

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi jaman sekarang semakin modern dan sudah diciptakan di berbagai macam bidang, seperti: pendidikan, ekonomi, agama, hiburan, dan sebagainya. *Game online* merupakan salah satu contoh teknologi yang diciptakan dari bidang hiburan. Menurut hasil DFC Intelligence pada tahun 2004, *game online* merupakan bagian yang penting dalam industri hiburan saat ini, hal ini dibuktikan oleh pendapatan pada pasar *game online* dunia 1,9 milyar USD dan diperkirakan meningkat dari 5,2 milyar USD pada tahun 2006 menjadi 9,8 milyar USD pada tahun 2009 (Zhu, 2012) dan hal ini juga menunjukkan potensi peningkatan jumlah pemain *game online*. Jumlah pemain *game online* yang besar memicu perusahaan untuk memasuki industri *game online* dan membuat pasar menjadi lebih kompetitif untuk menarik para pemain *game online*. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa menyukai adanya *game online*. Mereka dapat menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* (Zhu, 2012). Pada studi ini, peneliti akan mengidentifikasi beberapa kemungkinan variabel penerimaan *game online*.

Game online merupakan suatu permainan yang berasal dari *game* pada komputer, kemudian dihubungkan dengan menggunakan internet. *Game online* sendiri berada di Indonesia sejak tahun 2001 dengan permainan *game online* pertama yaitu Nexia (Giandi, dkk, 2012). *Game online* Nexia ini menjadi pelopor masuknya *game online* lainnya. Namun, *game online* Nexia ini tidak dapat bertahan lama.

Pada tahun 2004 *game online* Nexia ini ditutup karena lisensinya tidak diperpanjang kembali. Kemudian dilanjutkan dengan *game online* Redmoon yaitu pada tahun 2002. Namun, *game online* ini juga tidak dapat berlangsung lama dan tutup pada tahun 2005. Kemudian pada tahun 2003, *game online* Laghaim hadir di Indonesia bersamaan dengan *game online* Ragnarok. Berbeda dari *game* sebelumnya, *game online* Laghaim ini merupakan *game online* jenis 3D RPG, sehingga banyak *gamer* yang beralih pada *game online* ini. Tetapi, *game online* ini juga pada akhirnya tutup. Kemudian dilanjutkan dengan munculnya *game* GunBound yang menjadi *game online* pertama yang tidak mewajibkan para pemainnya membayar atau dapat dikatakan gratis. *Game online* GunBound ini pada akhirnya tutup di tahun 2012. Dengan melihat peningkatan jumlah pemain dan berbagai jenis *game* yang diciptakan, dapat dikatakan bahwa banyak anak-anak sampai orang dewasa yang gemar bermain *game online*. Bahkan seorang *gamer* sejati telah memainkan *game online* lebih dari satu tahun lamanya. Namun, jika diperhatikan seseorang yang banyak memainkan *game online* ini adalah kalangan pelajar dan kalangan mahasiswa. Terutama mahasiswa yang sudah mengerti penggunaan internet dan teknik dalam dunia teknologi, serta didukung oleh keadaan ekonomi. Oleh karena itu peneliti menggunakan mahasiswa sebagai sumber untuk dianalisis.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) telah menyediakan internet dengan kuota yang tidak terbatas. Namun, karena terdapat kesalahan penggunaan, maka kuota menjadi dibatasi, tetapi masih cukup untuk penggunaan internet. Sehingga, mahasiswa di universitas ini dapat

menggunakan internet dengan baik. Namun, banyak juga mahasiswa di Atma Jaya ini yang menggunakan internet untuk memainkan *game online*. Ada berbagai jenis *game online* yang mereka mainkan, tidak hanya pada *mobile*, tetapi juga pada laptop yang mereka miliki. Selain dari tampilan yang menarik, alasan bermain *game online* pun juga bermacam-macam, mulai dari hobi, rasa senang, ingin mengalahkan musuh, melakukan petualangan, dan lain sebagainya. Banyak yang dapat di pelajari dari bermain *game online*.

Hal tersebut menjadi faktor melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerimaan *game online* oleh mahasiswa dalam suatu universitas dan mungkin dapat membantu universitas dalam hal positif bermain *game online* (Yang, 2011). Untuk penerimaan dan penggunaan teknologi dapat diukur dengan menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang diperkenalkan oleh Davis (1986) yang sudah umum digunakan untuk meneliti penerimaan pengguna secara personal terhadap teknologi. TAM telah menarik minat para peneliti dari berbagai bidang. Hal ini dicerminkan dengan banyaknya penelitian TAM diberbagai bidang oleh para peneliti sebelumnya (Schepers, 2007; Park, 2009; King, 2006). Pada studi mengenai *game online* menggunakan metode TAM ini juga sudah dilakukan oleh beberapa peneliti (Zhu, 2012; Hsu 2004; Park, 2015; Kim, 2013). Salah satu yang bisa didapat dari pengimplementasian TAM adalah dapat mengetahui karakteristik dari penggunaan *game online*, *loyalitas* dari menggunakan *game online*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta memainkan *game online*. Dari aspek-aspek tersebut diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai aspek-aspek yang menyebabkan mahasiswa senang atau gemar memainkan *game online* dengan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) yang menjadi stakeholder dari penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model yang sesuai untuk meneliti penerimaan *game online* bagi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam bermain *game online*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian adalah pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2. Penelitian ini hanya meneliti mengenai identifikasi penerimaan *game online* pada mahasiswa Universitas Atma Jaya.

3. Penelitian ini hanya menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat model yang sesuai untuk meneliti penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta pada *game online*.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap *game online* berdasarkan model penerimaan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian analisis identifikasi faktor-faktor *game online* terhadap mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai faktor penerimaan *game online* pada mahasiswa.
- b. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai penelitian *game online* dengan metode TAM yang digunakan.
- c. Bagi Ilmu Pengetahuan, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian tentang TAM dan *game online*.

1.6 Sistematika Penelitian

Laporan ini disusun secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini, terdiri dari latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II: TINJAUAN PUTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang merupakan hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan TAM untuk mengidentifikasi faktor-faktor penerimaan *game online*.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini.

BAB IV: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah dan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Langkah-langkah tersebut mencakup tempat penelitian, penentuan populasi dan sampel, sumber data, metode pengumpulan data, perancangan pertanyaan, alur penelitian, dan analisa data.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian secara sistematis yang kemudian dianalisis menggunakan

metodologi penelitian yang telah ditetapkan dan dilakukan pembahasan sesuai hasil analisis yang didapatkan.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian, dan saran dari hasil penelitian.

