

BAB I

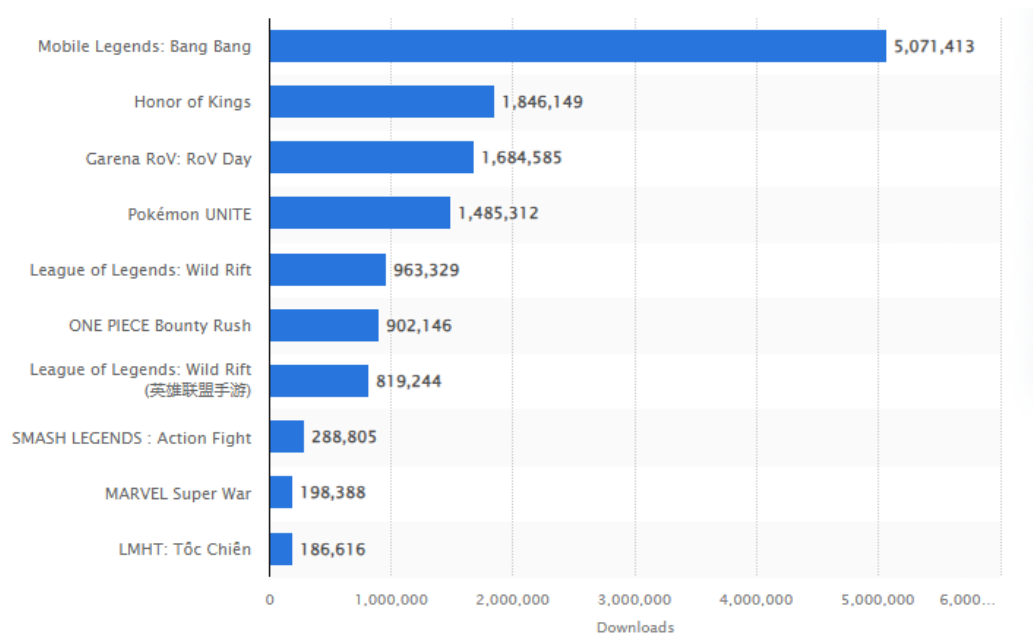
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di tengah kemajuan ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam mendukung interaksi manusia secara global, mempercepat informasi, dan mendorong inovasi di berbagai bidang. Salah satu contoh inovasi teknologi yang sangat berperan dalam kehidupan modern adalah sistem informasi [1]. Heijden [2] mengelompokkan sistem informasi menjadi dua jenis, yaitu sistem informasi utilitarian (*utilitarian information system*) dan sistem informasi hedonis (*hedonic information system*). Sistem informasi utilitarian berfokus pada tujuan produktivitas penggunaannya, sedangkan sistem informasi hedonis berfokus pada tujuan hiburan bagi penggunaannya [3]. Salah satu bentuk sistem informasi hedonis yang berkembang pesat saat ini adalah *game online*.

Game online merupakan permainan yang melibatkan individu maupun kelompok yang terkoneksi secara *online* yang memungkinkan untuk bermain dan berinteraksi bersama-sama [4]. Sebagai salah satu sistem informasi hedonis, *game online* dirancang untuk memberikan pengalaman konsumsi yang menyenangkan melalui berbagai fitur menarik sehingga menarik perhatian para pengguna dari berbagai kelompok usia, gender, latar belakang sosial, dan tingkat ekonomi [5]. *Game online* saat ini tidak hanya dimainkan oleh pemain laki-laki namun juga dimainkan oleh pemain perempuan. *Female gamer* atau *gamer girl* merupakan sebutan bagi para perempuan yang memiliki hobi bermain *game* [6]. Di Indonesia sendiri, menurut riset yang dilakukan oleh Niko Partners pada akhir tahun 2019 mengungkapkan bahwa 49% dari total keseluruhan pemain *game mobile* adalah perempuan [7]. Dalam laporan tersebut juga disebutkan salah satu genre *game online* yang menjadi favorit para pemain perempuan (*female gamer*), yaitu genre MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena*. *Game MOBA* adalah salah satu genre pada *video game* strategi dimana permainan jenis ini melibatkan para pemain yang

membentuk dua tim yang berbeda dengan tujuan untuk menghancurkan markas tim lawan [8].



Gambar 1. 1 Peringkat *Game Mobile* MOBA 2023

Pada gambar 1.1 terdapat daftar 10 *game mobile* bergenre MOBA paling populer di dunia berdasarkan jumlah unduhan pada bulan November 2023. Salah satu *game mobile* bergenre MOBA yang menjadi peringkat pertama dalam daftar di atas yakni Mobile Legends dengan lebih dari 5 juta unduhan dalam satu bulan tersebut. Mobile Legends dirilis pada tahun 2016 dan dikembangkan oleh Moonton. Hingga tahun 2023 *game* Mobile Legends ini telah diunduh dengan total sebanyak lebih dari 550 juta unduhan aplikasi [9] dan hingga Maret 2024 terdapat lebih dari 76 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia [10]. Jumlah pengguna aktif Mobile Legends di Asia Tenggara menjadi yang tertinggi di seluruh dunia dan dari keseluruhan data tersebut, sekitar 50% berasal dari Indonesia [4].

Berdasarkan Konferensi Pers MPL Indonesia tahun 2021, jumlah pengguna aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta pengguna. Namun di balik popularitasnya, data menunjukkan adanya rasio perbedaan pengguna berdasarkan gender yang cukup besar, yakni sebanyak 80% pengguna merupakan laki-laki dan 20% pengguna merupakan perempuan [11]. Hal ini berarti Mobile Legends masih didominasi oleh laki-laki dan perbedaan jumlah yang cukup

besar membuat pemain perempuan (*female gamer*) masih menjadi kaum minoritas dalam komunitas permainan ini.

Penelitian sebelumnya menunjukkan beberapa alasan minimnya pemain perempuan dalam *game* kompetitif seperti Mobile Legends. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hartmann & Klimmt [12] disebutkan bahwa perempuan cenderung menunjukkan sikap kurang kompetitif dan lebih sedikit memperhatikan kemenangan dalam *game* dibandingkan dengan laki-laki. Pemain perempuan sering merasa kurang yakin dengan kemampuan atau skill yang dimiliki dalam menguasai situasi *game* yang kompetitif. Selain itu, beberapa pemain perempuan yang mencoba bermain *game online* seringkali berhenti di awal karena adanya ekspektasi gender dimana lingkungan permainan yang didominasi oleh laki-laki dan tidak adanya komunitas antar pemain perempuan [13].

Sebagai kaum minoritas dalam komunitas *game* Mobile Legends yang didominasi oleh laki-laki, tidak jarang menyebabkan para pemain perempuan mengalami beberapa masalah, baik ketika bermain game maupun dalam komunitas *game* itu sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Devianti & Nurchayati [4], beberapa masalah yang dihadapi oleh pemain perempuan diantaranya dimaki dengan bahasa kasar saat bermain, diremehkan dan disepelkan karena dianggap memiliki keterampilan bermain yang lebih rendah dibandingkan laki-laki, dianggap sebagai beban tim, hingga mengalami diskriminasi, terutama dalam kompetisi atau tim khusus perempuan dalam komunitas Mobile Legends. Masalah-masalah tersebut tidak hanya mempengaruhi kenyamanan bermain tetapi juga dapat menghambat motivasi pemain perempuan untuk tetap aktif di komunitas *game*. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai faktor-faktor apa yang mempengaruhi niat perempuan untuk tetap aktif bermain *game* seperti Mobile Legends.

Di sisi lain, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bryter Global dalam *Bryter Female Gamer Study* menyatakan bahwa dari tahun 2019 hingga 2022, minat perempuan terhadap *game online* terus meningkat dari tahun ke tahun [14]. Di komunitas Mobile Legends sendiri, dapat terlihat bahwa pemain perempuan semakin aktif bermain, baik sebagai pemain kasual maupun dalam

kompetisi tingkat profesional seperti *MLBB Women's Invitational* dan *Unipin Ladies Development Series*. Partisipasi ini menunjukkan bahwa perempuan tidak hanya menjadi konsumen pasif tetapi juga berperan aktif dalam membentuk komunitas *game*. Hal ini menandakan bahwa di industri game saat ini, tak terkecuali *Mobile Legends*, memiliki target potensial bukan hanya pada pemain laki-laki, namun juga pemain perempuan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka penting untuk memahami niat dan motivasi pemain perempuan terkait keberlanjutannya dalam bermain *game* meskipun telah mengalami beberapa permasalahan dan pengalaman yang tidak menyenangkan saat memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu, pada skripsi ini penulis melakukan evaluasi terhadap pengalaman pemain perempuan dalam bermain *game* *Mobile Legends* sehingga dapat diketahui apa yang mempengaruhi pemain perempuan untuk bermain *game* *Mobile Legends* secara berkelanjutan.

Evaluasi dilakukan menggunakan *Playful Consumption Experience Model*. Beberapa penelitian terdahulu [15] [16] telah menerapkan model ini untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk bermain *game* melalui pengalaman konsumsi yang menyenangkan. Pendekatan *Playful Consumption Experience Model* relevan untuk mengevaluasi pengalaman bermain pemain perempuan di *Mobile Legends*, sehingga dapat diidentifikasi variabel-variabel yang mempengaruhi niat pemain perempuan untuk tetap aktif bermain *Mobile Legends*. Model *playful consumption experience* yang digunakan diadopsi dari model yang diusulkan oleh Abbasi et al [15]. Model ini disusun dengan mengintegrasikan tiga faktor, yakni pengalaman imajiner (*imaginal experience*), emosional (*emotional experience*), dan sensori (*sensory experience*) dari model konsumsi hedonis (*hedonic consumption model*), yang diperkuat dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk memahami penggunaan *hedonic information system* (dalam hal ini *game online*) melalui konteks khusus niat pengguna dalam memainkan *game* tersebut, serta menggabungkan *Uses and Gratification Theory* (U&G) untuk mengungkap kebutuhan dan pengalaman yang memicu niat perilaku pengguna perempuan dan dampaknya terhadap perilaku penggunaan *game* *Mobile Legends* [15].

Berdasarkan latar belakang, maka skripsi ini mengangkat judul: Evaluasi Pengalaman Pemain Perempuan dalam Bermain *Game* Menggunakan *Playful Consumption Experience Model* (Studi Kasus : Mobile Legends).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada skripsi ini, yakni bagaimana hasil evaluasi pengalaman pemain perempuan (*female gamer*) dalam bermain *game* Mobile Legends menggunakan *playful consumption experience model*?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup atau batasan masalah dalam skripsi ini, antara lain:

1. Objek pada skripsi ini adalah *game* Mobile Legends: Bang-Bang
2. Model yang digunakan pada skripsi ini merujuk pada model *Playful Consumption Experience* yang berasal dari artikel penelitian berjudul “*Using the Playful Consumption Experience Model to Uncover Behavioral Intention to Play Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games*” yang ditulis oleh Abbasi et.al pada 2021.
3. Populasi dalam ini adalah seluruh pengguna aktif *game* Mobile Legends di Indonesia, dengan sampel yang digunakan adalah pemain perempuan (*female gamer*) *game* Mobile Legends di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai melalui skripsi ini yaitu hasil evaluasi pengalaman pemain perempuan (*female gamer*) dalam bermain *game* Mobile Legends menggunakan *playful consumption experience model*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari skripsi ini yaitu dapat menambah informasi mengenai *game* Mobile Legends, *playful consumption experience model*, serta pengalaman pemain perempuan (*female gamer*) dalam bermain *game* Mobile Legends.

1.6 Relevansi SI

Sistem informasi secara teknis merupakan serangkaian elemen yang terhubung satu sama lain yang bertugas mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan menyebarluaskan informasi dengan tujuan untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam sebuah organisasi [17]. Dari keseluruhan variasi sistem informasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yakni *utilitarian information system* dan *hedonic information system*. Sistem informasi utilitarian (*utilitarian information system*) berfokus dan berorientasi pada produktivitas pengguna, sedangkan sistem informasi hedonis (*hedonic information system*) lebih menekankan pada tujuan hiburan bagi penggunanya [2]. Salah satu jenis dari sistem informasi hedonis adalah *game* yang saat ini perkembangannya semakin pesat [1].

Dalam bidang akademis, disiplin ilmu sistem informasi bersifat multidisiplin yang mempelajari berbagai aspek, mulai dari Perencanaan, Perancangan, dan Pembangunan Sistem Informasi, Operasional Sistem Informasi, Audit Sistem Informasi, faktor-faktor yang menyebabkan suatu SI/TI dapat diterima oleh target penggunanya (*adoption/diffusion*), bagaimana suatu SI/TI digunakan oleh target penggunanya (*domestication*), dan bagaimana pengaruh/dampak penggunaan dari suatu SI/TI (*impact* atau *post adoption stage*) [18].

Dalam skripsi ini, penulis melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain perempuan (*female gamer*) dalam bermain *game* Mobile Legends menggunakan *playful consumption experience model*. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa tujuan penelitian masih relevan dengan salah satu aspek yang dipelajari dalam disiplin ilmu sistem informasi, yakni adopsi teknologi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdapat sistematika penulisan guna mempermudah pembaca dalam mengetahui gambaran pembahasan secara keseluruhan. Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yang akan dibahas, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, relevansi SI, serta sistematika penulisan dalam skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini berisikan dasar teori yang mendukung penelitian dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik skripsi yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian ini menguraikan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, yang mencakup identifikasi masalah dan studi pustaka, penentuan model konseptual, metode pengumpulan data, penentuan populasi dan sampel, penyusunan instrumen penelitian, analisis data, hingga penarikan kesimpulan dan saran dari penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini membahas hasil penelitian yang berupa analisis data, baik analisis secara deskriptif maupun inferensial, melakukan uji hipotesis penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan memberikan saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi daftar sumber-sumber, yang berasal dari jurnal-jurnal ilmiah, *website*, dan sumber bacaan lain yang dijadikan referensi dalam skripsi ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi daftar lampiran yang berupa dokumen-dokumen penunjang penelitian.

Halaman ini sengaja dikosongkan