

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet telah mengubah cara kita berinteraksi dan mengakses informasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan. Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang semakin populer di era digital ini, memungkinkan pemain untuk terhubung secara virtual dengan pemain lain di seluruh dunia tanpa batasan geografis atau waktu (Destianti & Irwansyah, 2020). Melalui platform game online, pemain dapat bergabung dalam komunitas yang luas, berkomunikasi, berinteraksi, dan merasakan sensasi persaingan, kerjasama, dan eksplorasi dalam dunia virtual yang luas. Game online juga menawarkan fitur multiplayer yang memungkinkan pemain berinteraksi secara sosial, berbagi pengalaman, belajar dari pemain lain, dan menyesuaikan waktu bermain sesuai dengan kebutuhan pribadi (Destianti & Irwansyah, 2020). Pada saat sekarang ini game online telah menjadi bentuk hiburan yang dinamis, fleksibel, dan menyediakan pengalaman seru yang menghubungkan pemain dari berbagai belahan dunia (Mustikasari et al., 2020).

Salah satu game online yang mendominasi industri ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. *Mobile Legends* adalah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang menghadirkan pertempuran seru antara tim pemain. *Mobile Legends* merupakan salah satu game dari perusahaan yang bernama Moonton yang saat ini telah mencapai lebih 100 juta download user (Yogatama et al., 2019). Sahid & Azhar, (2023) mengungkapkan Indonesia merupakan negara yang ada didunia yang memainkan *Mobile Legends* terbesar di dunia, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu game gratis yang paling populer di *Google Play Store*, tidak mengherankan jika jumlah pemain di Indonesia sangat besar saat ini, Dimaz Wiratama sebagai Operational Manager Moonton Indonesia, terdapat sekitar 170 juta pengguna aktif *Mobile Legends* setiap bulannya di seluruh dunia, dengan 50 juta gamer aktif setiap bulannya di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan Data Reportal (*We Are Social*) Game online yang populer dan banyak dimainkan oleh orang di Indonesia yaitu

Mobile Legends : Bang Bang (MLBB).



Gambar 1.1 Pengguna Aktif Terbanyak Memainkan Mobile Game di Indonesia
Sumber: Data Reportal (We Are Social): Digital 2023 : Indonesia

Mobile Legends adalah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini tersedia untuk perangkat mobile dan dapat dimainkan secara gratis. Dalam *Mobile Legends*, pemain membentuk tim dengan pemain lainnya dan bertarung dalam pertandingan 5v5. Setiap pemain mengendalikan seorang hero dengan kemampuan khusus yang berbeda-beda. Tujuan utama dalam game ini adalah untuk menghancurkan markas lawan sambil melindungi markas sendiri. *Mobile Legends* memiliki mekanik permainan yang serupa dengan game MOBA pada umumnya, seperti League of Legends (Nawawi et al., 2021). Pemain harus bekerja sama dengan timnya, mengatur strategi, mengumpulkan pengalaman, menghancurkan menara musuh, dan membunuh hero lawan untuk meraih kemenangan. Game ini juga memiliki sistem ranking yang memungkinkan pemain untuk naik peringkat dan berkompetisi dengan pemain lain dalam mode permainan yang kompetitif. *Mobile Legends* juga sering mengadakan turnamen esports dengan hadiah besar dan menjadi ajang bagi pemain profesional untuk bersaing (Arissaputra et al., 2022).

Dalam *Mobile Legends*, terdapat fitur pembelian diamond yang memberikan kesempatan bagi pemain untuk memperoleh keuntungan dan peningkatan yang signifikan dalam permainan. Diamond merupakan mata uang virtual yang berperan sebagai alat pembayaran dalam game, dan dapat digunakan untuk membeli berbagai item virtual eksklusif, seperti skin hero dengan desain unik, emblem yang

memberikan bonus atribut khusus, dan aksesoris yang memberikan tambahan kekuatan atau efek khusus (Ahmad et al., 2022). Jadi untuk mendapatkan berbagai item virtual eksklusif para pemain *Mobile Legends* harus membeli diamond terlebih dahulu agar dapat kemudian membeli berbagai item virtual eksklusif yang diinginkan. Keputusan pembelian diamond dalam *Mobile Legends* menjadi aspek penting dalam pengalaman permainan pemain, karena dapat mempengaruhi kemampuan, penampilan, dan kepuasan pemain dalam menghadapi pertempuran dalam game (Yadnya Prandini & Sayang Telagawathi, 2021). Pemain harus dengan cermat mempertimbangkan strategi pembelian diamond yang tepat guna untuk meningkatkan performa hero mereka dan mencapai hasil yang diinginkan dalam permainan *Mobile Legends*. Adapun harga Diamond yang terdapat pada salah satu situs penjualan resmi yaitu *Codashop.com* adalah sebagai berikut:

3 Diamonds Dari Rp. 1.514	5 Diamonds Dari Rp. 1.579	11 Diamonds + 1 Bonus Dari Rp. 3.688	17 Diamonds + 2 Bonus Dari Rp. 5.797	25 Diamonds + 3 Bonus Dari Rp. 8.436
40 Diamonds + 4 Bonus Dari Rp. 12.654	53 Diamonds + 6 Bonus Dari Rp. 16.872	77 Diamonds + 8 Bonus Dari Rp. 24.254	154 Diamonds + 16 Bonus Dari Rp. 48.507	217 Diamonds + 23 Bonus Dari Rp. 68.543
256 Diamonds + 40 Bonus Dari Rp. 84.360	367 Diamonds + 41 Bonus Dari Rp. 115.995	503 Diamonds + 65 Bonus Dari Rp. 158.175	774 Diamonds + 101 Bonus Dari Rp. 242.535	1708 Diamonds + 302 Bonus Dari Rp. 527.250
4003 Diamonds + 827 Bonus Dari Rp. 1.265.400				

Gambar 1.2 Harga Diamond *Mobile Legends* di situs *Codashop.com*
Sumber: (*Codashop.com*)

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa harga dari setiap paket Diamond yang ditawarkan berbeda-beda. Dimana harga diamond tersebut sesuai dengan jumlah diamond yang didapatkan. Semakin banyak Diamond yang di beli maka akan semakin banyak bonus yang akan didapat. Untuk mendapatkan diamond *Mobile Legends* konsumen dapat membelinya di platform market online yang menjual Diamond, seperti *Amazon*, *eBay*, *Alibaba*, *Tokopedia*, *Shopee*, *Codashop* dan sebagainya (Santosa et al., 2021)

Codashop adalah salah satu platform market online yang menyediakan pembelian Diamond untuk berbagai game populer seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, dan lainnya. *Codashop* memungkinkan pengguna untuk membeli Diamond dengan mudah dan memperoleh bonus tambahan sesuai dengan jumlah Diamond yang dibeli. Dalam iklan *Codashop*, mereka menawarkan pengalaman belanja online yang mudah dan praktis untuk pembelian Diamond game. Situs pembelian diamond *Codashop* memiliki berbagai pilihan game populer dan menyediakan paket Diamond dengan harga yang berbeda-beda (Aprilianto & Fahrullah, 2022). Iklan tersebut juga menekankan bahwa semakin banyak Diamond yang dibeli, semakin besar bonus yang akan diberikan kepada pembeli. *Codashop* mengajak pengguna untuk berbelanja Diamond di platform mereka untuk mendapatkan keuntungan lebih dalam bermain game.

Salah satu faktor yang memiliki potensi besar dalam memengaruhi keputusan pembelian diamond adalah iklan. Iklan merupakan strategi promosi yang digunakan oleh pengembang game *Mobile Legends* untuk secara persuasif memperkenalkan fitur-fitur menarik dan manfaat yang ditawarkan oleh pembelian diamond kepada para pemain (Wahyudi, 2022). Dalam upaya memperluas jangkauan dan dampaknya, iklan *Mobile Legends* tersebar di berbagai platform digital, seperti media sosial dan situs web game yang populer. Pemilihan platform ini dilakukan dengan pertimbangan untuk menjangkau target audiens yang lebih luas dan memaksimalkan efektivitas pesan promosi (Sari & Utami, 2021). Namun, meskipun peran yang signifikan dari iklan dalam mempengaruhi keputusan pembelian diamond *Mobile Legends*, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengkaji secara detail mengenai keefektifan iklan ini dan sejauh mana iklan mampu mempengaruhi motivasi dan keputusan pembelian pemain.

Selain iklan, faktor harga juga memainkan peran yang sangat penting dalam keputusan pembelian diamond *Mobile Legends*. Harga diamond dapat bervariasi tergantung pada jumlah diamond yang ingin dibeli oleh pemain. Harga yang terjangkau dan sesuai dengan nilai yang diberikan oleh diamond tersebut dapat mempengaruhi motivasi pemain untuk melakukan pembelian (Anbiya & Zuhra, 2021). Pemain cenderung lebih tertarik untuk membeli diamond jika harga yang

ditawarkan dianggap sebanding dengan manfaat dan keuntungan yang akan mereka peroleh dalam permainan. Namun, selain harga, pemain juga harus mempertimbangkan apakah harga diamond yang ditawarkan sepadan dengan tingkat kepuasan yang akan mereka dapatkan. Dalam hal ini, pemain akan mengevaluasi apakah pengeluaran untuk pembelian diamond sebanding dengan peningkatan kemampuan, penampilan hero, atau keuntungan lain yang diperoleh dalam permainan (Ermawati et al., 2021). Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai faktor harga dan hubungannya dengan kepuasan pemain menjadi penting dalam mengkaji keputusan pembelian diamond *Mobile Legends*.

Fenomena *Influencer* marketing telah menjadi hal yang sangat signifikan dalam industri game online, termasuk *Mobile Legends* (Hakim & Indarwati, 2022). Kerjasama antara pengembang game dengan *Influencer* terkenal di platform media sosial memungkinkan promosi game dan fitur pembelian diamond kepada pengikut mereka. *Influencer* memiliki pengaruh yang besar dalam mempengaruhi keputusan pembelian pemain dengan testimoni, review, dan pengalaman pribadi dalam menggunakan diamond *Mobile Legends* (Wahyudi, 2022). Basis pengikut yang luas, kepercayaan yang terbangun, dan konten autentik yang mereka hasilkan menjadikan *Influencer* sebagai sumber informasi yang diandalkan bagi pemain. Dalam industri game online, pemilihan *Influencer* yang sesuai dengan citra dan nilai game serta pemahaman yang baik tentang peran dan pengaruh *Influencer* adalah penting untuk mencapai kesuksesan dalam strategi pemasaran dan mempengaruhi keputusan pembelian pemain dalam game *Mobile Legends* (Lingga Yuliana et al., 2022).

Banyak *Influencer* terkenal di platform media sosial seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *Twitch* menawarkan Diamond *Mobile Legends* melalui iklan yang menggiurkan. Beberapa di antara mereka termasuk Jess No Limit, Lemon, Gosu General, Doofenshmirtzz, Hororo Chan, Betosky, dan Elgin. Mereka menggunakan platform mereka untuk mempromosikan kesepakatan kemitraan dengan *Moonton*, pengembang *Mobile Legends*, dan menghadirkan penawaran menarik kepada para penggemar mereka. Dengan konten yang kreatif dan menghibur, para *Influencer* ini memperkenalkan Diamond *Mobile Legends* sebagai mata uang dalam permainan yang dapat memperkaya pengalaman para pemain dengan membeli *item*, *skin*, dan

keuntungan lainnya. Dengan bantuan Diamond *Mobile Legends* yang dapat diperoleh melalui penawaran yang mereka promosikan, para pemain dapat meningkatkan kekuatan hero mereka, mendapatkan tampilan baru dengan skin eksklusif, dan memperoleh keuntungan tambahan yang meningkatkan kesenangan bermain game mereka.

Berikut ini salah satu poster promosi Diamond *Mobile Legends* yang ditawarkan oleh oleh *influencer codashop.idofficial* di platform media sosial Instagram. Mereka menawarkan produk diamond *Mobile Legends* dengan harga yang menarik dan menghadirkan kesempatan kepada para penggemar untuk memperoleh keuntungan dalam permainan.



Gambar 1.3 Iklan Promosi Diamon oleh *codashop* dalam platform Instagram
Sumber: Instagram *codashop.idofficial*

Fenomena penelitian ini melibatkan pengamatan terhadap pengaruh iklan, harga, dan *Influencer* marketing terhadap keputusan pembelian diamonds pada games online *Mobile Legends*. Dalam era digital dan industri game yang semakin berkembang, iklan menjadi sarana penting untuk mempromosikan game *Mobile Legends* kepada pemain potensial, sedangkan harga diamonds memainkan peran penting dalam mempengaruhi keputusan pembelian para pemain. Selain itu, *Influencer* marketing juga menjadi faktor yang signifikan, di mana pengaruh dan rekomendasi dari para *Influencer* dapat memengaruhi keputusan pembelian diamonds pada *Mobile Legends*. Fenomena ini menarik untuk diteliti guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana iklan, harga,

dan *Influencer* marketing berkontribusi dalam mempengaruhi keputusan pembelian diamonds pada games online *Mobile Legends*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, temuan penelitian yang dipimpin oleh Sutrisno dan Mashariono (2020) menunjukkan bahwa keputusan pembelian item game *Mobile Legends* di kalangan mahasiswa STIESIA Surabaya dipengaruhi oleh temuan penelitian tentang promosi, lingkungan sosial, dan Harga. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Sutrisno dan Mashariono (2020) menemukan bahwa pengeluaran berpengaruh signifikan terhadap keputusan pemain untuk membeli barang virtual pada game online *Versatile Legends* di Samarinda. Temuan penelitian lain yang juga dilakukan oleh Lengkawati dan Saputra (2021) menunjukkan bahwa pengaruh iklan terhadap keputusan pembelian menghasilkan efek yang menguntungkan. Terlepas dari hasil investigasi Wahyudi (2022), temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembangkit tenaga listrik dan promosi Instagram memiliki pengaruh yang kecil terhadap keputusan pembelian konsumen.

Namun, meskipun faktor-faktor tersebut telah diidentifikasi oleh peneliti, masih belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh iklan, harga, dan *Influencer* marketing terhadap keputusan pembelian diamond pada game online *Mobile Legends*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh ketiga faktor ini terhadap keputusan pembelian diamond, sehingga dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang perilaku konsumen dalam konteks game online *Mobile Legends*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh iklan mempengaruhi keputusan pembelian diamond pada games online *Mobile Legends*?
2. Bagaimana pengaruh harga mempengaruhi keputusan pembelian diamond pada games online *Mobile Legends*?
3. Bagaimana pengaruh *Influencer* mempengaruhi keputusan pembelian diamond pada games online *Mobile Legends*?
4. Bagaimana iklan, harga dan *Influencer* marketing mempengaruhi keputusan pembelian diamond bersama-sama pada games online *Mobile Legends*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis apakah iklan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian diamond pada *games online Mobile Legends*.
2. Untuk menganalisis apakah harga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian diamond pada *games online Mobile Legends*.
3. Untuk menganalisis apakah *Influencer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian diamond pada *games online Mobile Legends*.
4. Untuk menganalisis apakah iklan, harga dan *Influencer* marketing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian diamond pada *games online Mobile Legends*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan penelitian ini :

1. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada literatur akademik dalam bidang pemasaran game online. Dengan menganalisis pengaruh iklan, harga, dan *Influencer* marketing terhadap keputusan pembelian diamonds pada *games online Mobile Legends*, penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam konteks game online.

2. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh iklan, harga, dan *Influencer* marketing terhadap keputusan pembelian diamonds pada *games online Mobile Legends*. Melalui investigasi ini, para peneliti memperoleh pengetahuan langsung dari lapangan, khususnya di bidang bisnis dan showcase, yang nantinya akan berguna ketika peneliti bergabung di dunia kerja atau sektor komersial.