

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet telah merubah kebiasaan dan keseharian kita, berbagai macam gadget seperti laptop, tablet, dan *smartphone* telah menjadi teman sehari-hari kita untuk beraktivitas. Ditambah dengan pertumbuhan jaringan seluler dan akses jaringan dengan mobilitas tinggi menjadikan kelengkapan tersendiri gadget yang kita miliki.

Perangkat mobile sudah menjadi benda paling penting bagi manusia modern, pasalnya banyak hal yang bisa dilakukan menggunakan telepon genggam ini. Salah satu hal yang sering dilakukan adalah bermain *game*. Jenis perangkat mobile yang paling banyak digunakan untuk mengunduh *game* adalah perangkat Android. Hal ini dipengaruhi oleh tumbuh kembang pasar perangkat mobile di Asia Tenggara yang lebih banyak didominasi oleh Android.

Indonesia menjadi salah satu negara yang banyak mengunduh *game* melalui perangkat berbasis Android. Pada tahun 2014 saja di kawasan Asia Tenggara, Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand dan Vietnam, *game* menjadi jenis aplikasi yang paling banyak diunduh, mencapai 45% setiap tahunnya. Jumlah tersebut terjadi pada platform Android dan iOS. Indonesia menjadi negara yang paling banyak mengunduh *game* untuk ranking Asia Tenggara, Jika disandingkan dengan negara Asia lainnya, Indonesia hanya terpaut 10% lebih rendah dari Korea Selatan. (www.detiknas.go.id)

Selain itu, Indonesia juga masuk dalam kategori jumlah *gamer* terbanyak dengan angka 6,5 juta orang. Kenaikan jumlah pengunduh *game* melalui perangkat mobile disebabkan oleh peningkatan jumlah *smartphone* dan terjangkaunya harga *smartphone* yang ditawarkan oleh vendor. (www.wantiknas.go.id) Beberapa orang menganggap *game* sebagai hiburan dan beberapa orang juga menganggap *game* sebagai keseriusan dan bahkan dunia baru, terlepas itu adalah jenis *game* PC, console, handheld ataupun mobile *game* yang paling sering dimainkan sejak era android. Representasi dari keinginan dan pencapaian diri disamping itu *game* juga bisa menjadi tolak ukur kecanggihan teknologi yang digunakan.

Pada era android seperti saat ini banyak bermunculan mobile *game* yang dapat dengan mudah diunduh secara gratis lewat google playstore. Pengunduhan secara gratis ini bertujuan untuk menarik para pemain untuk bermain, namun pada akhirnya mobile *game* seperti ini banyak menuntut pemain untuk melakukan pembelian dalam aplikasi (*in apps purchase*) guna memperoleh item dalam *game* maupun melanjutkan permainan dengan akses penuh. Alih-alih menggunakan *in game advertising* (IGA) sebagai pendapatan, para developer *game* justru lebih memilih para pemain untuk melakukan *in apps purchase*, sebagai gantinya hampir tidak ada iklan yang mengganggu ataupun disisipkan.

Ada berbagai jenis genre *game*, dari sekian banyak jenis genre *game*, namun *game* MOBA adalah *game* yang paling sering dimainkan, menurut wikipedia MOBA adalah kepanjangan dari Multipemain Online Battle Arena, yang merupakan subgenre dari RTS (Real Time Strategy) dimana seorang pemain

menjalankan suatu peran atau karakter di dalam tim. Tujuan dari permainan ini adalah menghancurkan markas tim lawan. (duniagames.co.id)

Salah satu *game* MOBA yang populer di tahun 2017 adalah Mobile Legend : Bang Bang. Mobile Legend : Bang Bang dirilis pada akhir 2015 oleh Moonton, *game* ini mengharuskan kerjasama tim untuk melawan musuh online lainnya dengan menggunakan berbagai macam hero dengan berbagai macam tipe serangan. *Game* ini menampilkan beberapa modus, yakni modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic 3-lane, serta pertandingan negara melawan negara.

Selain *game* ini menyenangkan untuk dimainkan, ada berbagai hal yang menyebabkan *game* ini begitu populer yakni dengan diadakannya berbagai macam turnamen berbagai negara berhadiah uang dan juga live streaming. Beberapa pemain membuat grup untuk memenangkan permainan. Ada berbagai macam hero dengan berbagai macam titel dan tipe serangan untuk dapat mengalahkan lawan dan menguasai arena, hero dibeli dengan menggunakan point battle yang didapat dari pertarungan atau diamond yang dapat dibeli menggunakan uang asli (*in apps purchase*).

Pembelian diamond dalam *game* Mobile Legend : Bang Bang dimulai dengan harga Rp.15.000 - Rp. 1.500.000 yang dapat digunakan untuk membeli hero atau item di dalam *game*.



Gambar 1.1 Top Up diamond Mobile Legend : Bang Bang

Pembelian dalam aplikasi (*In apps purchase*) sebenarnya ada hampir di semua *game* online *smartphone*, kemudahan pembayaran menjadikan para pemain dengan mudah membeli item virtual ini. Pembelian bisa dilakukan menggunakan kartu kredit, debit ataupun pemotongan pulsa.

Menurut Cho 2016 *In apps purchase* berkaitan dengan perasaan senang saat menggunakan sesuatu, value yang akan didapat, dan juga kebiasaan dari pengguna yang akan memicu tingkat niat penggunaan *in apps purchase*. Pembelian item *virtual* di dalam *game* seperti ini selain untuk melanjutkan permainan atau membeli item di dalam *game* juga dapat menjaga kelangsungan *game* dan melanjutkan pengembangan *game* oleh *developer*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hsiao dan Chen (2016) Loyalitas berpengaruh signifikan terhadap intensitas pembelian dalam aplikasi. Kemudian *perceived value* yang dirasakan pemain (*Playfulness, Connectedness, Access Flexibility* dan *Reward*) memiliki pengaruh langsung terhadap loyalitas semua

pemain namun memiliki dampak relatif kecil terhadap niat pembelian. Loyalitas dan harga yang bagus ditemukan memiliki dampak secara langsung pada keinginan melakukan pembelian dalam aplikasi.

Menurut Sirdeshmukh, Singh, dan Sabol (2002) loyalitas pelanggan tercermin melalui pembelian ulang suatu produk. Sehingga dapat disimpulkan loyalitas para pemain dapat dilihat pada saat mereka memainkannya berulang kali. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gareth (2013) mengemukakan bahwa loyalitas *game* mobile dipengaruhi 3 faktor yaitu trend keren dan baru, pelarian, kebiasaan menghabiskan waktu dan kegembiraan.

Dalam Lu dan Hsiao 2010, *playfulness* berkaitan dengan emosi, nilai emosional yang berkaitan dengan *mobile games*. *Self filling* dari seseorang yang menentukan bahwa permainan yang dimainkan itu menyenangkan. Kemudian Wang dan Li (2012) mengemukakan bahwa bahwa pengalaman pengguna yang menyenangkan (*playful*) adalah faktor yang paling berpengaruh secara positif mempengaruhi niat konsumen untuk melakukan pembayaran layanan.

Playfulness adalah salah satu emosi pemain dalam menilai sebuah permainan, *playfulness* akan meningkatkan penggunaan layanan (penggunaan permainan), dan juga niat melakukan pembayaran dalam aplikasi (*In apps purchase*). Kemudian Loyalitas adalah tingkat penggunaan berulang, dalam hal ini adalah intensitas penggunaan permainan, yang pada akhirnya juga akan berdampak pada *in apps purchase*, karena hal ini dibutuhkan untuk menjaga

keberlangsungan *game* dan juga untuk membantu mencapai hal yang diinginkan ketika bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas maka judul penelitian ini adalah “*The Effect of Playfulness and Mobile Game Loyalty to In apps purchase Intention*” dengan studi pada pengguna *game* online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Apakah ada pengaruh *Playfulness* terhadap *In apps purchase Intention*?
2. Apakah ada pengaruh *Mobile Game Loyalty* terhadap *In apps purchase Intention*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Playfulness* terhadap *In apps purchase Intention*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Mobile Game Loyalty* terhadap *In apps purchase Intention*.