

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa ini, perkembangan teknologi di Indonesia mengalami kemajuan pesat. Perkembangan teknologi yang disebut internet telah memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan/industri maupun pemerintah. Kehadiran internet memiliki peranan sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat luas. Internet di Indonesia perkembangannya begitu cepat, anak-anak dibawah umur 15 tahun sudah bisa menggunakan internet untuk jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*. Berkembangnya internet memberikan berbagai fungsi mulai dari mempercepat komunikasi serta memperdekat jarak antar personal, selain itu banyak bermunculan jejaring sosial yang dapat mempertemukan orang yang satu dengan yang lainnya di kota yang berbeda bahkan negara lainnya.

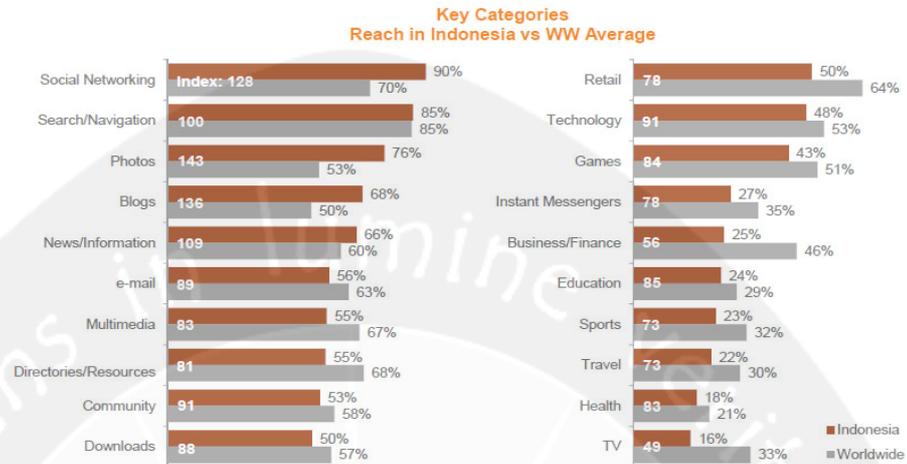
*Provider game online* semakin banyak bermunculan dengan kehadiran *game online* yang semakin banyak peminatnya di Indonesia. Tetapi tidak sedikit *provider game online* hanya memunculkan satu jenis game online dan tidak memunculkan game terbaru lagi. Ini dikarenakan kurangnya informasi minat *gamers* terhadap jenis *game online*. Semakin tinggi teknologi komputer, sehingga grafis terhadap *game online* semakin

bagus dan baik dari tahun ke tahun. *Provider game online* di Indonesia masih membeli license dari luar yaitu Korea Selatan, China, Jepang, Thailand yang terbilang jenis *game online* dan grafisnya bagus dan menarik minat *gamers*.

Munculnya game Point Blank dari Korea Selatan pada tahun 2010 di Indonesia dan dibeli licensenya oleh *provider game online* yaitu Gemscool yang ber-genre MMOFPS banyak menyita perhatian *gamers* diseluruh dunia. Pada tahun 2010 banyak sekali *gamers* yang bermain *game point blank* di Indonesia, sehingga turnamen internasional pertama kali diadakan yang diikuti oleh beberapa negara Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Amerika Serikat yang diadakan di Korea Selatan dengan hadiah yang cukup besar.

ComScore telah merilis laporan lengkap tentang keadaan internet pada tahun 2010 di Asia Tenggara, termasuk di Indonesia. Pada laporan tersebut terdapat poin-poin yang menarik tentang perkembangan Internet di Indonesia. Kategori-kategori utama untuk penggunaan Internet di Indonesia pada tahun 2010 adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1  
Perkembangan Internet di Indonesia 2010



Sumber: [www.teknajurnal.com](http://www.teknajurnal.com)

Perkembangan internet yang cepat menyebabkan banyak peluang bisnis yang bermunculan seperti warung internet atau warnet, juga menyebabkan ikut berkembangnya *game online* di Indonesia. Jumlah pemain *game* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dengan negara-negara lain. Menurut Komang diperkirakan, setiap tahun *gamer* Indonesia naik sekitar 33%. Tingginya pertumbuhan jumlah *gamer* di Indonesia ini menjadi bidikan negara-negara lain untuk memasarkan *game-game* yang telah dikembangkan. Sebagai contoh Korea Selatan, disana pertumbuhan *gamer* sudah stagnan sementara di pasar Indonesia trennya masih akan terus tumbuh. Karena itu, Telkom mendorong sejumlah pengembang *game* untuk terus mengembangkan *game* lokal ([teknologi.vivanews.com](http://teknologi.vivanews.com)).

Menurut Ligagame Indonesia ([ligagames.com](http://ligagames.com)), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*.

*Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*Role-Playing Game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia:

Tabel 1.1  
Perkembangan *Game Online* di Indonesia

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup thn 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup thn 2008
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup thn 2007

Tabel 1.1

## Lanjutan, Perkembangan Game Online di Indonesia

Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspace	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Maxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

Sumber: ligagames.com

Selain *game* diatas, ada juga *game-game* seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di Indonesia walaupun tidak sebesar *game-game* yang disebutkan diatas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena *latency*-nya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda sehingga membuat *gamers* menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft* dan *Age of empire* (ligagames.com).

Seiring perkembangan jaman, *game online* menjadi sangat populer dikalangan remaja dan dewasa. Khususnya di Yogyakarta yang merupakan kota pelajar, sehingga peluang bisnis seperti *game net* sangat digemari oleh kalangan remaja maupun dewasa. Banyak warnet yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Semakin banyak peminat pada *game online* maka semakin banyak pula bermunculan

*provider game online*, yaitu penyedia jasa *game online*. Hal ini bertujuan untuk memberikan kepuasan terhadap konsumen. Sehingga dengan meningkatnya kepuasan konsumen terutama dikalangan remaja maupun dewasa dalam memainkan *game online* maka akan berkaitan dengan nilai pengalaman serta gaya hidup di kalangan remaja dan dewasa.

Nilai pengalaman yang diperoleh dari belanja internet dikategorikan seperti estetika, permainan, pelayanan terbaik, dan ROI (Mathwick *et al.*, 2001 dikutip dalam Shiech, Kwei-Fen & Ming-Sung, Cheng 2007). Nilai pengalaman ditentukan oleh manfaat keseluruhan yang diperoleh dari pengalaman belanja *online*, atau dari sumber hiburan, termasuk *escapism* (pelarian dari kenyataan), daya tarik visual, interaktivitas, dan rangsangan sosial, dalam istilah spesifik, atribut fisik dari *game online*, terutama penampilan estetika sangat penting untuk keberhasilan, karena atribut-atribut ini memberikan daya tarik visual yang cukup besar bagi pengguna *game online* (Hoffman & Novak, (1996); Lee & Overby, (2004) dikutip dalam Shiech, Kwei-Fen & Ming-Sung, Cheng, 2007)

Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gaya hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat. Gaya hidup menunjukkan bagaimana orang mengatur kehidupan pribadinya, kehidupan masyarakat, perilaku di depan umum, dan upaya membedakan statusnya dari orang lain melalui lambang-lambang sosial. Unsur-unsur yang dianggap penting dalam gaya hidup yaitu,

mengejar rekreasi dan rasa untuk kehidupan, kelompok referensi, mengejar informasi baru.

Penelitian ini akan menguji tingkat perbedaan kepuasan antara faktor-faktor nilai pengalaman dan gaya hidup terhadap kepuasan konsumen dalam memainkan *game online*. Penelitian ini mengadopsi dari penelitian Shieh, Kwei-Fen & Cheng, Ming-Sung (2007) yang menguji pengaruh antara faktor-faktor yang mempengaruhi nilai pengalaman dan gaya hidup terhadap kepuasan konsumen dalam memainkan *game online*. Pada penelitian ini akan menggunakan metode *one-way annova* dan *independent-sample t-test* untuk menguji perbedaan kepuasan dari nilai pengalaman dan gaya hidup terhadap kalangan remaja dan dewasa di Yogyakarta.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari uraian diatas maka rumusan masalahnya yaitu

1. Apakah nilai pengalaman (kemampuan website, pilihan desain konten dan multipel, kualitas dan kemampuan koneksi, fungsi sosial, efisiensi dan respon layanan dan ROI, rasa keterlibatan, empati dan eskapisme (pelarian dari kenyataan), privasi dan anonimitas (keadaan tanpa nama), nilai ekonomis, mengejar kecepatan dan pemakaian berlebihan) membedakan kepuasan konsumen (bermain *game online*/minggu, bermain *online*/minggu, pergi ke kafe internet/bulan, peningkatan jam) dalam memainkan *game online* ?
2. Apakah gaya hidup (mengejar rekreasi dan merasakan kehidupan, kelompok referensi, mengejar informasi baru, penekanan pada kesehatan

dan kebebasan, orientasi pada kebebasan dan pembelian impulsif, orientasi merek) membedakan kepuasan konsumen (bermain *game online*/minggu, bermain *online*/minggu, pergi ke kafe internet/bulan, peningkatan jam) dalam memainkan *game online*?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui tingkat perbedaan kepuasan pada nilai pengalaman dan gaya hidup terhadap kepuasan konsumen dalam memainkan *game online*.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi *Gamers*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan kepada *gamers* mengenai faktor-faktor apa saja mempengaruhi kepuasan mereka dalam memainkan *game online*.

#### 2. Bagi *Provider Game Online*

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi *provider game online* untuk mengetahui tingkat perbedaan kepuasan dari variabel nilai pengalaman dan gaya hidup terhadap kepuasan konsumen yaitu kepuasan *gamers* dalam memainkan *game online*, sehingga *gamers* mau mengeluarkan uang lebih terhadap *game online* yang dimainkan.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pelaporan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I : PEDAHLUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan uraian landasan teori yang mendasari nilai pengalaman, gaya hidup, kepuasan konsumen, serta kajian penelitian-penelitian sebelumnya

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang variabel penelitian dan definisi operasional, penentuan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisisnya.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi obyek penelitian serta analisis data dan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan alat analisis yang digunakan.

### BAB V : PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan dan saran bagi penelitian selanjutnya.