

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi memberikan dampak dan perubahan yang sangat signifikan di era modern saat ini. Berbagai macam aspek kehidupan mulai dari interaksi sosial, industri, dan hiburan semuanya telah dipengaruhi teknologi. Internet merupakan salah satu aspek utama dalam perkembangan teknologi. Dengan jaringan nirkabel yang saling terhubung memberikan kemudahan dan efektivitas yang tinggi pada setiap pekerjaan yang dilakukan. Kehadiran internet mengakibatkan batasan ruang seakan sudah hilang dalam pertukaran data dan informasi sehingga setiap pekerjaan mendapatkan akselerasi yang lebih cepat dan terus meningkat dari waktu ke waktu. Koneksi sosial antar individu menjadi lebih mudah dengan cakupan yang lebih luas bahkan ke seluruh dunia. Masyarakat saat ini sudah tidak menganggap dunia nyata sebagai ruang interaksi sosial yang tunggal, melainkan menyadari bahwa ada dunia lain yang disebut sebagai dunia maya yang cakupannya lebih luas dan dinamis sehingga apa yang dilakukan di dunia nyata bisa juga dilakukan di dunia maya (Talika, 2016).

Permainan merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita (Fauzi, 2019). Permainan biasa dilakukan dengan interaksi fisik dunia nyata, sekarang dengan adanya internet permainan sudah jauh lebih berkembang dengan berbagai macam bentuk dan variasi. Bahkan sebagian besar permainan fisik tersebut sudah dikonversikan ke dalam bentuk digital dengan

perubahan interaksi sosial yang berbeda. Permainan yang mulanya berfungsi sebagai hiburan sampingan, kini seolah menjadi kegiatan yang serius dan bahkan memberikan efek adiktif atau candu kepada pemainnya sehingga mampu menghabiskan waktu secara sia-sia dan meninggalkan tugas dan kewajiban yang harus dilaksanakan (Xu et al., 2012). Padahal waktu yang terbuang sia-sia memberikan dampak kerugian seperti menghambat pekerjaan dan hilangnya kesempatan untuk lebih produktif. Sebagaimana firman Allah pada surat Al-‘Ashr:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالحَقِّ ؕ وَتَوَّصُوا
بِالصَّبْرِ ؕ (٣)

“1) Demi masa.2) sesungguhnya manusia benar-benar dalam kerugian. 3) Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal shaleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.”

Game online merupakan permainan di mana para pemain bisa mengakses permainan tersebut secara bersama-sama dengan mesin-mesin yang dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2007). Dengan kata lain, game online seolah menjadi dunia virtual bagi para pemain dengan menggerakkan dan mengontrol karakter imajinatif yang ada di dalam game tersebut. Dewasa ini game online yang biasanya hanya dijumpai lewat perangkat komputer, kini bisa ditemui pada perangkat mobile. Mayoritas pemain game online saat ini adalah para pemain yang menggunakan perangkat mobile. alasannya adalah perangkat mobile lebih fleksibel, murah, dan bisa dibawa kemana saja ketimbang menggunakan perangkat komputer.

Mobile legends merupakan salah satu game online yang populer berdasarkan catatan jumlah unduhan mobile legends di playstore hingga mencapai hingga lebih dari 500.000.000 unduhan di seluruh dunia. Data dari activeplayer.io menerangkan bahwa mobile legends memiliki pemain aktif harian rata-rata sekitar 13.000.000 pemain di seluruh dunia dengan jumlah rata-rata tiap bulannya berkisar antara 64.000.000 hingga 83.000.000 pemain aktif terhitung sejak september 2021 hingga september 2022.

Month	Average Monthly Players	Monthly Gain / Loss	Monthly Gain / Loss %	Average Daily Players
Last 30 Days	81,885,041	739,631	0%	13,647,507
September 30, 2022	81,145,410	630,954	0%	13,524,235
August 30, 2022	80,514,456	926,440	0%	13,419,076
July 30, 2022	79,588,016	-722,130	0%	13,264,669
June 30, 2022	80,310,146	344,644	0%	13,385,024
May 30, 2022	79,965,502	-684,644	0%	13,327,584
April 30, 2022	80,650,146	484,645	0%	13,441,691
March 30, 2022	80,165,501	1,515,279	0%	13,360,917
February 28, 2022	78,650,222	-349,922	0%	13,108,370
January 30, 2022	79,000,144	1,944,995	0%	13,166,691
December 30, 2021	77,055,149	-1,605,066	0%	12,842,525
November 30, 2021	78,660,215	-1,905,801	0%	13,110,036
October 30, 2021	80,566,016	-2,988,698	0%	13,427,669
September 30, 2021	83,554,714	-1,471,933	0%	13,925,786

Sumber : Activeplayer.io, 2022 (www.activeplayer.io)

Gambar 1.1

Jumlah pemain aktif game online mobile legends:
bang-bang di seluruh dunia

Dengan banyaknya jumlah pemain tersebut, para pemain memanfaatkan fitur *shop* dalam game untuk membeli berbagai macam karakter serta tampilan baru dengan menggunakan uang nyata yang di konversikan ke dalam bentuk item virtual (semacam uang yang hanya berlaku di dalam game mobile legends) sehingga mereka mampu untuk meng-upgrade tampilan karakter atau membeli karakter baru di dalam game. Sistem item virtual ini telah menjadi model ekonomi baru yang telah muncul di dalam dunia game, di mana para pemainnya bisa melakukan transaksi ekonomi secara virtual layaknya dunia nyata dengan menukarkan uang nyata ke dalam bentuk produk virtual atau yang disebut dengan *real-money trade* (Wu et al., 2008).

Selama ini, proses penciptaan uang dilakukan dengan tiga cara; pertama dengan cara mencetak mata uang kertas atau uang logam yang dicetak oleh bank sentral atau yang sering disebut dengan uang kartal, kedua melalui pengadaan utang dan pinjaman oleh bank umum yang diizinkan pemerintah, atau sering disebut dengan giral, serta ketiga melalui berbagai kebijakan pemerintah, misalnya seperti pelonggaran kuantitatif (Fathurrahman, 2018). Sedangkan dalam game online Mobile legends, Item virtual yang bersifat layaknya uang itu sendiri diciptakan oleh developer atau pengembang game mobile legends tanpa adanya pengaruh apapun dari bank sentral maupun Pemerintah, sehingga secara logika mereka sebagai pengembang hanya bermodal kreativitas dengan jumlah materi yang sedikit mampu untuk meraup keuntungan yang sangat besar dari item virtual yang mereka ciptakan, hal ini juga berdampak tentang bagaimana pengaruhnya terhadap Neraca Pembayaran Indonesia atau NPI mengingat

developer game tersebut berasal dari mancanegara. Hal ini lah yang tidak disadari oleh kebanyakan pemain dimana mereka menjadi konsumen yang menggunakan uang nyata untuk uang virtual tersebut yang bahkan hanya berlaku di dalam satu game saja (Kumparan.com, 2019).

Penggambaran tentang fenomena mobile legends di atas tentunya menimbulkan pertanyaan mengenai alasan mengapa para pemain mengesampingkan rasionalitasnya tentang kebutuhan akan produk nyata yang bisa dinikmati secara fisik, melainkan justru memutuskan untuk membeli suatu produk yang wujudnya virtual dan hanya bisa dinikmati di dunia maya. Untuk mengukur hal tersebut, diperlukan suatu studi atau teori yang sudah pernah dipakai oleh beberapa penelitian sebelumnya sebagai referensi. Adapun teori yang dimaksud adalah teori nilai konsumsi yang dikemukakan oleh Sheth, Newman, and Gross (Sheth et al., 1991).

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan yaitu teori nilai konsumsi yang dikemukakan oleh Sheth, Newman, and Gross (Sheth et al., 1991) untuk mengetahui nilai atau factor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan konsumen terhadap pembelian item virtual yang terdapat pada game mobile legends. Mengacu pada Penelitian sebelumnya terkait produk online juga menunjukkan bahwa teori nilai konsumsi mempengaruhi perilaku keputusan pembelian konsumen dan pelanggan terkait dengan unduhan musik, fitur interaksi pengguna ponsel pintar, dan sistem informasi untuk aplikasi e-government. Semuanya menunjukkan bahwa teori nilai konsumsi

mempengaruhi perilaku pelanggan atau pengguna dan keputusan mereka (Ho & Wu, 2012).

Teori nilai konsumsi tersebut ada 5 yaitu : *Functional Value*, *Emotional Value*, *Social Value*, *Epistemic Value*, dan *Conditional Value*. Dari 5 value atau nilai tersebut, 2 diantaranya yaitu *Epistemic Value* dan *Conditional Value* tidak digunakan dalam penelitian ini karena menurut Park and lee (2011) dalam penelitian yang telah dilakukan bahwa pada *conditional value* tidak dapat diterapkan pada pembelian Produk Virtual karena para pemain Online Games dapat melakukan pembelian game item kapan saja saat mereka inginkan, dan pada *Epistemic Value* yang memiliki pengertian dimana seseorang berada pada rasa ingin tahu, memberikan hal baru dan memuaskan hasrat akan pengetahuan yang diperoleh dari produk dan jasa dianggap tidak berlaku pada game online yang memiliki sistem transaksi secara online (Park & Lee, 2011).

Fenomena kepopuleran game online saat ini perlu menjadi perhatian oleh kalangan akademis dari berbagai bidang. hal tersebut dikarenakan banyaknya faktor pada game online yang bisa mempengaruhi kondisi suatu populasi kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek seperti perekonomian, pendidikan, teknologi, dan kesehatan. mulai dari para remaja dan anak muda yang gemar bermain game sampai mengesampingkan pendidikan yang sedang dijalani, hingga pengaruhnya terhadap kesehatan yang diakibatkan adiksi game online yang berlebihan. Adapun kasus terkait mengenai perekonomian secara luas cukup memberikan dampak yang besar seperti transaksi jual beli item virtual dan jual beli akun game online. Walaupun demikian secara individu bagi setiap

pemain, hal tersebut memberikan pengaruh rasionalitas pada perilaku konsumen dimana secara umum game merupakan permainan yang hakikatnya adalah sebagai hiburan dan kesenangan. Namun pada titik tertentu seorang pemain memiliki potensi kecanduan sehingga menginginkan hal yang lebih dengan mengeluarkan uang untuk mendapatkannya. Untuk itu pada penelitian ini, pembahasan mengarah pada keputusan konsumen terhadap pembelian item virtual dengan studi kasus game online Mobile Legends: Bang-bang.

Game saat ini sedang populer di kalangan masyarakat, termasuk yang tua maupun muda, khususnya di kalangan mahasiswa pada zaman modern seperti sekarang. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dari tahun ke tahun, game dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih bahkan hingga sepuluh orang sekaligus dalam waktu bersamaan, berbeda dengan game zaman dahulu yang hanya dapat dimainkan maksimal oleh dua orang.

Biasanya game ditujukan dan digemari oleh anak-anak dan remaja, namun demikian ada pula orang dewasa yang tidak sedikit yang memainkan game online. Beberapa orang bahkan memanfaatkan game online sebagai sumber penghasilan dengan menjual item dalam game tersebut. Di sisi lain, ada juga yang memainkan game secara tidak serius. Saat ini, game online lebih diminati dibandingkan game offline. Peminat game online terdiri dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, yang semuanya tertarik memainkan game online.

Game online saat ini seakan sudah melekat di Indonesia selama beberapa waktu, terutama di kalangan mahasiswa dalam beberapa tahun terakhir. Banyak mahasiswa yang memainkan game online sebagai bentuk hiburan dan relaksasi, sementara yang lain menikmati game online sebagai hobi. Beberapa komunitas game online bahkan menyelenggarakan kompetisi dengan hadiah yang cukup besar, dan ada mahasiswa yang berpartisipasi dalam acara tersebut. Meskipun mahasiswa yang memainkan game online dapat membagi waktu antara bermain game dan belajar, kenyataannya banyak mahasiswa yang mengabaikan kewajiban utama mereka sebagai pelajar dan tidak mengatur waktu mereka dengan baik saat bermain game. Terlalu banyak memainkan game online dapat memiliki dampak negatif pada prestasi belajar seseorang, terutama pada mahasiswa.

Menurut Nurazmi dan Elita (2018), kecanduan game online dikategorikan sebagai sebuah penyakit mental yang termasuk dalam gaming disorder, yang telah dimasukkan ke dalam daftar International Classification of Diseases (ICD-11) pada tahun 2018. Studi yang dilakukan oleh Maulana dan Rahmandani (2019) terhadap 91 responden menunjukkan bahwa mayoritas skor variabel kecanduan game online berada pada kategori tinggi sebesar 57,1% dan sebesar 4,3% pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, 34% berada pada kategori rendah dan 4,3% berada pada kategori sangat rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa pemain game online memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi. Faktor-faktor seperti timbulnya kecemasan akademik, target kurikulum yang tinggi, pemberian tugas yang padat, dan

suasana kelas yang tidak kondusif mempengaruhi mahasiswa bermain game online. Pratama dan Widiyanti (2020) menemukan bahwa dari 130 mahasiswa, sebanyak 47,7% mahasiswa tidak kecanduan game online, 26,2% mengalami kecanduan sedang, dan 26,2% mengalami kecanduan yang parah. Tingkat resiko dari kecanduan game online semakin tinggi dengan semakin sering dan lama seseorang bermain game online (Shafura & Tahlil, 2017).

Kecanduan game online memiliki dampak negatif pada aspek psikologis, akademik, keuangan, dan sosial (Novrialdy, 2019). Wibowo dan Fransco (2021) menemukan bahwa gangguan sosial yang diakibatkan oleh kecanduan game online dapat terjadi dalam jangka waktu yang lama karena individu tersebut cenderung mengisolasi diri dari kehidupan nyata. Kecanduan game online juga dapat mengganggu interaksi sosial dan komunikasi antar individu, sebagaimana ditemukan dalam penelitian oleh Riski (2017). Mahasiswa yang kecanduan game online cenderung memiliki komunikasi yang kurang baik dengan keluarga, lingkungan sosial, dan pergaulan. Pradipta, Ulfa, Alexander, Sirait, dan Danny (2019) menemukan bahwa 45% mahasiswa yang kecanduan game online hanya berinteraksi dengan teman atau lingkungan sekitar selama 1-2 jam per hari, dan 75,3% dari mereka lebih fokus pada bermain game online.

Banyak mahasiswa yang kecanduan game online sehingga mengabaikan tugas-tugas akademis mereka yang seharusnya menjadi prioritas. Sebagai mahasiswa, tugas utama mereka adalah menuntut ilmu, dan memainkan game online yang berlebihan hanya akan mengganggu upaya mereka dalam mencapai tujuan akademis. Penting untuk memperhatikan pengaturan waktu belajar karena

dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang. Mahasiswa perlu memperhatikan manajemen waktu belajar mereka agar lebih efektif dan efisien. Seperti halnya bermain game online, melakukan sesuatu secara berlebihan dapat berdampak negatif. Jika seseorang tidak mengatur waktu bermain game dengan baik, ia dapat mengalami kecanduan karena intensitas yang tinggi. Kecanduan game online dapat mengganggu keseimbangan hidup seseorang, dan dapat mengakibatkan mereka lebih memilih untuk bermain game daripada melakukan tugas-tugas akademik atau aktivitas lainnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk mengatur waktu mereka dengan bijak dan tidak membiarkan kegiatan non-akademik mengganggu tujuan utama mereka dalam menuntut ilmu.

Selain itu, kecanduan terhadap permainan juga dapat mempengaruhi minat dan perilaku pemain sehingga bersedia untuk menggunakan uang dalam bermain game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti, Nurcahyo, dan Alamsyah (2019), mahasiswa cenderung membeli item virtual pada game online seperti Mobile Legends Bang-Bang karena faktor status sosial yang ingin diperlihatkan, prestise, dan kepuasan pribadi. Selain itu, mahasiswa yang memiliki nilai konsumsi yang tinggi cenderung lebih sering melakukan pembelian item virtual, bahkan meskipun hal tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini dapat menyebabkan mahasiswa menghabiskan uang mereka untuk membeli item virtual dan kurang fokus dalam menyelesaikan tugas akademik mereka. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mempertimbangkan nilai konsumsi mereka sebelum memutuskan untuk melakukan pembelian pada

item virtual game online seperti Mobile Legends Bang-Bang. Dengan demikian, peneliti bermaksud mengambil sampel mahasiswa sebagai subjek penelitian terkait dengan pengaruh nilai konsumsi terhadap keputusan pembelian pada item virtual game online mobile legends: bang-bang. Adapun lokasi penelitian dilakukan pada mahasiswa aktif di kampus terpadu Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mengingat keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka Rumusan masalah penelitiannya mengacu pada 3 variabel teori nilai konsumsi yang adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh Variabel Nilai Fungsional (X1) secara parsial terhadap keputusan pembelian item virtual(Y) mobile legends?
2. Bagaimana pengaruh Variabel Nilai Sosial (X2) secara parsial terhadap keputusan pembelian item virtual(Y) mobile legends?
3. Bagaimana pengaruh Variabel Nilai Emosional (X3) secara parsial terhadap keputusan pembelian item virtual(Y) mobile legends?

C. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk menganalisis faktor-faktor yang menentukan keputusan pembelian produk item virtual Mobile Legends pada mahasiswa Ilmu Ekonomi Pembangunan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang bermain game online Mobile legends dan pernah melakukan pembelian Produk Virtual yang terdapat dalam Game tersebut.

2. untuk mengetahui gambaran secara umum dan juga secara spesifik mengenai alasan para pemain melakukan pembelian item virtual yang ada pada game mobile legends.

D. Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini diharapkan akan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengaruh nilai konsumsi terhadap keputusan pembelian yang dilakukan oleh konsumen atas produk virtual pada game online.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh industri kreatif di bidang video game terhadap ekonomi sehingga dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan suatu kesempatan yang sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi si peneliti dalam menerapkan teori yang didapat selama perkuliahan.

- b) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi dan sumber informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi

minat mahasiswa dalam keputusan pembelian item virtual di dalam game.