

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital dan informasi di Indonesia telah berkembang begitu pesat dan meluas. Teknologi yang dihasilkan memberikan kita banyak manfaat dan kemudahan. Manfaat yang diberikan mulai dari ilmu pengetahuan hingga hiburan. Semua manfaat tersebut didapatkan melalui internet. Internet juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain di berbagai daerah, provinsi, bahkan negara dengan mudah dan cepat.

Penggunaan internet di Indonesia menurut APJII pada tahun 2014 adalah sebesar 88,1 juta pengguna dari 252,4 juta penduduk Indonesia atau sekitar 34,9% dari total populasi penduduk Indonesia. Jika dibandingkan dengan data perkembangan internet pada tahun 2018, pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 171,17 juta pengguna dari 264,16 juta penduduk Indonesia atau sekitar 64,8% dari total populasi penduduk di Indonesia. Hal ini menunjukkan pengguna internet akan semakin bertambah dan terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018). Pengguna internet terdiri dari berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak sampai dewasa. Dari peningkatan jumlah pengguna internet ini masyarakat Indonesia telah paham untuk menggunakan internet dalam mengakses suatu keperluan.

Salah satu produk teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah permainan *online* (*game online*). Kim *et al.*, (2011) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dimainkan banyak orang pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi (*LAN* atau Internet). Frostling-Henningsson (2009) mendefinisikan permainan *online* (*game online*) sebagai sebuah media untuk berkomunikasi serta bekerja sama antar pemain. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang melibatkan interaksi antar pengguna untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video melalui jaringan komunikasi.

Banyak masyarakat Indonesia yang gemar bermain *game online*. Industri *game* di Indonesia terus berkembang dengan jumlah *gamer* sebanyak 43,7 juta. Jumlah tersebut semakin bertambah seiring berkembangnya popularitas *e-sport* di Indonesia. Industri *game* di Indonesia menurut data dari Newzoo meraup pendapatan mencapai \$879,7M USD atau senilai Rp 13 triliun di tahun 2017. Hal ini juga menjadikan Indonesia sebagai pasar *game* terbesar ke-16 di dunia (newzoo, 2017). Konsumen *game online* lebih di dominasi pada usia 21-35 tahun. *Game online* saat ini dapat diakses melalui *PC* (*personal Computer*), permainan konsol (*play stasion, Xbox*), *Mobile game*.

*Game mobile* merupakan jenis *game* yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *mobile devices* seperti *smartphone* dan *tablet PCs* (Feng, Chan, Brzezinski, Chitra, 2008). *Game mobile* saat ini telah banyak dibuat di berbagai macam *plat-form* seperti *Apple IOS*, *Android*. Keuntungan tersendiri memainkan *mobile game* adalah portabilitas, yaitu pemain dapat bermain *game*

kapan saja dan dimana saja selama mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile games*.

*Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* pertama kali diluncurkan di Steam sebuah layanan digital yang dibuat oleh Valve Corporation pada bulan Maret 2017. Pemain harus mengeluarkan biaya sebesar Rp 219,999 dan juga mempunyai spesifikasi *Personal Computer (PC)* tertentu untuk dapat mengakses permainan ini. Pertengahan tahun 2018, Tencent Games sebuah perusahaan teknologi yang bergerak di sektor media sosial dan games merilis *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* versi *mobile* yang dapat di unduh di aplikasi Play Store maupun Apps Store di telepon genggam pengguna. Terdapat perbedaan diantara keduanya, yaitu:

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan *PUBG PC* dengan *PUBG MOBILE***

| PUBG PC STEAM               | PUBG MOBILE                          |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Berbayar                    | Gratis                               |
| Dimainkan melalui <i>PC</i> | Dimainkan melalui <i>Smart Phone</i> |
| <i>Loot item</i> manual     | <i>Loot item</i> otomatis            |
| Jarak dan <i>map</i> luas   | Jarak dan <i>map</i> sempit          |
| Tidak ada arah tembakan     | Terdapat arah tembakan               |

Sumber : hitekno.com

Dalam bermain *game*, para pemain selalu berusaha untuk mengalahkan musuhnya serta menjadi pemenang dalam suatu permainan *game*. Hal ini merupakan sebuah bentuk tantangan (*challenge*) yang dibuat pada setiap permainan

*game*. Semakin tinggi tingkat tantangan yang ada dalam sebuah permainan *game online* akan menyebabkan semakin sering pemain untuk bermain dan mengalahkannya dalam *game* tersebut (Teng *et al.*, 2012). Kerjasama dalam suatu permainan *game online* sangat dibutuhkan demi mencapai kemenangan. Hal ini menyebabkan tingginya tingkat interdependensi (*interdependence*) pemain *game online* satu sama lainnya. Semakin tinggi tingkat interdependensi seseorang dalam bermain *game online* dengan pemain lain akan semakin meningkatkan loyalitasnya pada permainan *game online* tersebut (Teng *et al.*, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa loyalitas seorang pemain *game online* ditentukan oleh semakin tinggi tingkat interdependensinya pada pemain yang lainnya. Dan tingkat interdependensi tersebut diselimuti oleh tantangan yang tinggi dari sebuah *game online*. Hasil penelitian Teng *et al.*, (2012) memberikan bukti empiris bahwa interdependensi memediasi pengaruh tantangan dari sebuah *game* terhadap loyalitas untuk bermain *game*.

Penelitian ini adalah penelitian replikasi dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Teng *et al.*, pada tahun 2012, dimana variabel independen yang diteliti adalah tantangan (*challenge*), dan variabel dependen yang diukur adalah loyalitas (*loyalty*). Dan variabel yang digunakan untuk memediasi pengaruh tantangan terhadap loyalitas bermain *game* adalah interdependensi (*interdependence*). Sample dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta yang pernah memainkan *game online PUBG MOBILE*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Apakah tantangan bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile* ?
2. Apakah tantangan bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh terhadap interdependensi bermain *PUBG Mobile* ?
3. Apakah interdependensi bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile* ?
4. Apakah interdependensi bermain *PUBG Mobile* memediasi pengaruh tantangan bermain *PUBG Mobile* terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*?
5. Apakah terdapat perbedaan antara tantangan, interdependensi, dan loyalitas bermain *PUBG Mobile* di lihat dari jenis kelamin dan lama bermain *PUBG Mobile* ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk menguji pengaruh tantangan terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*.
2. Untuk menguji pengaruh tantangan terhadap interdependensi pemain *PUBG Mobile*.

3. Untuk menguji pengaruh interdependensi terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*.
4. Untuk menguji peranan ketergantungan dalam memediasi pengaruh tantangan terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*.
6. Untuk menganalisis perbedaan antara tantangan, interdependensi, dan loyalitas bermain *PUBG Mobile* di lihat dari jenis kelamin dan lama bermain *PUBG Mobile*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain adalah untuk memberikan masukan kepada perusahaan atau *developer game online* mengenai pengaruh apa saja yang dapat membuat *game online* menarik dan menciptakan konsumen *game online* yang loyal.

#### **1.5. Sistematika Penulisan**

##### **1.5.1 Bab I Pendahuluan**

Bab ini menuliskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **1.5.2 Bab II Landasan Teori**

Bab ini berisi teori – teori yang digunakan penulis sebagai dasar dari penelitian mengenai *game online*, tantangan, interdependensi, loyalitas, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan pengembangan hipotesis .

### **1.5.3 Bab III Metode penelitian**

Bab ini menjelaskan mengenai tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel dan metode pengambilan sampel, teknis pengumpulan data, metode pengujian instrument dan metode analisis data.

### **1.5.4 Bab IV Analisis dan pembahasan**

Bab ini menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian, membahas jawaban responden dari kuesioner yang telah dibagikan. Hasil dari analisis dapat menjawab rumusan masalah pada Bab I.

### **1.5.5 Bab V Penutup**

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran terkait permasalahan dalam penelitian ini.