

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif pada kehidupan manusia. Salah satu inovasi teknologi yang menonjol adalah *smartphone*. *Smartphone*, atau telepon pintar, adalah perangkat genggam elektronik yang tidak hanya berfungsi untuk melakukan panggilan telepon atau mengirim pesan teks, tetapi juga dapat berperan sebagai sarana hiburan[1]. Banyak hiburan yang ditawarkan oleh *smartphone* itu sendiri, seperti mendengarkan musik, menonton video, mengakses media sosial, dan bermain gim. Menurut laporan dari liputan6.com, pada masa kini *smartphone* menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang karena berbagai fungsionalitasnya[2], Bahkan menurut Badan Pusat Statistik (BPS) persentase pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 65,87%[3]. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa saat ini banyak orang yang bermain gim, karena tidak sedikit yang membeli *smartphone* semata-mata untuk bermain gim.

Industri gim *mobile* di platform *smartphone* di Indonesia berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun. Menurut laporan "State of Mobile Gaming 2023", Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai pasar gim *mobile* terbesar berdasarkan jumlah unduhan di Google Play[4]. Industri gim *mobile* terus berkembang, baik dalam hal jumlah konsumen maupun ragam produknya. Berdasarkan hasil survei digital dari Telkomsel, tSurvey.id, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan gim *mobile* yang paling diminati di Indonesia dengan persentase 65%, diikuti oleh genre *Battle Royale* dengan persentase 31%, dan *Action/Adventure* dengan persentase 16%[5].

MOBA adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena*. MOBA adalah kependekan dari Arena Pertarungan Daring Berganda, yang

menunjukkan bahwa MOBA merupakan permainan daring dengan tema pertarungan di arena yang dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan. Umumnya, permainan MOBA merupakan permainan dengan format pertarungan 5 lawan 5, di mana kerja sama tim memiliki peran yang sangat penting dalam dinamika permainan. Dalam permainan MOBA, terdapat beragam peran dan keterampilan yang berbeda, termasuk yang fokus pada serangan seperti *assassin*, *fighter* (jarak dekat), dan *marksman* (jarak jauh), serta yang lebih menitikberatkan pertahanan seperti *tanker*, dan yang berfokus pada bantuan, yaitu *support*. Setiap pemain mengontrol satu karakter yang kemudian bergabung dengan tim, baik secara pilihan ataupun secara acak, untuk melawan tim musuh yang juga dipilih secara acak di dalam arena pertempuran, atau melalui bergabung dalam sebuah grup[6]. Tujuan utama dari setiap tim dalam permainan ini adalah untuk menghancurkan basis utama tim musuh. Jika basis utama telah hancur, maka tim yang berhasil menghancurkannya akan menjadi pemenang secara otomatis.

Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu gim MOBA yang populer di platform *mobile*. Gim ini menggabungkan elemen-elemen gaya bermain dari jenis MOBA dengan kepraktisan bermain di *smartphone*. Mobile Legends Bang Bang memiliki latar belakang yang terinspirasi dari perkembangan genre MOBA seperti Defense of the Ancients (DotA) dan League of Legends (LoL). Dalam Mobile Legends Bang Bang, pemain membentuk tim dengan lima pemain lainnya dan berusaha menghancurkan menara dan basis lawan sambil melawan karakter - karakter yang kuat. Dalam beberapa tahun terakhir, Mobile Legends Bang Bang telah mencapai popularitas yang signifikan, terutama di wilayah Asia Tenggara, dengan jutaan pemain aktif dan komunitas yang aktif. Keberhasilan Mobile Legends Bang Bang sebagai gim MOBA *mobile* membuktikan bahwa jenis gim MOBA juga dapat sukses dan dinikmati dalam format permainan yang lebih mudah dijangkau oleh pemain melalui perangkat seluler.

Didalam permainan Mobile Legends Bang Bang itu sendiri memiliki banyak karakter yang dapat digunakan oleh pemainnya, dan dibagi oleh enam *role* diantaranya *role tank*, *role assassin*, *role marksman*, *role support*, *role fighter*, *role mage* dan setiap *role* memiliki kegunaannya masing-masing, kemudian setiap *role* ini saling mendukung satu sama lain, seperti halnya *role marksman* yang didukung *role tank* untuk menjalankan permainan supaya menghindari *ganking* yang dilakukan oleh lawan pemain, begitupula *role tank* yang melakukan *zoning / roaming* kepada *role jungler* untuk memastikan tidak ada lawan yang melakukan *ganking* supaya *role jungler* dapat melakukan *farming* dengan aman, hal ini sangat diperlukan untuk meningkatkan persentase kemenangan pada suatu tim.

Lalu pada tanggal 27 Juni 2023, Mobile Legends Bang Bang mendapatkan pembaharuan pada sistem permainannya, pembaharuan tersebut mengarah kepada perubahan fitur *emblem* dan *talent* yang terdapat didalam gim tersebut, yang mana sebelumnya fitur *emblem* dan *talent* ini memiliki sembilan tipe *emblem* diantaranya *Physical*, *Magical*, *Tank*, *Jungle*, *Assassin*, *Mage*, *Fighter*, *Support*, dan *Marksman*. Setiap *emblem* hanya dapat digunakan oleh *role* yang cocok saja, dan memiliki pasif *talent* yang berbeda beda sesuai *emblem* dan *talent* yang dipilih oleh masing-masing pemain, kemudian sekarang fitur *emblem* tersebut sudah dirubah menjadi tujuh *emblem* diantaranya *Basic Common Emblem*, *Tank Emblem*, *Assassin Emblem*, *Support Emblem*, *Mage Emblem*, *Fighter Emblem*, dan *Marksman Emblem*. Tidak hanya *emblem* tetapi *skill talent* juga ikut dirubah, yang sebelumnya tipe *emblem* hanya dapat digunakan sesuai *role* nya sekarang sudah bisa digunakan oleh *role* lainnya, dan *skill talent* juga bisa dirubah sedemikian rupa tidak tanpa memperhatikan *role* dan *emblem* yang digunakan seperti sebelumnya[7].

Tujuan dari penelitian ini adalah mengenali elemen-elemen yang memengaruhi penerimaan fitur *emblem* dan *talent* terbaru oleh pemain pada gim Mobile Legends Bang Bang, penulis memilih media sosial TikTok sebagai subjek penelitian dikarenakan penulis memiliki akun

TikTok dengan pengikut lebih dari 8.000, hal ini dapat membantu penulis mendapatkan responden pada kuesioner dengan cepat dan sesuai. Sehingga diharapkan hasilnya dapat menjadi panduan dalam penerimaan dan penggunaan fitur *emblem* dan *talent* terbaru yang ada digim Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pemain untuk lebih memahami fitur *emblem* dan *talent* yang terbaru.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks sebelumnya, rumusan masalah yang terbentuk adalah faktor-faktor apa yang memengaruhi penerimaan pemain terhadap fitur terbaru *emblem* dan *talent* yang ada digim Mobile Legends Bang Bang mengacu pada Model Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (UTAUT).

## **1.3. Batasan Masalah**

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diuraikan, batasan penelitian ini adalah bahwa responden yang berpartisipasi dalam pengumpulan data terbatas pada pemain yang menggunakan Media Sosial TikTok sebagai saluran penyebaran kuesioner.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dari para pemain terhadap fitur *emblem* dan *talent* dalam permainan Mobile Legends Bang Bang dengan menggunakan model UTAUT..

## **1.5. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

### **1.5.1. Studi Literatur**

Penulis mengadopsi metode studi literatur yang digunakan untuk menghimpun Sumber-sumber pustaka yang mendukung konsep-konsep yang dipaparkan selama pelaksanaan penelitian.

### **1.5.2. Perancangan Konsep**

Penulis menggunakan metode perancangan konsep untuk menyusun pertanyaan kepada responden dalam bentuk kuesioner, serta memberi skor pada setiap indikator yang disediakan. Rencana pertanyaan yang akan dibuat akan meliputi variabel UTAUT yang digunakan.

### **1.5.3. Pengumpulan Data**

Penulis menerapkan teknik pengumpulan data untuk memantau tanggapan pemain terhadap perubahan yang diterapkan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pemain yang memiliki akun media sosial TikTok.

### **1.5.4. Pengolahan Data**

Penulis menganalisis hasil kuesioner yang telah diberikan kepada responden menggunakan metode pengolahan data. Hasil dari kuesioner tersebut kemudian akan diuji validitas maupun reliabilitas guna memastikan ketepatan data. Proses pengolahan data kemudian akan mengidentifikasi variabel yang paling umum terlihat dalam kuesioner.

### **1.5.5. Analisis Data**

Penulis melakukan evaluasi data yang telah diproses menggunakan metode analisis, yang mana akan menyoroti variabel yang teramati. Variabel tersebut kemudians disusun secara berurutan, dan variabel yang paling signifikan dalam memengaruhi penerimaan pemain terhadap perubahan yang telah diterapkan akan diidentifikasi.

### **1.5.6. Penarikan Kesimpulan**

Penulis menerapkan pendekatan penarikan kesimpulan untuk menyajikan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan terhadap perubahan dalam sistem

*emblem* yang telah diterapkan. Pemahaman ini dapat diterapkan untuk meningkatkan fitur *emblem* menjadi lebih baik.

## 1.6. Sistematika penulisan

Pengaturan struktur penulisan dalam penelitian ini diatur sesuai dengan :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bagian ini akan mengulas latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematisasi penulisan.

### 2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bagian ini akan membicarakan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan isu topik penelitian yang diadopsi, serta terkait dengan perubahan fitur *emblem* dan *talent* dalam permainan Mobile Legends Bang Bang..

### 3. Bab III Landasan Teori

Bagian ini akan mencakup penjelasan tentang teori-teori penelitian yang terkait dengan perubahan dalam *emblem* dan *talent* dalam permainan Mobile Legends Bang Bang, pengujian validitas dan reliabilitas, serta model UTAUT.

### 4. Bab IV Analisis dan Perancangan Eksperimen

Bagian ini akan mencakup analisis dan desain penelitian. Analisis dalam studi akan melibatkan deskripsi masalah penelitian, persyaratan kebutuhan kuesioner, dan persyaratan kebutuhan peralatan. Sementara itu, perancangan eksperimen akan merujuk pada rancangan metode yang akan diimplementasikan.

### 5. Bab V Hasil Eksperimen dan Pembahasan

Bagian ini akan menampilkan hasil dari penelitian mengenai bagaimana pemain menerima perubahan sistem. *emblem* dan *talent* dalam permainan Mobile Legends Bang Bang, serta membahas faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pemain terhadap penggunaan fitur *emblem* dan *talent* terbaru.

### 6. Bab VI Penutup

Bagian ini akan mencakup rangkuman akhir yang diperoleh dari temuan penelitian sejalan dengan tujuan awal penelitian, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian.

