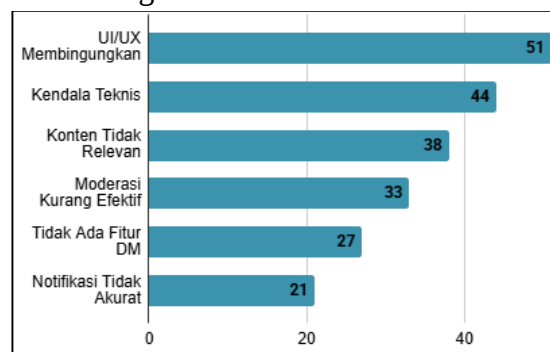
PENDAHULUAN

Salah satu bentuk nyata dari transformasi teknologi digital adalah meningkatnya popularitas video gim daring sebagai aktivitas hiburan global. Gim daring memiliki dua tipe permainan, yaitu gim yang dapat dimainkan secara individual dan juga secara berkelompok. Pada tahun 2025, jumlah pemain gim di Indonesia lebih dari 185 juta jiwa dan Survei Jangkat menunjukkan 95% publik gunakan HP untuk bermain gim, lebih tinggi daripada penggunaan PC/laptop (28%) dan konsol (16%) (data.goodstats.id, 2025). Berdasarkan data tersebut, jumlah pemain gim daring di Indonesia lebih banyak dibandingkan dengan gim konsol.

Genshin Impact merupakan gim daring yang diluncurkan pada September 2020 bergenre *Role-Playing Game* (RPG) dengan konsep open-world. gim ini dapat dimainkan melalui perangkat PC/Laptop dan juga HP dengan sistem *cross-platform* dan *cross-save* dimana para pemain tidak akan kehilangan progres permainan ketika berpindah perangkat. Genshin Impact mencatatkan akumulasi pemain aktif bulanan lebih dari 10 juta pengguna pada agustus 2026 yang menunjukkan adanya kenaikan sebesar 19,6% dibandingkan dengan bulan sebelumnya. Pada tingkat partisipasi harian, jumlah pemain aktif melampaui angka 1,0 juta pengguna (ActivePlayer.io, 2026). Tingginya tingkat aktivitas pemain tersebut menunjukkan bahwa Genshin Impact memiliki basis pengguna yang besar dan tingkat keterlibatan yang relatif tinggi. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas visual dan *storytelling* dalam gim memiliki peran pada *engagement* pemain (Sembiring, R. S., & Zulkarnain, I., 2025). Dalam model bisnis gim yang di mana pengembang terus menyediakan konten baru, pembaruan, dan layanan berkelanjutan secara terus-menerus (*game-as-a-service*).

HoYoverse sebagai pengembang gim daring membuat forum komunitas resmi untuk para pemain gim bernama HoYoLAB. Para pemain Genshin Impact dapat memanfaatkan berbagai fitur untuk mendapatkan informasi mengenai gim dan berinteraksi dengan pemain lain dalam HoYoLAB. Proses komunikasi-informasi yang memanfaatkan komunitas para pemain gim menyediakan cara baru untuk meningkatkan penggunaan gim oleh pemain (Tai, S.-I., et al., 2026). Perusahaan gim dengan pengetahuan strategis untuk memberikan manfaat bagi pemain dan masyarakat global, sembari mereka memajukan tujuan bisnis perusahaan (Wu, C., Chang, CH, 2025). Pemanfaatan HoYoLAB sebagai platform komunitas pemain oleh pengembang dapat mendukung keterlibatan pemain dalam ekosistem Genshin Impact, termasuk mendorong keberlanjutan aktivitas bermain. Kondisi tersebut pada akhirnya berpotensi memberikan kontribusi terhadap keberlanjutan model bisnis dan pendapatan pengembang.

Berdasarkan hasil survei pra-penelitian dari 120 responden pemain Genshin Impact, ditemukan bahwa motivasi utama bermain gim yaitu, storyline dan karakter gim, eksplorasi open-world, *gameplay mechanics*, kualitas visual grafis dan bermain bersama komunitas dan teman.



Gambar 1. Permasalahan Pengguna HoYoLAB
(Sumber: Data Kuesioner Pra-Penelitian 2026)

Namun hasil survei pra-penelitian juga menemukan permasalahan-permasalahan yang dihadapi pemain Genshin Impact. Sebanyak 51 responden mengeluhkan antarmuka pengguna (UI/UX) yang tidak intuitif dan membingungkan, terutama bagi pengguna baru. Lag dan masalah teknis seperti bug pada fitur interactive map dilaporkan oleh 44 responden. Konten yang tidak relevan atau tidak berkaitan dengan gim HoYoverse menjadi gangguan bagi 38 responden. Sistem moderasi yang dinilai kurang efektif dirasakan oleh 33 responden, sementara ketiadaan fitur *Direct Message* (DM) menyulitkan komunikasi privat bagi 27 responden. Notifikasi yang tidak akurat atau terlambat, contohnya seperti kode *redeem* yang sudah kadaluarsa saat notifikasi baru muncul dialami oleh 21 responden. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara potensi ideal HoYoLAB sebagai platform komunitas gim dan realitas pengalaman penggunanya, yang berimplikasi pada motivasi pemain untuk terus bermain Genshin Impact.

Penelitian mengenai pengaruh HoYoLAB terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact ini penting dan mendesak untuk dilakukan pada saat ini karena beberapa alasan strategis. Pertama, industri gim seperti Genshin Impact sangat bergantung pada retensi pemain jangka panjang yang dimana keterlibatan pemain tidak cukup hanya dibangun dalam satu sesi bermain, melainkan harus terbentuk melalui interaksi berulang yang menciptakan pengalaman optimal secara konsisten dan dalam ekosistem *freemium* yang menjadi model bisnis dominan saat ini, keterlibatan yang kuat merupakan prasyarat utama sebelum pemain terdorong untuk melanjutkan bermain, membeli item virtual, maupun merekrut pemain baru (Laurence et al., 2023). Platform komunitas resmi seperti HoYoLAB memainkan peran krusial sebagai ruang interaksi sosial yang menjaga keterlibatan pemain tetap aktif bahkan di luar sesi bermain, mengingat interaksi sosial terbukti menjadi salah satu prediktor signifikan dari pengalaman bermain yang optimal dan pada akhirnya menentukan keberlanjutan ekosistem gim itu sendiri.

Model penelitian ini dibangun didasari *Self-Determination Theory* (SDT). SDT menyatakan bahwa motivasi manusia yang paling sehat dan berkelanjutan bersumber dari pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu: Otonomi, Kompetensi dan Keterhubungan (Ryan & Deci, 2000). Dalam penelitian ini, ketiga variabel bebas yang diteliti dipetakan langsung ke dalam kerangka SDT. Kualitas Konten HoYoLAB dipetakan pada kebutuhan Kompetensi (Competence), karena konten panduan yang berkualitas membantu pemain merasa mampu dan percaya diri dalam bermain; Interaksi Sosial dipetakan pada kebutuhan Keterhubungan (Relatedness), karena forum dan komunitas menciptakan rasa diterima dan terhubung antar pemain; serta User Experience HoYoLAB dipetakan pada kebutuhan Otonomi (Autonomy), karena antarmuka yang intuitif memberikan pemain kendali penuh atas pengalaman mereka di platform (Permana & Joniarta, 2026). Ketiga variabel ini secara bersama-sama diprediksi mempengaruhi Motivasi Berkelanjutan Bermain Genshin Impact sebagai variabel terikat.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keberlanjutan keterlibatan pengguna dalam ekosistem digital dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perilaku berbagi, motivasi, interaksi sosial, *enjoyment*, *user experience*, *social influence*, desain konten, dan interaksi komunitas (Cuesta-

Valiño et al., 2022; Laurence et al., 2023; Bennett & Mekler, 2024; Boliona et al., 2025; Permana & Joniarta, 2026). Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan faktor kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* secara simultan dalam konteks platform komunitas resmi yang terintegrasi dengan ekosistem gim. Selain itu, penelitian mengenai keberlanjutan penggunaan gim lebih banyak berfokus pada *engagement*, *loyalty*, atau *continuance intention*, sementara motivasi berkelanjutan untuk terus bermain dalam konteks komunitas gim masih relatif terbatas, khususnya dalam kajian komunikasi digital di Indonesia. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menguji secara simultan pengaruh kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* pada HoYoLAB sebagai platform komunitas resmi pemain Genshin Impact terhadap motivasi berkelanjutan bermain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian mengenai komunikasi dan interaksi dalam komunitas gim daring, tetapi juga memberikan perspektif empiris mengenai bagaimana ekosistem komunikasi pada platform komunitas resmi dapat berkontribusi terhadap keberlanjutan motivasi pemain.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* pada HoYoLAB terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact. Penelitian ini secara khusus menguji pengaruh masing-masing variabel secara parsial maupun simultan dalam menjelaskan motivasi pemain untuk terus memainkan Genshin Impact. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya mengenai peran kualitas pesan, interaksi sosial, dan pengalaman pengguna dalam membentuk keberlanjutan keterlibatan pada komunitas gim daring. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan implikasi praktis bagi pengembang dan pengelola komunitas gim dalam mengoptimalkan platform komunitas sebagai bagian dari strategi komunikasi dan keterlibatan pemain.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Kelompok

Shannon dan Weaver dalam Mulyana et al. (2011) memandang komunikasi sebagai proses transmisi pesan dari sumber melalui saluran kepada penerima, di mana gangguan (*noise*) dapat memengaruhi keberhasilan penyampaian pesan. Komunikasi menjadi dasar pemahaman bagaimana individu berinteraksi dan bertukar informasi di dalam platform komunitas digital HoYoLAB. Kelompok merupakan kumpulan individu, minimal tiga orang atau lebih, yang saling berinteraksi dan saling bergantung untuk mencapai tujuan tertentu (Kusumajanti, 2023, dalam Mamis et al., 2024). Komunikasi kelompok adalah proses pertukaran pesan, gagasan, dan pengalaman yang berlangsung di antara anggota-anggota kelompok, baik secara langsung maupun melalui media, dengan tujuan mencapai pemahaman bersama, membangun hubungan antaranggota, dan mewujudkan tujuan kelompok secara efektif (Mamis et al., 2024). Keanggotaan dalam kelompok turut membentuk identitas individu, dan cara anggota berkomunikasi di dalam

maupun antar kelompok memiliki pengaruh penting terhadap kualitas hidup dan keberlangsungan interaksi sosial mereka, termasuk pada kelompok yang berinteraksi secara daring (Black, 2022). Komunitas HoYoLAB dapat dipandang sebagai kelompok komunikasi digital yang memiliki pola interaksi dan pertukaran informasi khas di antara para anggotanya, yakni sesama pemain Genshin Impact yang saling berbagi konten, pengalaman bermain, dan dukungan sosial melalui platform tersebut.

Kualitas Konten

Kualitas konten menjadi elemen utama yang dapat meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap suatu platform digital karena konten yang sesuai dengan kebutuhan audiens mampu menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih menarik dan meningkatkan keterikatan pengguna terhadap platform tersebut (Lu dan Lee dalam Cuesta-Valiño et al., 2022). Kualitas konten dalam media sosial berkaitan dengan kemampuan platform dalam menyajikan informasi yang menarik, relevan, dan mampu mempertahankan perhatian pengguna dalam jangka waktu tertentu (Hu et al., 2020). Kualitas konten dapat diukur melalui lima indikator, yaitu relevansi, daya tarik, kelengkapan informasi, keunikan, dan konsistensi pembaruan konten (Lu & Lee dalam Cuesta-Valiño et al., 2022). Dalam penelitian ini, kualitas konten diartikan sebagai sejauh mana informasi, hiburan, maupun materi yang disajikan dalam platform HoYoLAB mampu memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi relevansi, daya tarik, maupun manfaat yang diperoleh pengguna saat mengakses platform tersebut. Kualitas konten yang baik dapat mendorong pengguna untuk terus mengakses platform karena konten yang ditampilkan dianggap menarik, informatif, dan sesuai dengan minat pengguna.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan salah satu faktor penting dalam pengalaman bermain game karena keberadaan fitur komunikasi dan komunitas memungkinkan pemain membangun hubungan sosial, bekerja sama, dan memenuhi kebutuhan sosial pemain gim daring (Laurence et al., 2023). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa komunitas pemain dapat meningkatkan komunikasi antar anggota sehingga menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan pemain dalam game. Interaksi komunitas merupakan aktivitas komunikasi dan kolaborasi antar pemain yang membentuk rasa memiliki dalam komunitas gim (Permana & Joniarta, 2026). Interaksi tersebut tidak hanya terjadi di dalam gim, tetapi juga melalui forum komunitas dan media sosial seperti HoYoLAB yang memungkinkan pemain berdiskusi, berbagi strategi permainan, dan membangun hubungan sosial dengan pemain lain. Semakin aktif interaksi yang terjadi dalam komunitas, maka semakin tinggi pula keterlibatan dan komitmen pemain terhadap gim yang dimainkan. Beberapa indikator untuk mengukur interaksi komunitas yang relevan dengan penelitian ini meliputi: Komunikasi antar pemain, kolaborasi antar anggota komunitas, kerja sama, hubungan sosial, rasa memiliki komunitas dan partisipasi dalam komunitas

(Permana & Joniarta, 2026). Dalam penelitian ini, interaksi sosial diartikan sebagai aktivitas komunikasi, kerja sama, dan hubungan sosial yang terjadi antar pengguna HoYoLAB dalam komunitas gim Genshin Impact. Interaksi sosial yang baik dapat menciptakan rasa nyaman, kebersamaan, dan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam komunitas digital.

User Experience

User experience (UX) merupakan pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem, produk, atau platform digital, baik dari aspek fungsional maupun emosional. Dalam penelitian ini, *user experience* merujuk pada pengalaman pengguna ketika mengakses dan menggunakan HoYoLAB, yang mencakup kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan selama berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia pada platform. Bennett dan Mekler (2024) menjelaskan bahwa *user experience* tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis suatu teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi, kebutuhan psikologis, emosi, dan kenyamanan pengguna selama berinteraksi dengan teknologi digital. Pandangan tersebut sejalan dengan konsep Hassenzahl yang menempatkan *user experience* sebagai pengalaman holistik yang mencakup aspek fungsional dan emosional dalam interaksi pengguna dengan suatu produk atau sistem (Hassenzahl et al., dalam Bennett & Mekler, 2024). Dalam konteks platform komunitas gim, pengalaman pengguna yang positif dapat mendorong kenyamanan, kepuasan, keterlibatan, serta keinginan untuk terus menggunakan platform. Berdasarkan Bennett dan Mekler (2024), *user experience* dapat dioperasionalkan melalui enam indikator, yaitu *usability*, *autonomy*, *competence*, *relatedness*, *positive affect*, serta *engagement*, (Bennett & Mekler, 2024). Dalam penelitian ini, keenam indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan *user experience* pengguna HoYoLAB dan keterkaitannya dengan motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact.

Motivasi Berkelanjutan

Motivasi berkelanjutan dalam penelitian ini merujuk pada dorongan yang membuat pengguna mempertahankan perilaku bermain Genshin Impact dan penggunaan HoYoLAB secara berkelanjutan (*continuance of playing behavior*). Konsep ini mengacu pada *continuance intention*, yaitu kesediaan individu untuk melanjutkan aktivitas atau perilaku penggunaan yang telah dilakukan sebelumnya (Joo et al., 2018, dalam Yingpeng, 2026). Dalam konteks penelitian ini, motivasi berkelanjutan muncul ketika HoYoLAB mampu menyediakan pengalaman penggunaan yang menyenangkan, memudahkan akses terhadap informasi permainan, serta memfasilitasi interaksi sosial antar pemain. Yingpeng (2026) menjelaskan bahwa *continuance intention* dipengaruhi oleh *social interaction*, *flow experience*, *attitude*, dan *perceived ease of use*, dengan *social interaction* sebagai salah satu faktor dominan yang mendorong keberlanjutan penggunaan. Dengan demikian, motivasi berkelanjutan dipahami sebagai dorongan pengguna untuk terus bermain Genshin Impact dan menggunakan HoYoLAB secara konsisten karena memperoleh pengalaman positif, kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta dukungan sosial dari komunitas.

Dalam penelitian ini, motivasi berkelanjutan dioperasionalkan melalui lima indikator, yaitu keinginan untuk terus menggunakan, konsistensi penggunaan, ketertarikan berkelanjutan, kenyamanan penggunaan dan keterlibatan sosial berkelanjutan. (Yingpeng, 2026). Dengan demikian, semakin positif kualitas konten, interaksi sosial, dan user experience yang dirasakan pengguna HoYoLAB, semakin besar kecenderungan pengguna untuk mempertahankan keterlibatan dalam penggunaan platform dan aktivitas bermain Genshin Impact.

Self-Determination Theory (SDT)

Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa individu memiliki kecenderungan alamiah untuk berkembang, belajar, dan mempertahankan keterlibatan dalam suatu aktivitas ketika kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi. Asumsi utama SDT menempatkan individu sebagai agen aktif yang memiliki dorongan untuk mengatur perilakunya secara mandiri, sementara kualitas lingkungan sosial dan pengalaman yang diperoleh selama melakukan aktivitas dapat mendukung atau menghambat proses tersebut (Ryan & Deci, 2000). Motivasi dalam SDT berada pada suatu kontinum dari *amotivation*, *extrinsic motivation* hingga *intrinsic motivation*, dengan tingkat regulasi yang semakin *self-determined* ketika perilaku semakin didasarkan pada pilihan dan kesadaran individu. Pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, menjadi mekanisme utama yang memungkinkan terbentuknya motivasi yang lebih otonom dan berkelanjutan. *Autonomy* mengacu pada kebutuhan untuk merasa memiliki kendali atas pilihan dan tindakan; *competence* berkaitan dengan perasaan mampu menguasai aktivitas dan menghadapi tantangan; sedangkan *relatedness* merujuk pada kebutuhan untuk merasa terhubung, diterima, dan memiliki hubungan sosial yang positif dengan orang lain (Ryan & Deci, 2000). Dengan demikian, SDT memandang bahwa keberlanjutan suatu perilaku tidak semata-mata ditentukan oleh rangsangan eksternal, tetapi juga oleh sejauh mana lingkungan mampu memenuhi kebutuhan psikologis individu.

Dalam konteks penelitian ini, SDT digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman pemain ketika menggunakan HoYoLAB sebagai platform komunitas Genshin Impact dapat mendukung terbentuknya motivasi berkelanjutan untuk terus bermain. Kualitas konten yang menyediakan informasi, panduan, dan pembaruan mengenai permainan dapat mendukung kebutuhan *competence* karena membantu pemain memahami mekanisme permainan dan meningkatkan kemampuan mereka. Interaksi sosial melalui forum dan fitur komunitas HoYoLAB dapat memenuhi kebutuhan *relatedness* dengan menciptakan kesempatan bagi pemain untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan membangun keterhubungan dengan pemain lain. Sementara itu, *user experience* yang ditandai oleh kemudahan penggunaan, kenyamanan, kebebasan dalam mengakses fitur, serta pengalaman positif dapat mendukung kebutuhan *autonomy* dan *competence* pengguna. Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut

selanjutnya dipandang dapat memperkuat motivasi yang lebih otonom dan mendorong pemain mempertahankan keterlibatannya dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, SDT memberikan landasan teoritis untuk menjelaskan hubungan antara kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* sebagai kondisi lingkungan dan pengalaman pengguna dengan motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact melalui HoYoLAB (Ryan & Deci, 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei eksplanatif untuk menguji pengaruh kualitas konten (X1), interaksi sosial (X2), dan *user experience* (X3) pada platform HoYoLAB terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact (Y). Paradigma yang digunakan adalah positivisme. Subjek penelitian adalah pemain aktif Genshin Impact yang juga merupakan pengguna aktif HoYoLAB, dengan kriteria telah bermain minimal tiga bulan, mengakses HoYoLAB sekurang-kurangnya satu kali dalam seminggu, berdomisili di Indonesia, dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dan menetapkan 400 responden untuk mengantisipasi data yang tidak lengkap atau tidak memenuhi kriteria.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas, sedangkan kelayakan model regresi diperiksa melalui uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Selanjutnya, pengaruh kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t dan uji F. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui proporsi variasi motivasi berkelanjutan bermain yang dapat dijelaskan oleh kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* dalam model penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengujian validitas, item yang dianggap valid dapat diidentifikasi melalui korelasi Pearson Product Moment dengan r tabel sebesar 0,361. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha terhadap instrumen dengan batas 0,60.

Hasil uji validitas keempat variabel tersebut memiliki nilai r hitung $>$ r tabel sehingga dapat dinyatakan keempat variabel tersebut valid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 24 item pernyataan dinyatakan valid, karena seluruh nilai r hitung lebih besar daripada 0,361. Pada variabel Kualitas Konten, nilai r hitung berkisar antara 0,488–0,675. Variabel Interaksi Sosial memiliki nilai r hitung antara 0,396–0,839, sedangkan User Experience memiliki nilai antara 0,441–0,661. Adapun variabel Motivasi Berkelanjutan memiliki nilai r hitung antara 0,461–0,695. Nilai tertinggi terdapat pada indikator komunitas dan hubungan sosial pada variabel Interaksi Sosial, masing-masing sebesar 0,839 dan 0,838. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada variabel Kualitas Konten, Interaksi Sosial, User Experience, dan Motivasi Berkelanjutan memenuhi kriteria

validitas karena nilai r hitung $> r$ tabel. Sedangkan untuk pengujian reliabilitas terhadap alat ukur dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha Cronbach untuk variabel kualitas konten sebesar 0,771, interaksi sosial sebesar 0,908, *user experience* sebesar 0,861 dan motivasi berkelanjutan sebesar 0,794. Nilai reliabilitas semua variabel dalam penelitian mempunyai nilai alpha cronbach berada pada rentang 0,70-0,90 yang termasuk kategori reliabilitas tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel reliabel dalam mengukur data penelitian.

Analisis profil responden digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian meliputi jenis kelamin, usia, pengalaman bermain, platform bermain dan gaya bermain dalam gim Genshin Impact. Berdasarkan jenis kelamin 78% responden adalah laki-laki, sedangkan berdasarkan usia responden hampir terbagi rata. 33% responden memiliki pengalaman bermain gim Genshin Impact lebih dari dua tahun. Android/iOS menjadi pilihan 57% responden sebagai media bermain gim dan 33% responden bermain secara *solo player*.

Pengujian model penelitian regresi berganda dilakukan melalui 3 tahapan yaitu, uji asumsi klasik, analisis regresi, dan pengujian hipotesis. Uji ini dilakukan agar model bersifat akurat dan tidak bias. Hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,165 $> 0,05$, sehingga data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji multikolinearitas menunjukkan nilai variabel kualitas konten memiliki nilai tolerance sebesar 0,274 dan VIF sebesar 3,653; variabel interaksi sosial memiliki nilai tolerance sebesar 0,343 dan VIF sebesar 2,916; serta variabel *user experience* memiliki nilai Tolerance sebesar 0,295 dan VIF sebesar 3,392. Seluruh nilai tolerance $> 0,10$ dan VIF < 10 , sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi penelitian ini. Hasil uji Glejser menunjukkan bahwa variabel kualitas konten memiliki nilai signifikansi sebesar 0,143, variabel interaksi sosial sebesar 0,531, dan variabel *user experience* sebesar 0,380. Ketiga nilai signifikansi tersebut $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak mengalami gejala heteroskedastisitas dan layak digunakan untuk pengujian pada tahap selanjutnya.

Hasil uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* memiliki hubungan positif dengan motivasi bermain Genshin Impact. Artinya, peningkatan pada ketiga aspek tersebut diikuti oleh peningkatan motivasi bermain. *User experience* memiliki pengaruh terbesar dengan koefisien +0,323, diikuti kualitas konten (+0,314) dan interaksi sosial (+0,230). Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna menjadi aspek yang paling kuat dalam mendorong motivasi bermain. Hasil tersebut sejalan dengan Peng dan Bai (2025) yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dalam gim, termasuk *usability/playability*, *enjoyment*, dan *social connectivity*, berkaitan dengan *continuance intention* pemain. Temuan serupa juga terlihat pada penelitian Wu dkk. (2020), yang menunjukkan bahwa kualitas sistem dan kualitas gim berkontribusi terhadap *continuance intention* pemain gim online. Pada variabel Kualitas Konten, keunikan konten memperoleh penilaian tertinggi. Responden menilai materi dan pembahasan di HoYoLAB memiliki karakteristik yang khas dan bersifat resmi

dibandingkan platform komunitas lainnya. Sebaliknya, daya tarik konten pada kesan pertama memperoleh penilaian terendah, yang menunjukkan bahwa aspek visual beranda masih dapat dikembangkan untuk menarik pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas informasi tidak hanya berkaitan dengan kelengkapan dan keakuratan, tetapi juga dengan kemampuan konten untuk menarik perhatian pengguna. Hal tersebut sejalan dengan Wang dkk. (2024) yang menemukan bahwa karakteristik fungsional suatu platform menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan *continuance intention* pengguna.

Pada variabel Interaksi Sosial, kolaborasi antar anggota menjadi aspek yang paling menonjol, terutama melalui aktivitas berbagi tips dan membantu menyelesaikan kendala permainan. Sementara itu, keaktifan berdiskusi secara mandiri memperoleh penilaian terendah, yang menunjukkan bahwa sebagian pengguna lebih banyak berperan sebagai pembaca daripada berpartisipasi aktif dalam diskusi. Kondisi tersebut tetap menunjukkan bahwa keberadaan interaksi dan dukungan sosial dalam komunitas memiliki nilai bagi pemain. Hsiao dan Chiou (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan pemain dalam komunitas gim dapat membentuk kepercayaan dan nilai sosial yang kemudian berkontribusi terhadap *continuance intention*. Penelitian Chen (2026) juga menemukan bahwa *social interaction* menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan keberlanjutan bermain gim online.

Pada variabel *User Experience*, kemudahan penggunaan (*usability*) memperoleh penilaian tertinggi karena antarmuka HoYoLAB dinilai intuitif dan memudahkan pengguna mengakses informasi maupun fitur. Sebaliknya, *engagement* memperoleh penilaian terendah, yang menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan platform belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan pengguna secara berkelanjutan. Temuan ini memperkuat penelitian Peng dan Bai (2025) yang menempatkan *usability/playability*, keterlibatan, dan aspek pengalaman lainnya sebagai bagian penting dalam menjelaskan hubungan antara pengalaman pemain dan *continuance intention*. Dengan demikian, pengalaman yang mudah dan nyaman menjadi pondasi penting, tetapi perlu didukung fitur yang mampu mempertahankan keterlibatan pengguna dari waktu ke waktu. Pengujian secara simultan membuktikan bahwa Kualitas Konten, Interaksi Sosial, dan User Experience HoYoLAB secara bersama-sama memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact. Ketiga elemen ini tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling melengkapi dalam membentuk ekosistem digital yang kokoh di sekitar permainan. Hasil pengujian koefisien determinasi menunjukkan bahwa kombinasi ketiga variabel tersebut memiliki kemampuan yang sangat kuat dalam menjelaskan variasi motivasi berkelanjutan pemain. Sebagian besar faktor yang mempengaruhi keberlanjutan motivasi bermain dapat dijelaskan oleh kualitas informasi, ikatan komunitas, serta kenyamanan aplikasi HoYoLAB. Sementara itu, hanya sebagian kecil variasi motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini, seperti ketertarikan personal pada alur cerita game.

Jika ketiga temuan tersebut dirangkai, terlihat pola yang sejalan dengan konsep komunikasi kelompok yang telah dijelaskan sebelumnya. Mamis dkk. (2024) menjelaskan bahwa komunikasi

kelompok memiliki fungsi informatif, motivasi, sosialisasi, dan integrasi. Dalam penelitian ini, Kualitas Konten merepresentasikan fungsi informatif, Interaksi Sosial berkaitan dengan fungsi sosialisasi dan integrasi, sedangkan User Experience mendukung kelancaran interaksi dalam kelompok. Black (2022) juga menegaskan bahwa keanggotaan dalam kelompok dapat membentuk identitas dan cara pandang individu terhadap kelompoknya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut saling mendukung dalam membentuk ruang komunikasi kelompok di HoYoLAB yang mendorong pemain untuk tetap terlibat dalam komunitas dan melanjutkan aktivitas bermain Genshin Impact.

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi digital dan industri game. Secara akademis, penelitian ini memperluas penerapan *Self-Determination Theory* (SDT) dan model *Computer-Mediated Communication* (CMC) dalam konteks platform komunitas game digital di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas konten (*competence*), interaksi sosial (*relatedness*), dan *user experience* (*autonomy*) secara simultan mampu menjelaskan 82,5% variasi motivasi berkelanjutan pemain. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi dasar bagi HoYoverse untuk mengoptimalkan *user experience* dan memperkuat fitur komunikasi antar pengguna guna mendukung keterlibatan pemain dalam jangka panjang.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya berfokus pada HoYoLAB sehingga belum mencakup dinamika interaksi pemain pada platform komunitas lain, seperti Discord, Reddit, dan Facebook. Kedua, model penelitian belum mempertimbangkan faktor eksternal seperti pengeluaran dalam game, pembaruan *patch*, serta kondisi jaringan dan perangkat yang dapat mempengaruhi motivasi berkelanjutan bermain. Ketiga, penggunaan survei kuantitatif berbasis skala Likert belum memungkinkan penelitian menggali secara lebih mendalam alasan dan pengalaman personal pengguna dalam memaknai fitur-fitur HoYoLAB.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kualitas konten, interaksi sosial, dan *user experience* HoYoLAB secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berkelanjutan bermain Genshin Impact. Model penelitian menunjukkan tingkat kemampuan penjelasan yang sangat kuat, dengan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,825. Secara parsial, ketiga variabel juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan, dengan *user experience* sebagai variabel yang memiliki pengaruh paling kuat, diikuti kualitas konten dan interaksi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dan kualitas konten HoYoLAB memiliki peran yang lebih dominan dalam mendorong motivasi berkelanjutan pemain dibandingkan interaksi sosial.

REFERENSI

- Bennett, D., & Mekler, E. D. (2024). Beyond Intrinsic Motivation: The Role of Autonomous Motivation in User Experience. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 1. <https://doi.org/10.1145/3689044>
- Black, L. W. (2022). *GROUP COMMUNICATION IN THE 2020s: Rethinking Identity, Managing Shifting Boundaries, and Designing Dialogic Conversations*. In *Communication in the 2020s: Viewing Our World Through the Eyes of Communication Scholars* (pp. 85–95). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003220466-12>
- Boliona, B., Keraf, B., Pramana, E., Sains, I., Surabaya, T., & Java, E. (2025). *Factors Influencing Continuance Intention to Play Online Games*. 14(March), 78–88. <https://doi.org/10.34148/teknika.v14i1.1163>
- Chen, Y. (2026). *Determinants of Undergraduate Students' Attitude and Continuance Intention Toward Online Gaming in Chongqing, China*. *Scholar: Human Sciences*, 18(1), 260-269. <https://doi.org/10.14456/shserj.2026.25>
- Christi, Trifosa Viana Christi. (2025). 96% Publik Indonesia Gunakan HP untuk Bermain Game. data.goodstats.id. <https://data.goodstats.id/statistic/96-publik-indonesia-gunakan-hp-untuk-bermain-game-5H7Oi> (diakses 2 September 2026)
- Cuesta-Valiño, Pedro & Gutierrez Rodriguez, Pablo & Durán-Álamo, Patricia. (2022). Why Do People Return to Video Platforms? Millennials and Centennials on TikTok. *Media and Communication*. 10. <https://doi.org/10.17645/mac.v10i2.4737>
- Genshin Impact Estimated Player Count. (2026, 2 September). ActivePlayer.io. <https://activeplayer.io/genshin-impact/> (diakses 2 September 2026)
- Hu, L., Min, Q., Han, S., & Liu, Z. (2020). Understanding followers' stickiness to digital influencers: The effect of T psychological responses. *International Journal of Information Management*, 54, Article 102169. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102169>
- Hsiao, Cheng-Chieh., Jyh-Shen Chiou. 2012. The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter?. *Information & Management*, Volume 49, Issue 6, Pages 292-300. <https://doi.org/10.1016/j.im.2012.09.002>.
- Laurence, Hermawan, A., Bernarto, I., & Antonio, F. (2023). *Video Game Engagement: A Passkey to the Intentions of Continue Playing, Purchasing Virtual Items, and Player Recruitment (3Ps)*. *International Journal of Computer Games Technology*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/2648097>
- Mamis, S., Andamisari, D., Yusrini, Ns., Sarwono, D. A., Kusumajanti, Maryam, S., Pebrianti, A., & Ramadhan, H. (2024). *BUKU AJAR PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI* (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mulyana, D., Arifin, A., & Cangara, H. (2011). *Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan* (F. Hamid & H. Budianto, Eds.; 1st ed.). KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.

- Peng, Li-Hsun., Ming-Han Bai. 2025. *Examining the Mediating Effects of Game User Experience Satisfaction on Continuance Intention: A Case Study of League of Legends*. IEEE, Vol. 13, pp. 63792 – 63814. <https://doi.org/10.1109/access.2025.3559632>
- Permana, M. B. D., & Joniarta, I. W. (2026). Pengaruh Desain Konten dan Interaksi Komunitas Menumbuhkan Loyalitas Pemain Mobile Legends melalui Player Engagement di Kota Denpasar. In *Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis* (Vol. 6, Number 1).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sembiring, R. S., & Zulkarnain, I. (2025). Pengaruh Kualitas Visual dan Storytelling terhadap Engagement Pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves. *Management and Business Journal*, 1(1).
- Tai, S.-I., Huang, T.-L., Pham, T. T. L., Huang, L.-S., Liao, G.-Y., & Teng, C.-I. (2026). *Leveraging online gaming communities to increase game use*. *International Journal of Information Management*. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2026.103073>
- Wang, Tong., Wei Wang, Jia Feng, Xianming Fan, Junli Guo, Jianbo Lei. 2024. *A novel user-generated content-driven and Kano model focused framework to explore the impact mechanism of continuance intention to use mobile APPs*. *Computers in Human Behavior*, Volume 157. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108252>.
- Wu, C., Chang, CH. 2025. *How multiplayer online games can yield positive effects on individual gamers, gaming companies, and society as a whole*. *Humanit Soc Sci Commun* 12, 420. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04690-6>
- Wu, Chih-Hung; Chao-Wei Lai; Shih-Chih Chen. 2020. *The perspective of information system success with social interaction on online game continuance: the moderating role of gender, age, and play frequency*. *International Journal of Mobile Communications*. Vol.18 No.5. DOI: 10.1504/IJMC.2020.109972
- Yingpeng, C. (2026). *Determinants of Undergraduate Students' Attitude and Continuance Intention Toward Online Gaming in Chongqing, China*. 18(1), 260–269.