

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perubahan aktivitas individu saat ini sudah mulai memengaruhi kegiatan yang dilakukannya, setiap individu tidak lagi bergantung kepada cara tradisional namun kini mulai menggunakan uang *digital* dan kemudian semuanya akan terkoneksi ke arah ini. Dengan adanya keleluasaan ini lah akhirnya seorang individu bisa menikmati dan melakukan kegiatan di dalam dunia *digital* semakin tidak mengenal adanya batas ruang dan waktu. Hingga kini, data yang ada di dunia *digital* menjadi peran penting bagi setiap individu agar semua kegiatan menjadi lebih efisien dan efektif (Danuri, 2019).

Dengan adanya perkembangan di dunia *digital* ini, maka industri *game* mulai menjamur, baik skala besar seperti *Playstation* dan *Nintendo*, begitu pula dengan skala kecil seperti *game* mobile baik di *Android* maupun *iOS*. Namun, belakangan ini *game online* mendapatkan banyak pemain baru, terutama saat pandemi melanda dimana banyak mahasiswa menghabiskan waktunya memainkan *game online* bersama kerabat. Dalam *game online* itu terdapat sebuah transaksi mikro (*Microtransaction*) yang menggunakan uang pada dunia nyata dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan bagi penggunanya. Hal ini menyebabkan banyaknya pengeluaran yang tidak terduga dengan adanya transaksi mikro sehingga banyak pengguna yang menghabiskan uangnya di dalam *game online* tersebut. Adanya transaksi mikro dalam *game online* (terutama *game* yang gratis) membuat sebuah pengeluaran akan item-item tersebut terkadang tidak teratur. Dalam kaidahnya, *game-game online* tersebut mempunyai dua jenis, yaitu *Game Berbayar Penuh* di awal (Contoh: *Game AAA*) dan *Game Gratis* yang memiliki pembelian dalam aplikasi menggunakan uang, atau disebut dengan "*Freemium*" (Prabowo, 2019).

Dalam aktivitasnya, *Microtransaction* mempunyai dampak yang dipengaruhi adanya peran teknologi yang menjadikan sebuah aktivitas

transaksi mikro ini menjadi semakin mudah untuk diakses oleh berbagai pengguna. Majunya teknologi dalam memudahkan akses bertransaksi mikro ini membuat tingginya pengeluaran bagi para pengguna.

Dalam teori ekonomi Mikro, Adam Smith mengemukakan bahwa ekonomi secara mikro merupakan subjek ekonomi yang selalu bersifat ekonomi rasional. Hal ini mengakibatkan para pelaku ekonomi harus mempertimbangkan hal-hal rasional sebelum membuat keputusan. Menurut Statista, jumlah pemain *Game Mobile* di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 24% pada 2020 yaitu berkisar 54,7 juta pengguna dibanding tahun 2019 yang hanya berkisar 44,1 juta pengguna, dan hal ini membuat Indonesia sebagai pengguna dan pengunduh *Game Mobile* terbesar di Asia Tenggara. (Bayu, Kata Data: Jurnalisme Data, 2021). *Game Online* sendiri mempunyai peminat yang lumayan besar, terutama pada kalangan remaja bahkan sampai dewasa. Hal ini mempunyai dampak yang baik maupun buruk kepada ekonomi secara perorangan maupun secara industri diantaranya perubahan budaya dan mekanisme transaksi dalam dunia nyata yang mempermudah pemain dalam bermain *game online*.

Dalam perkembangannya, *microtransaction* diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Prof. Simon Kuznets mengenai pertumbuhan ekonomi yaitu kenaikan dalam jangka panjang dalam kemampuan sebuah negara untuk menyediakan berbagai jenis barang-barang ekonomi untuk penduduknya, yang dimana kemampuan ini bertumbuh selaras dengan kemajuan teknologi, dan penyesuaian kelembagaan dan ideologis yang dibutuhkan. Selain itu, investasi yang didukung dengan kemampuan tenaga kerja dan pendidikan yang dimiliki oleh tenaga kerja juga akan mendorong pertumbuhan ekonomi yang akan memajukan perekonomian.

Adanya *microtransaction* sebagai bentuk barang yang bisa dibeli di dalam *game* menimbulkan sebuah rasa cemas bagi para pengguna (khususnya *gamers*) yang memainkan *game* tersebut. Dengan kata lain, *gamers* bisa menyelesaikan sebuah misinya dalam *game* dengan waktu

yang lama, sedangkan waktu yang ditentukan untuk menyelesaikan terkadang tidak masuk akal, sehingga ada opsi yang ditawarkan *in-game* nya yaitu percepatan waktu (*boost*) yang bisa diakses dengan uang pada dunia nyata. Dengan adanya 2 (dua) opsi tersebut, *gamers* hanya akan mendapatkan keuntungan dalam waktu, namun untuk *item* yang didapatkan tetap sama dengan yang tidak menggunakan *microtransaction* tersebut.

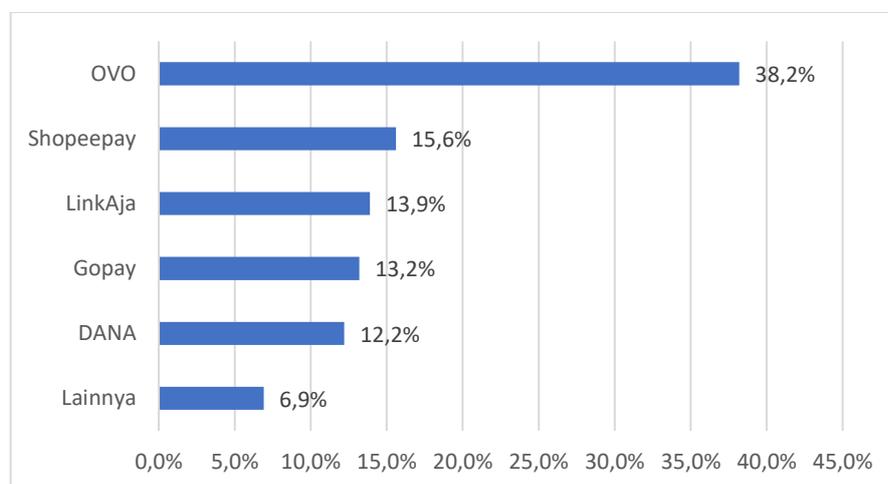
Pembelian *microtransaction* mempunyai berbagai jenis. Selain pembelian untuk menambah atau mempercepat waktu permainan, *microtransaction* juga bisa berupa mata uang (*Currency*) di dalam game tersebut yang bisa memperkaya pemain di dalam game tersebut, baik yang didapatkan secara langsung maupun dengan sistem “*Gacha*” atau “*Gambling*”. Selain itu terdapat jenis *microtransaction* berupa sebuah perluasan (*Expansion*) dalam game, hal tersebut merupakan *Downloadable Content* (DLC) atau konten unduhan. Dan jenis terakhir *Microtransaction* berupa kosmetik bagi para pemainnya. Dengan kata lain, pemain bisa lebih bagus mendandani karakter dalam game nya dibanding pemain lainnya.

Selain jenis diatas, pembelian *microtransaction* dalam game juga menyerupai peningkatan peluang kemenangan yang bisa dipercepat dengan adanya *microtransaction*. Hal ini biasa disebut sebagai *Pay-to-Win* atau pengguna diberi opsi untuk membeli jika menginginkan kemenangan di dalam sistem game yang sulit untuk dimenangkan dikarenakan sistem game tersebut yang memberikan sistem *matchmaking* yang kurang adil di dalam game tersebut.

Dari sistem *microtransaction* diatas, yang pada akhirnya marak di dunia game saat ini adalah semua, terkecuali sistem DLC (*Downloadable Content*). Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dari para pemain (*Demand*) yang memaksa para *developer* untuk memberikan sistem *microtransaction* yang bisa dibilang kurang sehat ini. Hal ini berjalan lurus dengan adanya ego dari tiap-tiap pemain yang ada di dalam game tersebut.

Dengan itu, peluang para *developer game* untuk tetap menyajikan konten *microtransaction* ini semakin besar. Sifat kompulsif yang ditimbulkan dari para pemain akan menjadi sebuah energi yang terus digerakkan oleh para *developer game* untuk tetap menjadikan sistem ini sebagai sistem yang umum dipakai di dalam *game*. Hal ini berdampak pada perekonomian di industri *game online* tersebut, diantaranya semakin banyak pendapatan dari pemain, baik yang sudah ada maupun pemain yang baru bergabung ke dalam *game*-nya. Selain mempunyai dampak baik, adanya *microtransaction* di dalam *game online* ini juga mempunyai dampak buruk, yaitu menjadikan perusahaan pengembang *game* mengalami penurunan pengguna akibat membuat ketidakseimbangan dalam *game online* tersebut dan juga adanya tren dalam perkembangan *game online* ini lah yang bisa menyebabkan kecanduan dalam membelanjakan uang di dalam *game online* (Luthfan, 2021).

Grafik 1 Pangsa Pasar *E-Wallet* Indonesia pada 2020



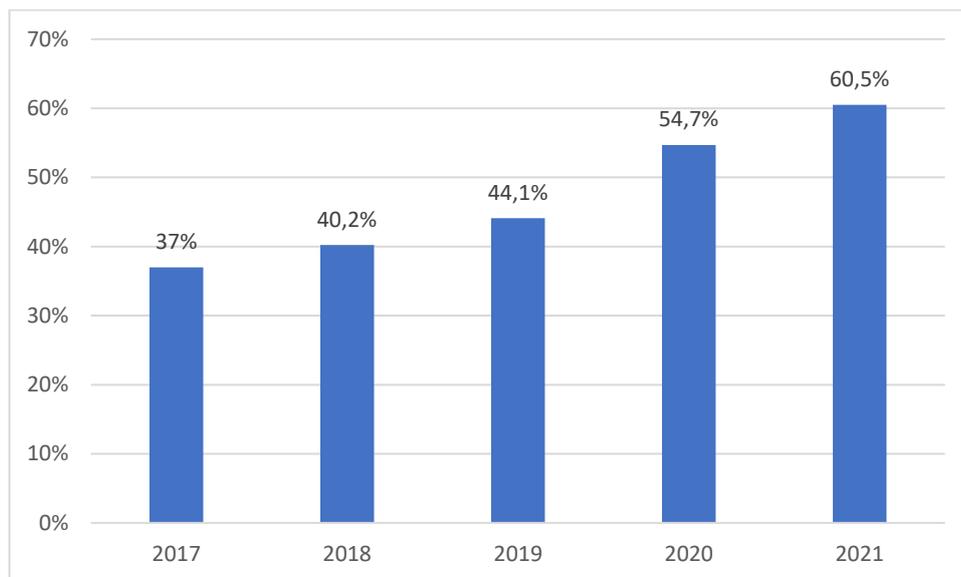
Sumber: databooks.katadata.co.id (Annur & Bayu, 2021)

Berdasarkan grafik 1 mengenai pangsa pasar *e-Wallet* atau dompet *digital* di Indonesia pada 2020 menunjukkan bahwa 38.2% pengguna memilih OVO sebagai dompet *digital* mereka. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam melakukan transaksi antar sistem yang ada di dunia *digital* saat ini. Sedangkan untuk dompet *digital* lainnya kurang diminati karena kurang mudahnya dalam akses antar sistem, sehingga banyak

pemain di *game online* memilih dompet *digital* yang mempunyai sistem yang mudah digunakan untuk membeli barang digital (*virtual goods*).

Selain itu, faktor tingginya pengguna dompet *digital* OVO dikarenakan banyaknya promo yang ditawarkan oleh perusahaan penyedia layanan bisa diterima oleh pemain di *game online*. Kemudahan dan kelebihan ini lah yang menjadikan faktor tingginya pangsa pasar dompet *digital* OVO di Indonesia pada 2020. Selain keuntungan di dalam dunia *game online*, beberapa dompet digital memberikan keuntungan berupa *cashback*/diskon di *merchant-merchant* yang bekerja sama dengan dompet *digital* tersebut.

Grafik 2 Persentase Peningkatan Jumlah Pemain Game Online di Indonesia 2017-2021



Sumber: databooks.katadata.co.id (Bayu, Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia, 2021)

Berdasarkan grafik 2 tentang persentase peningkatan jumlah pemain *game online* di Indonesia pada 2017-2021 terlihat peningkatan jumlah pemain *game online* yang mencapai angka 60.5% pada 2021. Hal ini dikarenakan tingginya minat seseorang untuk bermain *game* dan mudahnya seseorang untuk mengakses *game online*. Hanya dengan mengunduh *game online* yang tersedia secara gratis, maka pengguna sudah bisa bermain *game online* dengan mudah melalui *smartphone* yang

dimilikinya tanpa harus menambahkan alat permainan lainnya yang mempunyai harga yang lebih mahal.

Ditambah lagi dengan mudah dan murah akses internet di Indonesia saat ini yang membuat jumlah pemain *game online* melonjak tinggi hingga saat ini, serta dorongan dari lingkungan yang membuat seseorang bermain *game online* dan juga desain permainan yang menarik membuat banyak orang akhirnya jatuh hati kepada *game online* sebagai penghilang stres setelah seminggu penuh bekerja (*Bayu, Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia, 2021*).

Dengan mudah dan banyaknya varian *e-Wallet* di Indonesia, semakin mudah juga penggunaannya dalam membelanjakan uangnya dalam *microtransaction* di dalam *game online*. Para pengguna merasa sangat terbantu dengan kemudahan dan promosi yang ditawarkan dompet *digital* di Indonesia saat ini. Dengan kemudahan ini lah timbulnya potensi sifat kompulsif dalam transaksi di *game online*. Dengan kemudahan ini lah timbul pengeluaran yang tidak terduga (Widiyanti, 2020).

Dengan adanya sistem *microtransaction* yang kurang sehat ini, banyak menimbulkan sebuah pemikiran bahwa “*Game* merupakan sebuah hal yang mahal”. Hal tersebut dikarenakan banyaknya masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa *game* itu terjangkau bahkan dijual secara bebas, dan terpengaruh dari harga *microtransaction* yang tidak semahal *full game* yang ada di komputer (PC) maupun di dalam permainan Konsol (*Playstation/Xbox/Nintendo*). Maka dari itu, banyak pengguna di masyarakat yang selalu berkata tidak sanggup membeli *game* di komputer maupun konsol, namun jika kita lihat pembelian *microtransaction* nya bisa menyamai jumlah harga *game* yang berbayar di komputer maupun konsol.

Industri *game* saat ini memilih untuk mengembangkan transaksi mikro (*Microtransaction*) di dalam *game* nya, terutama *game mobile* yang bersifat gratis untuk penggunaannya. Indonesia berada di posisi keempat dalam jumlah pengguna aktif *smartphone* dengan total 160,23 juta jiwa pada tahun 2020 dan akan terus bertambah. Didukung dengan jumlah

pengguna aktif *e-Wallet* di Indonesia mencapai diangka 63,6 juta pengguna dengan volume transaksi mencapai 1,7 miliar kali pada tahun 2020. Dengan data pengguna yang semakin besar dan banyaknya pengguna yang mengeluarkan uangnya untuk membeli transaksi di dalam aplikasi membuat sebuah kegiatan kompulsif yang terjadi pada pengguna aktif *game online* saat ini (Anestia, 2021).

Microtransaction dalam *game online* mempunyai potensi untuk para pengembang meraup keuntungan yang seharusnya tidak didapatkan secara terus-menerus dari penggunanya. Dengan potensi seperti itu, akhirnya pengguna dibuat terus-menerus mengeluarkan uang untuk membelanjakan *in-game item* dengan uang yang tidak sedikit dan dapat menyebabkan timbulnya sensasi dalam *microtransaction*. Sensasi di sini adalah tahap pertama ketika *gamers* atau pengguna mengetahui adanya *microtransactions* di pasar *game digital*. (Rahiem & Fitrananda, 2021)

Dalam era digital saat ini, ekonomi secara digital sangat mudah untuk diakses. Baik dengan *smartphone* pada genggamannya atau dengan komputer atau alat elektronik lainnya yang bisa melancarkan sebuah transaksi mikro pada *gamers*. Menurut Don Tapscott, ekonomi dalam dunia digital mengubah cara manusia melakukan aktivitas jual-beli. Menurutnya, ada beberapa faktor yang mempengaruhi wujud suatu aktivitas ekonomi dalam masyarakat. Oleh sebab itu, penelitian ini ingin melihat permasalahan maupun variabel tertentu yang membuat tingginya jumlah konsumsi dalam *game online* sehingga bisa mencegah perilaku kompulsif pada *gamers*.

I.2 Perumusan Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi digital di dalam industri game saat ini yang membuat sebuah ladang penghasilan bagi industri game. Beragam jenis *microtransaction* ditawarkan oleh industri-industri game, baik dari yang bersifat permanen hingga yang hanya bersifat sementara. Hal ini menjadi potensi besar untuk menambah pendapatan negara yang diperkuat dengan data pengguna yang semakin besar serta banyaknya

pengguna yang membelanjakan uangnya di *microtransaction*. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui permasalahan maupun variabel kunci yang dapat memengaruhi pembelian *microtransaction* dalam *game online* pada *gamers*.

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka dari itu didapatkan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui variabel kunci dalam pengaruh yang dihasilkan dari adanya *microtransaction* di dalam *game online* terhadap sifat kompulsif seorang *gamers* sehingga dapat memberikan sebuah wawasan yang menyesuaikan dengan zaman dan dapat memberikan pengetahuan teoritis yang bisa dipelajari pada pendidikan formal.

I.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran tujuan penelitian sebelumnya, diharapkan dapat mendapatkan manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengetahuan mengenai determinan *microtransaction* (jumlah konsumsi) dalam *Game Online* pada *Gamers*, serta juga diharapkan sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan teoritis yang bisa dipelajari di bangku perkuliahan

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh pembelian secara kompulsif yang ada di Mahasiswa dan bisa menjadikan ilmu yang baik untuk diperoleh selama mengikuti pembelajaran di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jurusan Ekonomi Pembangunan, Universitas Pembangunan Nasioanal Veteran Jakarta.

b. Bagi Instansi Terkait

Diharapkan dapat menjadikan sebuah masukan untuk membuat keputusan yang baik bagi perusahaan maupun pengguna layanan

c. Bagi Pengguna

Diharapkan dapat menjadi bijak dalam melakukan transaksi baik secara dalam jaringan maupun luar jaringan