

BAB 1 PENDAHULIAN

1.1 Latar Belakang

Di era kemajuan seperti saat ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi komunikasi menjadi media perantara yang digunakan untuk dapat melakukan berbagai interaksi dan mengekspresikan diri mereka. Salah satu perkembangan teknologi yang paling pesat adalah *smartphone*. Perkembangan teknologi komunikasi sangat pesat, pesan dan informasi dapat disampaikan dalam waktu yang singkat.

Gambar 1.1 Data Reportal Perangkat Seluler



Perusahaan riset Data Reportal mengungkapkan jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 345,3 juta pengguna *Smartphone*. *Smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh (telepon/sms) saja namun juga dapat digunakan alat interaksi satu secara *online* melalui berbagai konten yang tersedia dalam *smartphone* tersebut. Salah satu konten online dalam *smartphone* yang sering digunakan adalah *mobile game*, dimana seseorang tidak hanya bermain *game* saja, tetapi mereka juga dapat terkoneksi dengan manusia lainnya melalui internet dengan menggunakan *smartphone* (Choi & Kim, 2004).

Seiring berkembangnya *smartphone* juga berdampak pada dunia *game* yang juga banyak mengalami perubahan. Yang pada awalnya *game* saling bertatap muka hingga *game* yang tanpa bertemu bisa bermain *game*. Menurut (Johan, 2019) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu. Oleh karena itu dengan adanya *smartphone* para pengguna kini dapat bermain *game* dimana saja dan kapan saja. *Game online* dengan mudah bisa didapatkan di *smartphone* melalui *Playstore (Android)* maupun *Appstore (IOS)*.

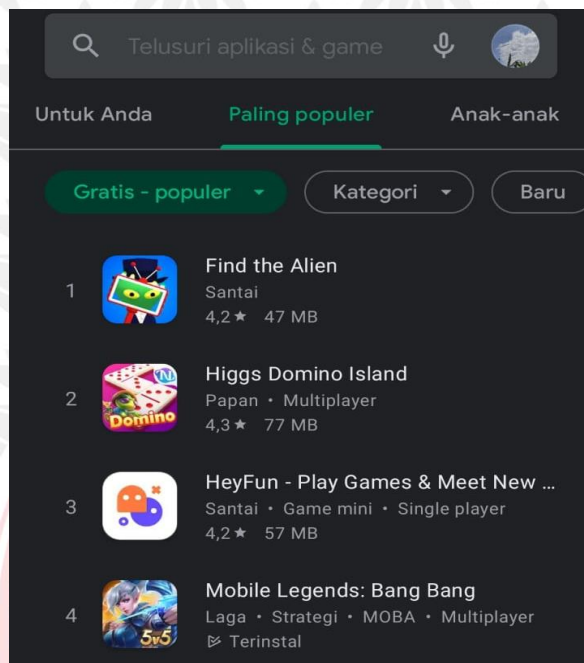
Game online menurut (Masya & Candra, 2016) *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Pada saat ini berkembangnya *game* sangat cepat, para pengelola industri *online game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih mendekati nyata dan tentunya menarik bagi para pemainnya. Sehingga *game* bukan hanya sekedar hobi untuk mengisi waktu luang, melainkan sebagai alternatif cara untuk meningkatkan kreativitas dan tingkat intelektual penggunaannya. Tentu untuk menjaga eksistensi *game* yang dimiliki, Menurut (Park & Lee, 2011) yang membahas nilai dari pembelian item dalam *online game*. Penelitian ini dilakukan untuk memodifikasi teori nilai konsumsi dalam menyelidiki *perceived value* pemain *online game* terhadap pembelian item *game*. Perusahaan pemilik *game* perlu untuk selalu melakukan pembaharuan dan pengembangan *game* untuk tetap menjaga penggunaanya setia dengan *game* yang dimainkan, salah satu strategi yang digunakan oleh banyak pengembang *game online* untuk menjaga kelayakan pengguna adalah dengan menyediakan item berbayar yang dapat dibeli oleh pengguna *game* di *game Higgs Domino* terdapat penjualan chip yg beragam harganya, pengguna *game* membeli chip di aplikasi *game HiggsDomino* sebelumnya top up lewat Dana, *provider* (telkomsel/indosat) atau lewat *marketplace*.

Tentu dalam memutuskan jenis item yang akan dipasarkan, pengembang perlu mempertimbangkan banyak faktor apa saja yang dapat mempengaruhi konsumen untuk melakukan pembelian pertama kali hingga melakukan pembelian berulang didalam aplikasi atau *In App Purchase Intention*. Menurut (Hsu & Lin, 2016) In-app purchase didefinisikan sebagai pembelian dalam aplikasi tertentu melalui perangkat seluler, Dengan cara konsumen mengunduh dan mencoba versi gratis dari aplikasi tersebut, dan kemudian menjadi bersedia membayar untuk mengembangkannya ke premium atau membeli konten premium.

Di negara berkembang, individu mengasosiasikan merek asing dengan makna simbolis (misalnya kekayaan dan status), yang meningkatkan penghargaan emosional seperti rasa senang dan bahagia saat menggunakan merek tersebut. Semakin banyak konsumen membeli merek untuk memenuhi kebutuhan emosional mereka (Kumar et al., 2009). Pada waktu konsumen membeli merek dan menimbulkan rasa kesenangan meskipun membeli merek berbeda item, konsumen akan membeli ulang pada dilain waktu. Menurut (Sweeney & Soutar, 2001), nilai emosional diartikan sebagai manfaat yang diperoleh dari perasaan atau keadaan afektif (yaitu kenikmatan atau kesenangan) yang dihasilkan suatu produk.

Menurut (Kumar et al., 2009). Dalam model kognitif-afektif, peneliti mengenali kualitas yang dirasakan sebagai respons kognitif terhadap suatu produk yang memengaruhi pembelian produk. *Performance/Quality Value* memberikan produk/jasa kepada pelanggan dengan kualitas secara keseluruhan dan berbeda dengan produk lainnya. Kualitas produk dan keunggulan merek yang telah dirasakan oleh konsumen didefinisikan dan dibuat evaluasi oleh konsumen untuk pembelian ulang pada produk. Persepsi tersirat konsumen tentang kualitas dari merek menggantikan harganya ketika dia membuat keputusan pembelian (Dodds et al., 1991) dalam jurnal (Asshidin et al., 2016). Konsumen sebelum membeli produk pasti mempunyai persepsi tersendiri dengan tingkat harga yang ditawarkan yang memungkinkan pengguna atau konsumen untuk melakukan pembayaran, Jika konsumen merasa bahwa layanan atau fitur yang diterima sesuai dengan nilai dari harga yang mereka keluarkan maka persepsi mereka akan nilai dari harga akan semakin tinggi (Hsu & Lin, 2016)

Higgs Domino game yang ada di Android dan IOS , dikutip di playstore game higgsdomino telah release pada tahun 2018 sampai di tahun 2022 *game Higgs Domino* menempati urutan ke 2 dan mengalahkan *game Mobile Legends* Dan *game PUBG (Player Unknown's Battleground)*.



Gambar 1.2 Peringkat Game Gratis Populer di Playstore

Higgs Domino sendiri yaitu *game online* yang bisa menghasilkan uang , hasil uang tersebut diperoleh dari menjual chip, chip sendiri yaitu disebut (deposit *game Higgs Domino*) yang ada di *game*. Untuk bermain *game Higgs Domino* sebelumnya harus mempunyai modal awal yaitu mempunyai chip yang cukup, setiap hari pada jam 07:00 pihak *game Higgs Domino* akan memberikan chip kepada pelanggan atau pemain sebesar 2M yang biasanya disebut dengan sedekah, namun sedekah tersebut masih kurang sebagai modal untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Dengan kebutuhan pemain *game Higgs Domino* ingin mendapatkan keuntungan lebih besar atau ingin bermain *game Higgs Domino* lebih lama, maka pemain *game Higgs Domino* diharuskan membeli *chip di game* ataupun *TopUp*

TopUp chip atau isi ulang deposit *game* sangat banyak cara yaitu dengan membeli di *gamenya* sendiri melalui web salah satunya *Codashop*, bisa juga membeli melalui *E-Commerce* di Indonesia. Selain itu pemain juga dapat membeli lewat salah satu pemain *game Higgs Domino* yang memang mempunyai chip banyak. Untuk melakukan *top up* chip sendiri harganya tentu berbeda beda.

Untuk harga chip yang di jual di aplikasi *game Higgs Domino* juga sangat berfariatif mulai dari harga Rp.5000 hingga Rp.500.000 (*Price Value*)



Gambar 1.3 Harga Chip Higgs Domino

Game Higgs Domino juga sangat fleksibel untuk dimainkan di berbagai tempat, salah satu lingkup yang memiliki peminat yang tinggi terhadap *game* ini adalah Gresik (Beritabarur, 2020). bahkan pemain mampu bermain *game* tersebut dari pagi hingga pagi, hingga tidak mengenal waktu (*Emotional Value*).



Gambar 1.4 Fitur Game Higgs Domino

Hal tersebut terjadi karena di dalam *game Higgs Domino* terdapat banyak sekali fitur-fitur game yang dapat dimainkan, selain dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja pemain tidak akan merasa bosan karena beragam fitur dapat mereka mainkan (*Performance/Quality Value*).

Gresik sendiri adalah lingkup Obyek Penelitian yang peneliti ambil dalam obyek penelitian ini di wilayah Gresik, karena di Gresik sendiri adalah tempat tinggal peneliti sehingga bisa memudahkan peneliti mendapatkan data dan informasi untuk penelitian ini, berdasarkan informasi peneliti dapatkan minat orang Gresik untuk bermain *game online* cukup tinggi (bacasaja.id 2021), terutama pada *gamne online* yang bernama *Higgs Domino* karena *game Higgs Dmino* yang bisa menghasilkan uang dengan memainkan macam- macam *game* yang ada di *game Higgs Domino*.

Berdasarkan fenomena maraknya masyarakat di Kota Gresik khususnya di dalam bermain *game Higgs Domino*, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menguji hubungan antara sejumlah variabel yang dapat membentuk *Emotional Value, Performance/Quality Value, Price Value* terhadap *In App Purchase Intention* dengan judul “**Pengaruh *Emotional Value, Performance/Quality Value, Price Value* Terhadap *In App Purchase Intention* (Studi Pengguna *Game Higgs Domino* di Gresik)**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah *Emotional Value* berpengaruh terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik ?
2. Apakah *Performance/Quality Value* berpengaruh terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik ?
3. Apakah *Price Value* berpengaruh terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Emotional Value* terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Performance/Quality Value* terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Price Value* terhadap *In App Purchase Intention* pada pengguna *game HiggsDomino* di Gresik

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai karya ilmiah yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu, terutama yang memiliki keterkaitan dengan *Emotional value*, *Performance/Quality value*, *Price Value*, dan *In App Purchase Intention* serta memperkaya wawasan dan menjadi sebuah nilai tambah pengetahuan dalam bidang ekonomi

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah dan memperdalam pengetahuan sebagai sarana dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan terutama pengetahuan tentang *Emotional value*, *performance/quality value*, *price value*, dan *In App Purchase Intention*. Untuk para pengguna dan pengembang aplikasi *game HiggsDomino*, yaitu dapat lebih mengetahui alasan mengapa banyak sekali masyarakat yang memainkan dan membeli item di *game Higgs Domino*.

