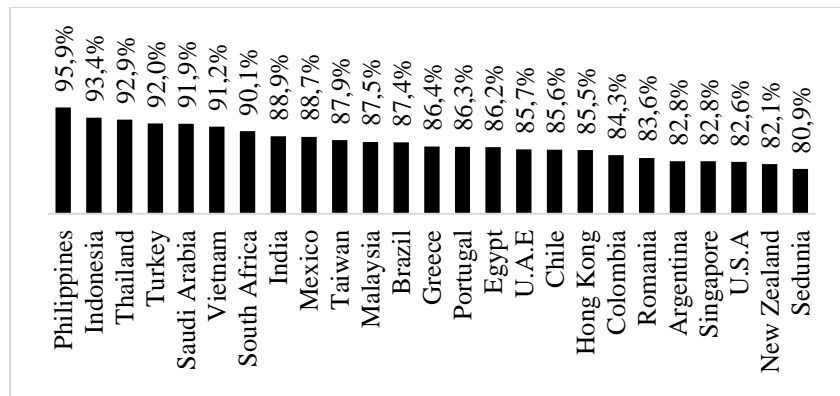


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di dunia teknologi yang semakin berkemajuan serta berkembang ini, *game* telah menjadi sebuah hiburan menyenangkan yang digemari oleh masyarakat selain musik dan film. Berdasarkan laporan dari *The Global State of Digital* pada April 2023 yang dapat dilihat pada Gambar 1.1, Indonesia menduduki peringkat kedua dengan pengguna internet yang paling banyak bermain video game di berbagai jenis perangkat digital (*The Global State of Digital in April 2023 - We Are Social USA, 2023*).



Gambar 1.1. Chart *Playing Video Game* dari *The Global State of Digital* (*The Global State of Digital in April 2023 - We Are Social USA, 2023*)

Semakin berkembangnya ini pula, perusahaan - perusahaan *game* mulai merilis *game* terbaru milik mereka sebagai *game online* yang dapat dimainkan secara gratis di *platform mobile* Android serta iOS dikarenakan semakin banyak masyarakat lebih suka bermain *game* di ponsel, termasuk *game otome* yang diperuntukan untuk pemain remaja perempuan dapat dibuktikan oleh sebuah riset dari Google dan Niko Partners yang dilakukan di akhir tahun 2019,

mengungkapkan bahwa 49 persen dari total keseluruhan pemain *game mobile* di Indonesia adalah perempuan (Niko, 2020).

Game Otome (乙女ゲーム) atau *maiden game* adalah istilah untuk *video game* yang dikembangkan serta dipasarkan khusus untuk konsumen perempuan, dimana *game* ini menampilkan konsep hubungan romansa antara pemain wanita atau *heroine* dengan karakter lawan jenis yakni karakter pria sebagai daya tarik utama dari *game* tersebut (Kim, 2009). *Tears of Themis* adalah *game otome online* bergenre misteri, petualangan dan *female - targeted romance* dimana di dalam *game* ini, pemain dapat menyelidiki kasus misterius, melakukan sesi debat menggunakan *deck* kartu, berkencan, serta mendapatkan kiriman telepon dan/atau kiriman pesan dari salah satu 4 karakter pria dalam *game* tersebut, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.2 (Huan, 2022; Pratnyawan, 2021; Romano, 2021).



Gambar 1.2. Tampilan Bermain dari Tears of Themis

Namun, semakin banyaknya *game otome online* yang rilis di pasaran, persaingan antar *game otome online* juga semakin ketat dan adanya pemain yang cepat bosan karena konten monoton atau mudah *burnout* selama bermain, membuat *developer game* atau penyedia layanan *game* kesulitan untuk mempertahankan pemain *loyal* mereka serta keberlangsungan *game* itu sendiri dalam jangka waktu panjang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan analisis faktor pengaruh niat berkelanjutan bermain terhadap *game* Tears of Themis menggunakan pendekatan teori *uses and gratification*, *uses and gratification* merupakan salah satu teori komunikasi massa yang berfokus pada mengidentifikasi proses komunikasi yang dimulai dari persepsi, faktor sosial, dan psikologi antar individu yang berbeda - beda, serta bagaimana individu tersebut menggunakan media tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka. Teori ini dipilih karena pendekatan ini dianggap mampu menjelaskan niat penggunaan berkelanjutan (*continuance intention*) *hedonic information system* daripada teori - teori sistem informasi lainnya. Tears of Themis sendiri dipilih sebagai studi kasus skripsi ini untuk mewakili *game otome online* dikarenakan *game* ini memiliki grup komunitas khusus pemain asal Indonesia yang aktif di beberapa media sosial dan Hoyoverse selaku *developer game* Tears of Themis juga pernah mempromosikannya melalui acara resmi seperti Hoyofair dan acara kolaborasi dengan kafe - kafe di Jakarta (Chandra, 2022).

Selanjutnya penulis merancangnya menjadi sebuah skripsi dengan judul "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Niat Berkelanjutan Bermain *Game Otome Online* Menggunakan Teori *Uses and Gratification*" dengan harapan hasil skripsi ini dapat dijadikan sebagai wawasan atau informasi tambahan dalam pengembangan lanjutan *game otome online* untuk meningkatkan kualitas bermain dan niat berkelanjutan bermain *game* di masa mendatang.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah dalam skripsi ini adalah: Bagaimanakah menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat berkelanjutan bermain *game otome online* Tears of Themis menggunakan teori *uses and gratification*?

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Model yang digunakan pada skripsi ini adalah *Hedonic IS* dari jurnal berjudul “*Modeling hedonic is continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games*” oleh Li dkk. (2015).
- b. Populasi dalam skripsi ini menggunakan pemain *game* Tears of Themis yang mengikuti (*followers*) @Themisfess di Twitter, dengan jumlah 10,367 ribu pengikut per tanggal 23 Oktober 2022.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari hasil skripsi ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat berkelanjutan bermain *game otome online* Tears of Themis menggunakan teori *uses and gratification*.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menambah informasi tentang *game otome online*, *uses and gratification*, *Hedonic IS*, serta faktor apa yang mempengaruhi niat berkelanjutan bermain *game otome online*, khususnya pada *game* Tears of Themis.

2. Secara Akademis, skripsi ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian – penelitian seperti makalah, artikel, atau skripsi yang mengangkat studi kasus serupa di masa mendatang.
3. Skripsi ini juga dapat dijadikan referensi untuk *developer game* yang sedang atau ingin berkecimpung di *game* bergenre *otome* atau sejenisnya.

1.6. RELEVANSI SI

Berdasarkan AISINDO (2018), disiplin ilmu sistem informasi mempelajari berbagai aspek mencakup perencanaan sistem informasi, perancangan sistem informasi, pembangunan sistem informasi, operasional sistem informasi, evaluasi/audit sistem informasi, faktor-faktor yang menyebabkan sebuah SI/TI dapat diterima target penggunanya (*adoption/diffusion*), bagaimana sebuah SI/TI digunakan target penggunanya (*domestication*), dan bagaimana pengaruh/dampak penggunaan sebuah SI/TI (*impacts atau post adoption stage*).

Dalam skripsi ini, penulis bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui faktor yang mempengaruhi niat berkelanjutan bermain *game otome online*, terutama *game* Tears of Themis menggunakan teori *uses and gratification*, sehingga tujuan dari skripsi ini masih memiliki relevansi dengan salah satu disiplin ilmu sistem informasi, yaitu adopsi teknologi. Adopsi teknologi ke dalam *game* sudah banyak berdampak pada masyarakat, termasuk *game otome* berbasis *online* yang masih terbilang jarang terdengar di telinga para masyarakat. Adopsi teknologi terhadap *game otome online* bisa mempengaruhi sikap perilaku remaja perempuan, terutama remaja yang masih *single*, dimana dengan adanya *game otome online*, mereka bisa terhibur karena dapat merasakan seperti apa rasanya memiliki pacar dan/atau melakukan kencan bersama karakter pria dalam *game* tersebut.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pembaca dalam membaca dan mengetahui pembahasan skripsi ini secara keseluruhan, maka diperlukan sistematika, kerangka, dan pedoman skripsi. Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman judul, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama skripsi terbagi menjadi beberapa bab dan sub – bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi SI, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi dua sub - bab berikut:

- a. Dasar Teori: Berisi tentang sumber teori yang relevan dengan topik skripsi
- b. Penelitian Terdahulu: Berisi tentang hasil-hasil penelitian lain yang relevan dengan topik skripsi yang ditulis dalam bentuk *review* singkat berkaitan dengan: *What, Why, How, dan Result*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian berisi tentang penjelasan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Bab ini memiliki beberapa sub-bab, yaitu:

- a. Flowchart Metodologi Penelitian

- b. Identifikasi Masalah dan *Literature Review*
- c. Model Konseptual
- d. Instrumen Penelitian
- e. Pengumpulan Data
- f. Pengolahan Data, Analisis, dan Pembahasan
- g. Hasil Pengujian Instrumen Kuesioner

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat ini terdiri atas beberapa sub-bab, di antaranya:

- a. Hasil dan Pembahasan Analisis
- b. Analisis Deskriptif: Meliputi gambaran umum objek penelitian, deskripsi demografi, dan deskripsi data kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- c. Analisis Inferensial: Analisis kesesuaian model secara kuantitatif yang dilihat dari sisi outer dan inner model.
- d. Hasil Pengujian: Menjelaskan kesesuaian hipotesis dengan hasil penelitian.
- e. Pembahasan Hasil Penelitian: Membahas lebih dalam tentang hasil pengujian hipotesis, temuan yang didapatkan, dan rekomendasi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan sesuai temuan dari proses penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab lima ini, mengandung kesimpulan dan saran dimana kesimpulan menjawab rumusan masalah yang sudah ditentukan serta dikaitkan dengan hasil olah data, dan menjelaskan saran atau rekomendasi terhadap proses pengerjaan skripsi saat ini sebagai improvisasi penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian terakhir dari skripsi adalah berisi daftar pustaka dan lampiran.