

# BAB I

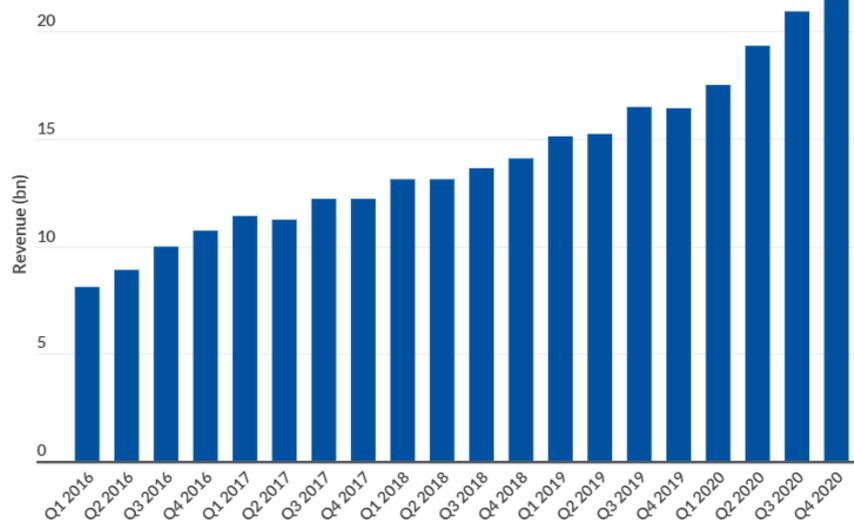
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Selama 40 tahun terakhir, industri *video game* telah berkembang cepat, dengan konsumen yang terus meningkat di seluruh dunia, perluasan demografi, dan penambahan berbagai *platform* akses seperti konsol *video*, konsol portabel, perangkat seluler, dll (Simon, 2018). Perkembangan industri *video game* ini didorong oleh peningkatan jumlah pengguna internet, inovasi yang dilakukan oleh pengembang *game*, transisi ke perangkat portabel, dan munculnya konsol-konsol generasi terbaru (Simon, 2018). Sekarang *smartphone* dan tablet adalah dua contoh perangkat portabel yang dapat menyalurkan *game* kepada konsumen (Lescop dan Lescop, 2014).

*Game* seluler merupakan aplikasi berbasis teknologi yang terus berkembang dan menjadi populer di kalangan masyarakat modern (Mulyawan dan Rafdinal, 2021). *Game* seluler memiliki beberapa keunggulan dibandingkan *game* PC dan konsol, karena *game* seluler bisa dimainkan dimanapun (portable), menarik, dan juga sebagai pengganti yang lebih praktis untuk *game* berbasis *personal computer* (PC) (Rajala *et al.*, 2007). Sedangkan menurut Bose & Yang (2011) dalam Balakrishnan dan Griffiths (2018), kenyamanan, portabilitas, dan biaya merupakan alasan utama yang membuat *game* seluler menjadi sukses dan populer di masyarakat.

Bisa dibilang, *in-app purchase* merupakan sumber pendapatan utama dari pengembang *game* (Balakrishnan dan Griffiths, 2018). Statistik pembelian dalam aplikasi untuk tahun 2020 yang dirilis oleh ZDNet mengungkapkan bahwa jumlah yang dibelanjakan pelanggan untuk *in-app purchase* di seluruh dunia adalah \$ 380 miliar (Stancheva, 2020). Dilansir dari Iqbal (2021), *game* merupakan kategori aplikasi utama penghasil pendapatan untuk iOS dan Android, menyumbang 72,3% dari semua pendapatan pada kuartal ketiga tahun 2020. Dibandingkan dengan aplikasi lain, *game* memiliki lebih banyak peluang untuk menarik orang melakukan *in-app purchase*, yang mencakup pembelian koin, nyawa ekstra, pakaian, amunisi tidak terbatas, dll (Balakrishnan dan Griffiths, 2018).



**Gambar 1.1**

### **Pendapatan Aplikasi Game di iOS dan Android**

Sumber: Businessofapps.com (2021)

Diperlukan momentum jangka panjang agar pemain *game* memiliki motivasi untuk melakukan *in-app purchase* (Drell, 2013 dalam Balakrishnan dan Griffiths, 2018). Maka dari itu, tujuan yang ingin dicapai oleh para pengembang *game* adalah meningkatkan loyalitas konsumen sehingga mereka mau melakukan *in-app purchase* (Jose, 2015 dalam Widodo dan Balqiah, 2020), dan hal tersebut dapat diwujudkan melalui beberapa faktor, salah satunya adalah kecanduan (Widodo dan Balqiah, 2020). Beberapa penelitian terdahulu telah menyelidiki tentang faktor-faktor yang meningkatkan niat melakukan *in-app purchase*, termasuk keterlibatan afektif (Huang, 2012), niat untuk bermain *game* secara berkelanjutan dan sikap terhadap pembelian barang virtual (Hamari, 2015), serta frekuensi bermain dan interaksi sosial (Jang *et al.*, 2019).

Balakrishnan dan Griffiths (2018) melakukan survei terhadap 430 mahasiswa untuk meneliti hubungan antara kecanduan *game* seluler *online*, loyalitas terhadap *game* seluler *online*, dan niat untuk membeli fitur dalam aplikasi seluler. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecanduan *game* seluler *online* meningkatkan loyalitas *game* seluler *online* serta niat untuk membeli aplikasi dalam *game* seluler *online*, dan loyalitas *game* seluler *online* meningkatkan niat untuk membeli aplikasi dalam *game* seluler *online*. Mereka juga menemukan bahwa loyalitas berperan sebagai mediator antara kecanduan *game* seluler *online* dan niat untuk membeli aplikasi dalam *game* seluler *online*.

Dikarenakan kurangnya penelitian terdahulu yang meneliti tentang topik ini, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh

Variabel Kecanduan *Game Online* dan Loyalitas Pemain *Game* Terhadap Niat Melakukan *In-App Purchase* Pada *Game Seluler Online*”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan dalam bagian latar belakang, maka rumusan masalah yang telah disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *salience* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
2. Apakah *tolerance* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
3. Apakah *mood modification* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
4. Apakah *relapse* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
5. Apakah *withdrawal* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
6. Apakah *conflict* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
7. Apakah *problems* memengaruhi loyalitas pemain *game seluler online*?
8. Apakah *salience* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game seluler online*?
9. Apakah *tolerance* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game seluler online*?
10. Apakah *mood modification* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game seluler online*?
11. Apakah *relapse* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game seluler online*?

12. Apakah *withdrawal* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
13. Apakah *conflict* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
14. Apakah *problems* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
15. Apakah loyalitas pemain *game* memengaruhi niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
16. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *salience* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
17. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *tolerance* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
18. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *mood modification* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
19. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *relapse* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
20. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *withdrawal* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?

21. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *conflict* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?
22. Apakah loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi memengaruhi hubungan antara *problems* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *salience* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *tolerance* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *mood modification* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
4. Untuk mengetahui pengaruh *relapse* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
5. Untuk mengetahui pengaruh *withdrawal* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
6. Untuk mengetahui pengaruh *conflict* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.

7. Untuk mengetahui pengaruh *problems* terhadap loyalitas pemain *game* seluler *online*.
8. Untuk mengetahui pengaruh *salience* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
9. Untuk mengetahui pengaruh *tolerance* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
10. Untuk mengetahui pengaruh *mood modification* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
11. Untuk mengetahui pengaruh *relapse* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
12. Untuk mengetahui pengaruh *withdrawal* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
13. Untuk mengetahui pengaruh *conflict* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
14. Untuk mengetahui pengaruh *problems* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
15. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* terhadap niat untuk melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
16. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *salience* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.

17. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *tolerance* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
18. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *mood modification* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
19. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *relapse* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
20. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *withdrawal* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
21. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *conflict* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.
22. Untuk mengetahui pengaruh loyalitas pemain *game* sebagai variabel mediasi antara *problems* dan niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat antara lain:

### 1. Bagi Pengembang *Game*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi para pengembang *game*, agar dapat menggunakan strategi yang sesuai untuk meningkatkan loyalitas konsumen.

### 2. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi menjadi sumber informasi yang berguna bagi masyarakat agar tidak terjerumus dalam kecanduan *game* seluler *online*, serta menjadi bahan referensi bagi penulis lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang sama di masa mendatang.

## 1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih spesifik dan terfokus, serta untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti, maka disusun batasan penelitian yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Responden penelitian ini adalah pemain *game* seluler *online* yang sudah pernah melakukan *in-app purchase* pada *platform* iOS dan Android.
2. Topik yang diteliti adalah tentang pengaruh kecanduan *game* dan loyalitas konsumen pada *game* terhadap niat melakukan *in-app purchase* pada *game* seluler *online*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan penelitian ini dibagi dalam 5 bagian. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing bagian:

### **Bab I           Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II           Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang memiliki hubungan atau keterkaitan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu, hipotesis, dan model penelitian.

### **Bab III          Metode Penelitian**

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari bentuk penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengambilan sampel, metode pengumpulan dan pengukuran data, metode pengujian instrumen, serta metode analisis data.

### **Bab IV          Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang tahapan yang digunakan dalam proses penelitian, profil responden, hasil penelitian serta pembahasan dari hasil penelitian.

## Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.