

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti juga menyertakan beberapa uraian singkat mengenai beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu tersebut mengenai penerimaan teknologi oleh para *gamer* dalam menerima *game online*. Hal ini dilakukan untuk mendukung keaslian dari penelitian ini dan menjadi dasar dalam pemilihan variabel yang terkait dengan pengaruh penerimaan *game online* oleh para *gamer*.

Penelitian awal mengenai TAM dilakukan oleh Davis (1986). Penelitian ini membuktikan bahwa TAM mampu memberikan prediksi, penjelasan yang lebih baik dan meningkatkan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Prediksi penerimaan komputer oleh pengguna yang diukur dari niat, dan kemampuan untuk menjelaskan niat berasal dari sikap, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan variabel lain yang terkait dengan sistem. Pada penelitian selanjutnya (Davis, dkk, 1989) norma subjektif dimasukkan sebagai tambahan variabel yang digunakan untuk menjelaskan niat penggunaan. Namun, norma subjektif tidak memberikan efek terhadap niat penggunaan. Hal ini disebabkan oleh lemahnya pengukuran yang digunakan untuk mengukur norma subjektif narasumber selain itu aplikasi yang diteliti merupakan aplikasi yang bersifat personal dan individual sehingga mungkin sedikit mendapatkan pengaruh dari lingkungan sosial. Penelitian menggunakan metode TAM ini menjadi acuan yang

valid sebagai metode kajian literatur dalam penelitian (King, 2006).

Penelitian mengenai *game online* pada mahasiswa sudah pernah dilakukan oleh peneliti dari Taiwan (Yang, dkk, 2011). Penelitian ini menganalisis mengenai sikap mahasiswa dalam bermain *game online*. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa banyak penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menganalisis mengenai *game online*, tetapi jarang yang menganalisis mengenai penerimaan *game online* pada mahasiswa di suatu universitas (Yang, dkk, 2011). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa anak laki-laki lebih banyak yang memainkan *game online* daripada anak perempuan. Adanya *game online* ini diharapkan mampu membawa dampak positif bagi universitas, misalnya dalam *game competition*. Kesuksesan tersebut juga perlu diketahui dengan mengetahui faktor-faktor yang lebih dalam mengenai penerimaan dari *game online*.

Salah satu hal yang dapat dipelajari dalam penerimaan *game online* tersebut adalah faktor *social influence*. Faktor ini belum dianalisis lebih lanjut oleh (Yang, dkk, 2011). Namun, terdapat beberapa penelitian mengenai penerimaan *game online* yang sudah menggunakan variabel *social influence* (Hsu & Lu, 2007). *Social influence* ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu *self efficacy* dan *subjective norms* (Park, 2009). *Self efficacy* mengarah pada diri sendiri, sedangkan *subjective norms* mengarah pada pengaruh dari luar diri sendiri. *Subjective norms* berpengaruh pada *perceived usefulness* dan *behavioral intention* pada *game online* (Schepers & Wetzels, 2007).

Penelitian pada *game online* yang dilakukan oleh Chin-Lung Hsu dan His-peng Lu (2004) ini lebih meneliti pada beberapa variabel eksternal, seperti: *social norms, attitude, and flow experience*. Hasil yang didapat dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa banyak pengguna yang merespon secara positif dari bermain *game online*. Dilihat melalui *social influences*, pengguna percaya bahwa *norms* dan *critical mass* dirasakan saat bermain *game online*. Pemain dapat saling berinteraksi dan bertukar informasi dalam bermain *game online*. Bahkan interaksi dari para pemain *game online* ini dapat berbeda dan perilaku para pemain *game online* dalam bermain *game online* dan diluar *game online* juga berbeda (Giandi, dkk, 2012). *Social norms* mempunyai efek secara langsung dalam menggunakan *game online*. Mereka dapat berpartisipasi, bahkan masuk dalam komunitas. *Flow experience* sebagai peran penting dalam bermain *game online*, biasanya para pemain akan berlanjut dalam bermain saat pengguna mulai benar-benar menikmati. Hal ini juga dapat mempengaruhi dalam hal *perceived usefulness*.

Faktor penerimaan *game online* dapat dilihat dari beberapa faktor eksternal lain, seperti *enjoyment* dan *trust* (Wu & Liu, 2007). Faktor *trust* dapat mempengaruhi *enjoyment* para pemain *game online* dalam bermain *game online*. Ketika para pemain sudah menikmati dan mengikuti permainan *game online* dengan baik, maka para pemain tersebut dapat menghabiskan waktu yang lama dalam memainkan *game online*. Para pecandu *game online* ini juga berpengaruh pada loyalitas dari bermain *game online* (Widjaja, 2014). Jika sudah kecanduan dan setia bermain *game online*, para pemain rela membeli beberapa barang

atau *item* yang terdapat pada *game online* dengan menggunakan uang nyata (Guo & Barnes, 2007).

Umur juga dapat digunakan sebagai faktor penentu dari penerimaan *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh (Ha, dkk, 2007) meneliti faktor yang mempengaruhi para pecandu *game online*. Penelitian ini menggunakan beberapa variabel seperti jenis kelamin, umur, dan pengalaman dalam bermain *game online*. Secara keseluruhan, hasilnya memperlihatkan bahwa *perceived enjoyment* menjadi bagian yang penting tetapi *perceived usefulness* tidak mempengaruhi sikap pemain. Hasil lain menunjukkan bahwa umur juga menjadi faktor penentu dalam penerimaan *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Giannakos, 2013) melihat *game online* dari sisi yang lain. *Game online* dapat menjadi bagian dalam pembelajaran, membantu murid sekolah dan mahasiswa belajar dan mendapatkan pengetahuan melalui *game online*. Penelitian ini dapat mengetahui persepsi mahasiswa dalam menerima *game online* untuk edukasi (Ibrahim, dkk, 2011). Hasilnya menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang senang dan menikmati adanya *game online* untuk edukasi atau media pembelajaran mereka (Giannakos, 2013; Bourgonjon, 2010). Hal ini dapat membantu universitas dalam menambah pengetahuan pada mahasiswa. Namun, untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam bermain *game online* juga perlu dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui faktor-faktor yang menentukan mahasiswa menerima suatu *game online*.