

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi saat ini membuat perkembangan teknologi menjadi pesat. Dimana dengan perkembangan teknologi sekarang apapun bisa dilakukan hanya dengan menggunakan internet. Hal ini mengakibatkan pertukaran informasi menjadi lebih mudah, sehingga dapat memudahkan proses komunikasi dari satu orang ke orang lain. *Game* adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Permainan atau *game* itu sendiri terdiri dari sekumpulan peraturan yang ada untuk membangun situasi dimana dua orang atau lebih dalam permainan tersebut dapat bersaing untuk memenangkan *game*. Peraturan itu berupa apa saja tindakan-tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain *game* itu sendiri [1].

Game terbagi menjadi dua jenis yaitu *game* tradisional dan *game modern*. *Game* tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat, sedangkan *game modern* adalah permainan yang berasal dari perusahaan dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. *Game* tradisional pada saat ini sudah sangat berkurang peminatnya, dikarenakan oleh berkembangnya teknologi yang ada pada saat ini, seperti mudahnya mendapatkan internet, kemudian mudahnya mendapatkan akses *smartphone*. Oleh karena itu anak-anak dan remaja sekarang lebih suka bermain *game online* di *smartphone* dan komputer dibandingkan bermain permainan tradisional [2].

Dalam suatu *game online* terdapat sistem yang bernama mikrotransaksi. Mikrotransaksi adalah suatu model bisnis dimana penggunaannya dapat membeli item atau barang *virtual* dengan pembayaran yang bernama *micropayment*. Biasanya fitur ini sering kali digunakan pada suatu *game* yang gratis alias *Free-to-play*, karena *game* tersebut sudah gratis dimainkan siapapun maka dari timbullah metode yang dinamakan “Mikrotransaksi” untuk memberikan penghasilan bagi pihak *developer game* itu sendiri. Dalam *game* berbasis *Free-to-play* terdapat *game* bernama

“*Genshin impact*”. Dalam *game Genshin impact* terdapat juga sistem mikrotransaksi yang membuat pemainnya dapat membeli item dalam *game* dengan melakukan pembayaran dengan *micropayment* [3] .

Adapun sistem mikrotransaksi terdapat suatu kasus masalah pada anak kecil yang melakukan mikrotransaksi dalam suatu *game mobile online* dimana saat itu anak tersebut tidak memberitahukan orang tuanya terlebih dahulu saat melakukan mikrotransaksi. Sedangkan yang kebetulan pada saat itu anak tersebut melakukan mikrotransaksi menggunakan pembayaran melalui *mini market* Indomaret. Sehingga pada saat itu orang tua anak tersebut memarahi kasir indomaret tersebut dikarenakan melayani anak tersebut dalam melakukan mikrotransaksi pada suatu *game* padahal anak tersebut tidak memberitahukan orang tuanya terkait mikrotransaksi tersebut. Adapun hasil akhir dari permasalahan tersebut yakni pihak orang tua meminta maaf kepada pihak indomaret dan juga pihak kasir indomaret pun meminta maaf terhadap orang tua anak tersebut [4].

Adapun asumsi yang menimbulkan hal ini menjadi pusat pembicaraan daripada komunitas pemain *game* di indonesia, karena mikrotransaksi dalam suatu *game* tersebut mampu membuat adiksi yang sangat fatal bahkan memunculkan adanya indikasi perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* diantara penggunaanya. Dalam *game geshin impact* itu sendiri memang mikrotransaksi itu sendiri cukup berpengaruh dalam progres *game* nya sehingga tak sedikit *player genshin* yang mengeluarkan uang untuk membeli item in *game* tersebut. Diketahui Mihoyo sebagai *developer game Genshin impact* sejak diluncurkan pada 28 september 2020 telah meraih USD 3,7 miliar atau sekitar Rp 56,6 triliun hanya dari belanja mikrotransaksi pemainnya dari mobile saja[5] .

Pola permasalahan pada penelitian ini memiliki tingkat *homogenitas* yang tinggi sehingga penentuan lokasi penelitian ditarik menjadi hanya Komunitas Pemain *Game Genshin impact* di *base twitter @BABUFESS* dan tidak berfokus pada salah satu pengguna. Permasalahan ini perlu dikaji secara mendalam untuk menganalisis penggunaan sistem mikrotransaksi pada *game Genshin impact*. Dalam membahas variable dan indikasi perilaku apa saja yang berpengaruh pada metode COSS (*Compulsive Online shopping Scale*) pada pemain *game Genshin impact* di lingkup

Komunitas *base twitter @BABUFESS*. Adapun kegiatan mereka dalam melakukan mikrotransaksi untuk pembelian *virtual item* di *game Genshin impact* guna mengetahui apakah para pemain *game genshin impact* pada *base twitter @BABUFESS* melakukan *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* dalam sistem mikrotransaksi pada *game genshin impact* itu sendiri. Adapun judul yang dirumuskan penulis dalam penelitian ini adalah Analisis Kompulsif Belanja Daring Dalam Penggunaan Mikrotransaksi Pada *Game Online* (Studi Kasus Pada Komunitas *Game Genshin impact* Di *@BABUFESS*)[6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, yang menjadi masalah utama yakni apakah terdapat suatu masalah kompulsif dalam melakukan mikrotransaksi serta menganalisis penggunaan sistem mikrotransaksi pada *game Genshin impact* serta variable apa saja yang berpengaruh pada metode *COSS (Compulsive Online shopping Scale)* pada pemain *game Genshin impact* di lingkup Komunitas *base twitter @BABUFESS* dalam melakukan mikrotransaksi untuk pembelian *virtual item* di *game Genshin impact* dan keterkaitannya dengan indikasi perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)* .

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, pertanyaan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Apakah Variable dan indikasi faktor dalam *game* pada metode *COSS (Compulsive Online shopping Scale)* berpengaruh pada motivasi pemain *game genshin impact* dalam melakukan mikrotransaksi?

1.4 Batasan Masalah

Adapun untuk mewujudkan penelitian yang terfokus pada masalah yang ada maka ditentukan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini, dalam hal ini penelitian dilakukan dalam lingkup pemain *game genshin impact* di Komunitas *base twitter @BABUFESS* dengan sample 269 orang yang dihitung dengan teknik pengambilan *sampling slovin*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan sistem mikrotransaksi serta mengetahui lebih lanjut variable dan indikasi perilaku apa saja yang berpengaruh pada COSS pada pemain *game Genshin impact* di lingkup Komunitas *base twitter @BABUFESS* dalam melakukan mikrotransaksi untuk pembelian *virtual item* di *game Genshin impact*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan informasi untuk penelitian dengan kajian topik yang serupa, khususnya yang berkaitan dengan mikrotransaksi dalam *game*. Diharapkan juga dapat memberikan sumbangsih pemikiran khususnya bagi Komunitas *Genshin impact* di *base twitter @BABUFESS* dalam hal penggunaan mikrotransaksi saat bertransaksi *game* sehingga dapat lebih bijak dalam bertransaksi kedepannya dan menghindari perilaku *Compulsive Online shopping Scale (COSS)*.