

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan daring adalah jenis permainan yang diakses melalui jaringan internet dan memungkinkan para pemain dari berbagai wilayah untuk berinteraksi serta bertanding secara langsung dalam waktu nyata. Game online hadir dalam berbagai genre, mulai dari permainan peran (RPG), tembak-menembak, hingga simulasi dan strategi. Kelebihan utama dari permainan ini terletak pada kemampuannya menjalin konektivitas global, menciptakan komunitas virtual di mana para pemain dapat bekerja sama maupun bersaing tanpa batasan geografis. Selain itu, game online juga biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur sosial seperti ruang obrolan, daftar teman, dan sistem liga, yang menambah dimensi interaktif dalam permainan. Dengan adanya pembaruan berkala berupa fitur baru dan konten tambahan, game online mampu mempertahankan ketertarikan pemain dan terus menawarkan tantangan yang dinamis.

Salah satu game online populer saat ini adalah Mobile Legends, sebuah permainan bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Dalam permainan ini, pemain membentuk tim beranggotakan lima orang untuk bertarung melawan tim lain di arena digital, dengan tujuan utama menghancurkan markas musuh sembari melindungi markas sendiri. Setiap pemain memilih karakter atau "hero" yang memiliki kemampuan khusus, dan kemenangan hanya bisa diraih melalui kerja sama tim serta strategi yang matang. Mobile Legends juga menyediakan berbagai mode permainan, sistem peringkat, serta fitur sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi lebih dalam dengan teman dan lawan main. Game ini menawarkan berbagai produk digital yang dapat dibeli, dan sebagian produk hanya bisa diperoleh melalui sistem undian atau gacha.

Namun demikian, saat ini terdapat kecenderungan penurunan jumlah pembelian item dalam game Mobile Legends, yang sejalan dengan menyusutnya jumlah pemain aktif dan turunnya rating kepuasan dari para pengguna. Salah satu penyebabnya adalah munculnya game-game baru yang menarik minat pemain untuk berpindah. Hasil observasi menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti pengaruh kelompok acuan, ekspresi citra diri sosial, dan kepuasan dalam bermain game turut berkontribusi pada menurunnya jumlah pemain.

Dalam konteks Mobile Legends, kelompok acuan seringkali memainkan peran penting dalam membentuk perilaku bermain. Pemain merasa terdorong untuk mengikuti gaya bermain, strategi, atau pilihan hero yang disarankan oleh komunitas atau teman-teman sepermainan. Tekanan ini kadang membuat pemain mengabaikan preferensi pribadi atau potensi pendekatan yang lebih sesuai dengan gaya bermain mereka. Bahkan, standar tertentu yang diberlakukan oleh kelompok, seperti target peringkat atau performa, bisa menimbulkan stres dan mempengaruhi kepuasan bermain. Tak jarang, lingkungan permainan juga menjadi kurang nyaman akibat adanya perilaku negatif atau tidak sportif dari sesama pemain.

Masalah lain yang kerap muncul berkaitan dengan ekspresi citra diri sosial. Banyak pemain berusaha menampilkan identitas mereka secara positif di mata komunitas. Untuk mencapai hal ini, mereka merasa terdorong menunjukkan kemampuan tinggi, menggunakan hero populer, atau mengikuti tren permainan yang sedang berkembang. Akibatnya, tekanan sosial ini bisa membuat pemain mengesampingkan kesenangan pribadi dalam bermain dan malah fokus pada pencitraan. Ketika mereka

merasa tidak mampu memenuhi ekspektasi dari kelompok atau mendapat tanggapan negatif, hal ini dapat menurunkan rasa percaya diri dan kepuasan bermain.

Kepuasan dalam bermain juga menjadi faktor krusial dalam pengalaman game. Ketika ekspektasi pemain tidak terpenuhi, misalnya akibat kekalahan beruntun, sistem peringkat yang dianggap tidak adil, atau koordinasi tim yang buruk, mereka cenderung merasa kecewa. Faktor eksternal seperti adanya pemain curang atau sistem mikrotransaksi yang tidak seimbang juga berkontribusi pada penurunan kenyamanan bermain. Hal ini menyebabkan berkurangnya motivasi dan minat untuk terus bermain.

Dalam hal pembelian skin atau item kosmetik dalam Mobile Legends, pengaruh kelompok acuan, citra diri sosial, dan kepuasan bermain saling terkait. Pemain mungkin terdorong membeli skin tertentu karena ingin mendapatkan pengakuan atau menunjukkan status sosial di lingkungan komunitas game. Di sisi lain, mereka juga menggunakan skin sebagai sarana untuk mengekspresikan identitas atau karakter mereka dalam permainan. Namun, jika produk yang dibeli ternyata tidak sesuai harapan atau tidak meningkatkan pengalaman bermain, maka rasa puas terhadap permainan bisa menurun. Pada akhirnya, ketidakpuasan ini bisa memengaruhi keputusan pemain untuk melakukan pembelian ulang di masa mendatang, serta menurunkan nilai yang dirasakan dari pengeluaran mereka dalam game.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas membuat penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul: **Pengaruh Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game Terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.**

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Kelompok Acuan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends?
2. Apakah Ekspresi Citra Diri Sosial berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends?
3. Apakah Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends?
4. Apakah Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah Kelompok Acuan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah Ekspresi Citra Diri Sosial berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk Perusahaan
Penelitian ini harus menjadi dasar untuk meningkatkan Keputusan Pembelian di perusahaan melalui Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game.
2. Untuk peneliti
Penelitian ini bertujuan untuk memberikan dasar informasi lebih lanjut tentang bagaimana perusahaan dapat meningkatkan Keputusan Pembelian di perusahaan melalui Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game.
3. Untuk sarjana
Diharapkan dapat menjadi dasar referensi bagi mahasiswa kedepannya yang akan melakukan penelitian yang sama yaitu untuk mengetahui bagaimana cara peningkatan Keputusan Pembelian melalui Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Pengertian Kelompok Acuan

Kelompok acuan merupakan sekelompok individu atau komunitas yang dijadikan individu sebagai rujukan dalam membentuk sikap, nilai, dan perilaku. Menurut Firmansyah (2022), kelompok ini berperan sebagai tolok ukur dalam memandang diri sendiri dan lingkungan sekitar. Sementara itu, Untari (2020) menambahkan bahwa kelompok acuan bisa berasal dari lingkungan terdekat seperti keluarga, teman, dan rekan kerja, maupun dari komunitas yang lebih luas seperti kelompok budaya atau keagamaan. Individu cenderung meniru sikap dan norma dari kelompok ini untuk memperoleh penerimaan atau karena menilai pandangan kelompok tersebut sebagai ideal. Damianti, dkk (2022) juga menjelaskan bahwa kelompok acuan berperan sebagai referensi individu dalam menilai dirinya dan mengarahkan tindakan serta pola pikirnya, baik secara sosial maupun personal.

1.5.2 Pengertian Ekspresi Citra Diri Sosial

Ekspresi citra diri sosial mengacu pada bagaimana seseorang menyampaikan identitas pribadinya kepada orang lain dalam konteks sosial. Anita, dkk. (2023) menyatakan bahwa hal ini terlihat melalui cara individu berbicara, berbusana, bersikap, dan berinteraksi, yang bertujuan untuk membentuk citra tertentu dalam masyarakat. Menurut Asrori (2020), ekspresi ini juga menunjukkan keinginan individu untuk memperoleh pengakuan dan membentuk hubungan yang baik dengan lingkungannya melalui pencitraan yang sesuai dengan norma sosial. Arfah (2022) menegaskan bahwa citra diri sosial adalah wujud bagaimana seseorang mencerminkan kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari melalui tindakan yang menciptakan kesan di mata orang lain.

1.5.3 Pengertian Kepuasan Bermain Game

Kepuasan bermain game merujuk pada tingkat kesenangan dan kebahagiaan yang dirasakan individu saat berpartisipasi dalam aktivitas bermain. Kurniasih (2021) menjelaskan bahwa kepuasan ini bisa berasal dari tantangan permainan, pencapaian yang diraih, interaksi dengan pemain lain, atau kesenangan dari permainan itu sendiri. Gunawan (2022) menyebutkan bahwa pengalaman bermain yang menyenangkan

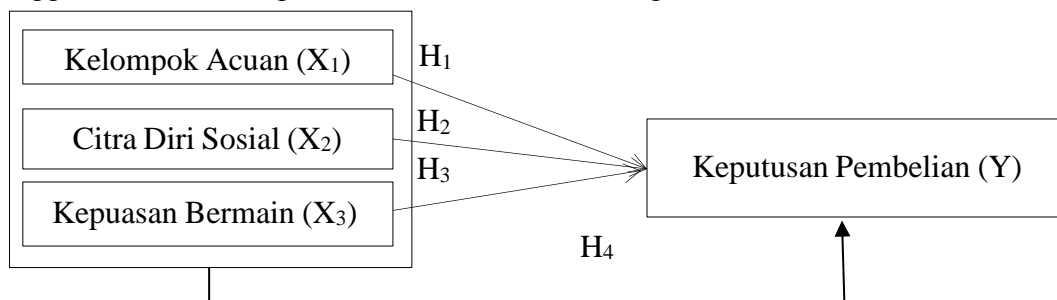
tergantung pada sejauh mana permainan memenuhi ekspektasi dan kenyamanan pemain. Lotte, dkk (2023) menambahkan bahwa kepuasan tersebut menjadi indikator utama dari pengalaman bermain yang berhasil dalam memenuhi kebutuhan emosional dan hiburan pengguna.

1.5.4 Pengertian Keputusan Pembelian

Keputusan pembelian menggambarkan hasil akhir dari proses berpikir dan tindakan fisik yang dilakukan konsumen dalam memenuhi kebutuhan tertentu. Sawlani (2021) menyebut bahwa keputusan ini adalah bagian dari tahapan proses pembelian yang mencakup pertimbangan di waktu tertentu. Bancin (2019) menegaskan bahwa keputusan pembelian merupakan tindakan konkret yang diambil setelah mempertimbangkan berbagai pilihan untuk memenuhi kebutuhan. Sementara itu, menurut Darmis (2021), keputusan pembelian melibatkan proses pengumpulan dan pengolahan informasi yang akhirnya mengarahkan individu pada pilihan pembelian tertentu.

1.6 Kerangka Konseptual

Berikut ini adalah gambar kerangka konseptual dalam penelitian ini yang menggambarkan hubungan antara variable bebas dengan variable terikat:



Gambar 1.1
Kerangka Konseptual

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

- H₁ : Kelompok Acuan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
- H₂ : Ekspresi Citra Diri Sosial berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
- H₃ : Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.
- H₄ : Kelompok Acuan, Ekspresi Citra Diri Sosial dan Kepuasan Bermain Game berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian produk virtual dalam game Mobile Legends.