

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Profil *Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang adalah *game online* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang sangat populer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*. *Game* ini dibuat khusus untuk tablet dan perangkat seluler lainnya. *Mobile Legends* memungkinkan pertempuran tim 5 versus 5 di arena virtual. Setiap pemain dapat memilih karakter pahlawan mereka sendiri yang memiliki kemampuan khusus yang dapat digunakan untuk melawan tim lawan. Dalam permainan ini, tujuan utama adalah untuk menghancurkan "*Crystal*" atau "*Nexus*" lawan, yang merupakan struktur pusat markas musuh. Dalam *game*, sistem notifikasi dan obrolan memungkinkan pemain berbicara dan bekerja sama dengan rekan tim mereka. Selain itu, terdapat peta yang sangat besar yang mencakup berbagai wilayah, termasuk hutan, sungai, dan jalan yang harus ditempuh untuk mencapai markas musuh.

Setiap karakter memiliki peran unik dalam tim, seperti penyerang, pendukung, tank, atau penyembuh. Karena itu, kerja tim yang baik dan strategi yang efektif sangat penting untuk kemenangan. Salah satu fitur *game Mobile Legends* adalah mode permainan yang berbeda, sistem peringkat yang memungkinkan pemain menilai seberapa baik mereka berlatih dan seberapa jauh mereka maju, dan kemampuan untuk mengumpulkan *item* dan meningkatkan pahlawan mereka. Selain itu, pemain profesional dan penggemar *Mobile Legends* berpartisipasi dalam turnamen *e-Sports* resmi.

Jutaan pemain di seluruh dunia bermain *game* ini, yang menjadikannya sangat populer di kalangan pecinta ponsel. Selain itu, *Mobile Legends* memiliki komunitas pemain yang aktif yang dapat diakses melalui forum, media sosial, dan platform komunikasi lainnya. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa *Mobile Legends* adalah *game* yang membutuhkan banyak waktu dan upaya untuk mempelajari strategi dan taktik yang efektif. Sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara bermain *game online* dan menjaga kesehatan serta memenuhi tugas sehari-hari lainnya.

1.1.2 Fitur *Mobile Legends*

Ada beberapa fitur di *Mobile Legends* salah satu yang paling menonjol adalah pemilihan mode yang kita pilih untuk bermain, apakah kita bermain sendiri atau dengan teman teman.

1. Klasik adalah mode umum di mana pemain bermain melawan pemain lain tanpa membagi mereka berdasarkan tingkat kemampuan.
2. *Ranked* adalah mode yang dimainkan berdasarkan tingkat medali pemain. Pemain akan bermain dengan pemain dengan tingkat medali yang sama, dan jika mereka kalah, mereka akan kehilangan bintang medali. Jika mereka menang, mereka akan memperoleh medali tambahan.
3. *Brawl*—mode ini lebih terfokus pada pertempuran sengit antar tim. Pemain dari masing-masing tim akan bertemu langsung di lane.
4. Mode *Magic Chess* adalah mode terbaru di *Mobile Legends* yang pertama kali diluncurkan pada awal tahun 2020, saat tren game *Auto Battler* sedang populer di kalangan gamer. Mode ini menjadi bagian permanen di *Mobile Legends*, memungkinkan pemain untuk menggunakan kombinasi sinergi dan merancang strategi terbaik mereka. *Magic Chess* memiliki konsep yang lebih santai dan berbeda dari mode *ranked* yang lebih kompetitif dan intens.
5. Fitur *Shop* menyediakan berbagai skin hero yang bisa dibeli dengan Diamonds atau tiket. Skin ini tidak hanya mengubah tampilan hero, tetapi juga memberikan efek visual yang lebih menarik selama pertandingan.

1.1.3 Perbandingan *League of Legends* dengan *Mobile Legends*

Salah satu perbedaan utama *League of Legends* dan *Mobile Legends* terletak pada gameplaynya. Pertandingan LoL setidaknya berlangsung selama 15-20 menit, sedangkan pertandingan *Mobile Legends* berakhir jauh lebih cepat. Selain itu, *Moonton* juga mengambil inspirasi dari game versi PC dengan menampilkan indikator solo dan duo di berbagai track *Mobile Legends* di awal permainan.

League of Legends juga memungkinkan pemain untuk memiliki berbagai *emblem* dan reruntuhan secara gratis, menjadikannya game yang ramah bagi pemula. Berbeda dengan *Mobile Legends*, pemain harus membelinya. Namun, versi pertama memiliki kontrol dua kali lebih banyak dibandingkan versi kedua. Peran, statistik, dan kemampuan hero di *Mobile Legends* dan champion di *League of Legends* keduanya sering disesuaikan mengikuti pembaruan patch untuk kedua game tersebut.

Namun hero di *Mobile Legends* lebih fleksibel dan serbaguna dibandingkan di LoL. Kebanyakan hero di *Mobile Legends* dapat dimainkan dimana saja di map. Selain itu, dunia *Mobile Legends* yang menghadirkan ratusan hero juga lebih luas dibandingkan *League of Legends* yang hanya berisi beberapa lusin champion saja.

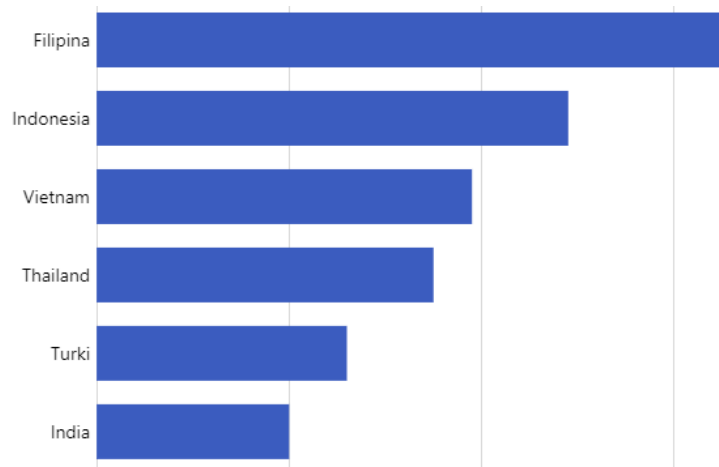
1.2 Latar Belakang Penelitian,

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif melaporkan bahwa industri *game* dan aplikasi permainan di Indonesia mencapai pendapatan sebesar Rp25 triliun selama tahun 2022. Direktur Aplikasi Permainan, Televisi, dan Radio Kemenparekraf, Iman Santosa, mengungkapkan hal ini pada acara program Netas Peningkatan Kualitas SDM di Cipanas, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Meskipun angka pendapatan industri permainan di Indonesia mencapai angka yang mengesankan, sekitar 99,5 persen dari total pendapatan tersebut mengalir ke luar negeri, yang selama ini telah berperan sebagai penyedia aplikasi permainan. Hanya 0,5 persen dari pendapatan tersebut yang diterima oleh pelaku industri permainan dalam negeri. Dengan tingginya potensi pengguna permainan daring di dalam negeri, Kemenparekraf sedang berupaya untuk memanfaatkan peluang ini dengan mendorong para pelaku industri kreatif permainan untuk menciptakan lebih banyak permainan yang mampu menarik pendapatan domestic (Chamdani Lukman Bachtiar, 2023)

Direktur Aplikasi Permainan, Televisi, dan Radio Kemenparekraf, Iman Santosa menjelaskan bahwa pemerintah saat ini tengah mengambil langkah dengan membuat Peraturan Presiden tentang Percepatan Pengembangan Industri *Game* Nasional yang diharapkan dapat diimplementasikan pada tahun 2024. Hal ini dilakukan karena industri *game* memiliki nilai ekonomi yang dapat berkontribusi terhadap devisa negara, sambil juga mempromosikan nilai-nilai budaya lokal. "Kami ingin meningkatkan apresiasi terhadap industri *game* dan menunjukkan bahwa *game* tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga dapat memiliki aspek positif seperti *game* pendidikan dan *game* kesehatan," ujar Iman Santosa.

Menurut *Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022*, subsektor aplikasi dan gim berhasil menyumbang PDB sebesar Rp31,25 Triliun pada 2021. Hebatnya, subsektor ini menjadi subsektor dengan laju pertumbuhan tertinggi kedua (sebesar 9,17%), setelah subsektor televisi dan radio (9,48%). Pencapaian tersebut berdampak sangat baik pada peningkatan jumlah lapangan pekerjaan. Diperkirakan, jumlah pekerja yang bekerja di subsektor aplikasi dan gim bertambah sebanyak 10.917

orang. Itu artinya, per-2021 ada sekitar 140.321 orang yang bekerja di subsektor menjanjikan ini (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2023).



Gambar 1.1 Negara dengan Pemain Video Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber: databoks.katadata.co.id (2022)

Jumlah pemain video *game* semakin bertambah setiap tahunnya dan seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1 bahwa Indonesia menjadi negara kedua dengan jumlah pemain video *game* terbanyak di dunia. Menurut data tersebut per Januari 2022, 94,9 persen pengguna internet yang berusia 16 hingga 64 tahun di Indonesia memainkan video *game*. Indonesia menempati peringkat di antara perusahaan *game* terbesar di dunia (Rahman, 2022).

Sebagian masyarakat Indonesia saat ini tertarik pada industri *game online* yang sedang berkembang pesat. Bermain *game online* dapat mengajarkan kerja tim dengan membantu orang berkomunikasi dengan baik, menjadi lebih kritis, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Saat ini, salah satu tipe *game* yang sangat populer adalah *game multiplayer (online battle arena)* juga dikenal sebagai MOBA. *Game* ini melibatkan dua kelompok (masing-masing terdiri dari lima pemain) yang bertarung satu sama lain dan berusaha menghancurkan markas musuh. Ada beberapa jenis *game* MOBA, seperti *Mobile Legends*, *AOV*, dan *King of Glory*, *Lol* yang sudah sangat populer di Indonesia.

Mobile Legend: Bang Bang atau dikenal merupakan *game* MOBA yang dirilis oleh *Moonton*. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel *Android* maupun *IOS*. Dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi dua tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam satu *game* yakni sekitar 15-20 menit. Setiap

pemain bisa memilih satu hero dari puluhan daftar hero yang tersedia. (Kumparan.com, 2021).



Gambar 1.2 Peringkat aplikasi *game* di Appstore

Sumber: *Appstore* (2024)

Pada Gambar 1.2, diketahui bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* menduduki chart teratas di *App Store* dan *Playstore*. Sejak dirilis pada tahun 2016, *game* ini sangat populer di kalangan penggemar dari berbagai kelompok umur (Info Sport, 2021). Tentunya agar dapat menjalin komunikasi yang baik dengan konsumen, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) harus menciptakan peluang yang memberikan kesempatan bagi seluruh konsumen untuk menyampaikan keluhan dan sarannya kepada perusahaan. Namun hal ini mempertimbangkan masa depan MLBB sehingga misi utamanya adalah menjamin kepuasan pelanggan dan meningkatkan pelayanan kepada konsumen.

Mobile Legend merupakan *game* Moba yang relatif kecil yang kompatibel dengan hampir semua smartphone dan memiliki pilihan hero. Hero adalah avatar yang bisa pengguna pilih dan gunakan untuk memainkan *game* ini Bersama dengan tim. Skin Skin merupakan sebuah *item* aksesoris yang digunakan oleh pemain untuk membuat tampilan hero tampak berbeda dari pemain lainnya. yang lebih banyak dibandingkan kompetitor Lol-nya. Grafik MLBB masih terbilang standar dibandingkan kompetitornya, namun MLBB memiliki basis permainan yang lebih besar.

Mobile Legends Live Player Count Chart



Gambar 1.3 Data Pengguna *Mobile Legends*

Sumber : dataindonesia.id, 2023

Berdasarkan data *activeplayer.io*, jumlah pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain (Rizaty, 2023). Salah satu fitur pada *game mobil legend* adalah Skin. Skin merupakan tampilan dari hero *Mobile Legends* yang sudah ada atau telah selalu diupdate pada *game* ini. Sebagai bentuk inovasi tampilan dari skin terus dilakukan perubahan dan tambahan yang akan dirasakan oleh pengguna terasa pada saat pertandingan. Perubahan ini sebenarnya merupakan ciri dari skin itu sendiri yang membedakannya dengan hero atau *skin* versi standar. Tema yang diberikan pada skin *Mobile Legends* ini beragam dan menjadi lebih menarik lagi saat bertanding.

Skin kemudian memberikan efek, gerakan, dan animasi intro yang berbeda-beda tergantung *skin* yang didapat. Misalnya *Skin normal* atau *elite* tertentu pastinya memiliki pergerakan, dan bisa saja tetap sama bentuknya hanya dengan berganti tampilan saja. Namun semuanya pasti akan berubah di level Skin Collector *Mobile Legends*, *Epic* atau *Normal*. Menurut *website* Esportsku, *Collector* dan *Legends* masih

mendapatkan efek-efek keren baik dalam animasinya maupun ketika menyerang musuh menggunakan skill (Muhammad Nugraha, 2022).

Skin di dalam *Mobile Legend* dapat diperoleh dengan melakukan *top up* menggunakan mata uang rupiah yang di konversi menjadi mata uang dalam *game* berupa diamond. *top-up* adalah pengisian ulang atau menambahkan sejumlah dana tertentu ke rekening untuk dapat melakukan transaksi. Alasan seseorang mengapa melakukan *top-up* atau pembelian skin dalam *Mobile Legends* agar dapat meningkatkan pengalaman bermain melalui perubahan efek keterampilan dan animasi, memberikan elemen visual yang lebih menarik. *top-up* dapat memperkuat permainan dengan membeli hero-hero kuat dan melakukan upgrade yang diperlukan. Koleksi hero yang lebih banyak memungkinkan penyesuaian tim dengan kebutuhan dan situasi pertempuran, sehingga pemain lebih siap menghadapi lawan. pengembang seringkali menawarkan promosi eksklusif kepada pemain yang melakukan *top-up*, termasuk hadiah-hadiah unik, *item*-langka, atau kesempatan untuk mengikuti acara khusus dalam permainan (Donny Tabelak, 2023).

Skin pada *Mobile Legend* memberikan daya tarik *Purchase Intention Skins* terhadap player. Menurut Chou et al., (2023) yang melakukan penelitian mengenai pembelian skin (*purchase intention skin*) pada *PC Games* dan *Mobile Games* menyatakan bahwa dengan *Purchase Intention skin* berarti pengguna ingin bermain lebih banyak setelah memakai sesuatu yang menarik. Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi *purchase intention skin* yaitu *Psychology States* yang merujuk kepada kondisi dan perasaan pemain ketika memainkan *game*.

Ketika individu menghadapi situasi yang beragam tantangan dan tingkat keterampilan, mereka membenamkan diri dalam berbagai keadaan psikologis (Ellis et al., 1994 dalam Chou, 2023). Tingkat keahlian secara signifikan mempengaruhi penetapan tujuan, kinerja dan keadaan psikologis (Schweickle et al., 2017 dalam Chou, 2023). Didalam *game Mobile Legend* terdapat tingkatan keterampilan yang dinamakan *Rank*. *Rank* adalah sistem untuk pemain *Mobile Legends* yang menentukan seberapa mahir dan berpengalaman pemain tersebut. Pemain mendapatkan satu bintang untuk setiap kemenangan di *Ranked game*, tetapi mereka kehilangan satu bintang untuk setiap kekalahan di *Ranked game*. Ketika seorang pemain memiliki bintang penuh di level dalam divisi, kemenangan berikutnya akan menghasilkan promosi ke level berikutnya dalam divisi. Namun, ketika seorang pemain memiliki bintang penuh di

level satu dalam divisi, pemain akan dipromosikan ke divisi berikutnya (Hilmy Ramadhan Subari, 2023).

Sistem *Rank* dalam *Mobile Legend* dapat mempengaruhi membentuk *psychology states* karena setiap tingkatan *Rank* pemain menghadapi situasi yang beragam seperti memilih *Hero* yang tidak bisa sama. Semakin tinggi *Rank* pemain, semakin banyak tantangan yang harus dihadapi sehingga memerlukan kinerja lebih baik yang mempengaruhi keadaan *psychology* pemain *Mobile Legends*.

Penelitian terdahulu yang membahas *game Mobile Legends* masih sedikit. dibandingkan dengan penelitian sebelumnya penelitian ini berfokus aspek dalam *Game Mobile*. Gap dalam literatur ini terfokus pada analisis perbedaan dalam pola penggunaan dan kecenderungan pemain antara *LoL* yang menawarkan *gameplay* yang lebih kompleks dan *Mobile Legends* yang lebih mudah diakses melalui perangkat *mobile*. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan preferensi pengguna antara *League of Legends (LoL)* yang lebih populer di *platform PC* dengan *Mobile Legends* yang dominan di *Platform Mobile*.

Berdasarkan gambaran yang dikemukakan diatas maka *Mobile Legends: Bang Bang* dinilai sangat menarik untuk diteliti dengan judul "Pengaruh *Psychology States* terhadap *Purchase Intention Skin* (Studi pada pengguna *Mobile Legends* di Indonesia)".

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana *Psychology States* dan *Purchase Intention Skin* pada pengguna *Mobile Legend*?
2. Seberapa besar pengaruh *Psychology States* terhadap *Purchase Intention Skin* pada pengguna *Mobile Legend*?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana *Psychology States* dan *Purchase Intention Skin* pada pengguna *Mobile Legend*
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Psychology States* terhadap *Purchase Intention Skin* pada pengguna *Mobile Legend*

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian yang penting dalam pengembangan ilmu administrasi bisnis. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan

pemikiran bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh terhadap loyalitas pelanggan.

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2023 sampai dengan Agustus 2024.

1.7 Sistematika penulisan

Adapun tahapan sistematika penulisan laporan dibagi menjadi lima bagian:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran umum, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu dan periode penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan mengenai teori pemasaran, *Psychology States*, *Purchase Intention Skins*, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis pemikiran, dan ruang lingkup penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai teori atau langkah langkah yang digunakan dalam penelitian ini untuk proses pengambilan data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari metode penelitian yang ada pada bab 3 dan juga mengolah data yang didapatkan dari partisipan

5. BAB V KESIMPULAN DISKUSI DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan, diskusi, dan saran dari seluruh penelitian yang dibahas berdasarkan hasil analisis penelitian selama pengerjaan seluruh skripsi ini.