

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian



Gambar 1. 1 PUBG Mobile

Sumber : esportsnesia.com

PUBG Mobile merupakan game battle royale yang dirancang oleh Brendan Greene. Secara resmi gim ini dirilis secara global pada bulan Maret 2018. Pada dasarnya, PUBG memiliki tiga versi yang berbeda berdasarkan platform bermainnya. Awalnya, gim ini tersedia untuk platform PC Windows melalui Steam. Sampai akhirnya tersedia untuk Xbox One hingga mobile seperti sekarang ini. Versi mobile-nya ini benar-benar mampu menembus pasar global secara merata, khususnya di kawasan Asia.

Dalam gameplay-nya, akan ada 100 pemain yang bertempur untuk menjadi pemenang. Pemain bisa memilih untuk bermain dalam mode solo (sendiri), duo (berdua), maupun squad (berempat) Semua pemain akan mengawali permainan dari pesawat tempur yang akan memaksa mereka untuk terjun bebas di peta permainan menggunakan parasut. Setelah berhasil mendarat, para pemain perlu melakukan looting untuk mendapatkan senjata, baju perang dan berbagai alat penyokong kehidupan lainnya.

Free Fire adalah salah satu game battle royale paling populer yang diterbitkan oleh Garena International. Saking populernya, Garena Free Fire juga telah memiliki esports sendiri, dimana banyak diadakan turnamen dengan berbagai hadiah menarik. Sekarang ini, banyak tim esports Free Fire di dalam negeri dan luar negeri.



Gambar 1. 2 Gambar Free Fire

Sumber : esportsnesia.com

Garena Free Fire adalah game kombinasi First Person Shooter (FPS), survival, dan battle royale yang gameplay atau cara mainnya mudah dipahami. Game ini hanya memiliki satu rule untuk menjadi pemenang, yaitu dengan menjadi last standing man atau pemain yang bisa survive hingga terakhir. Ya, di dalam game ini, Kamu akan diterjunkan bersama 49 player lain dalam sebuah map untuk saling membunuh satu dengan yang lainnya. Para pemain hanya punya 10 menit untuk saling menghancurkan dan menjadi seorang pemenang. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. ingga saat ini, terdapat 16 karakter dalam semesta Free Fire yang masing-masing terdiri dari 8 karakter perempuan dan 8 karakter laki-laki. Beberapa dari mereka memiliki kemampuan khusus, seperti berlari lebih cepat, kecepatan mengemudi yang lebih tinggi, kemampuan bertahan hidup di luar zona aman dan masih ada kemampuan lainnya. Tiap karakter pun dilengkapi dengan latar belakang cerita masing-masing yang membuat para pemain bisa memiliki keterikatan personal dengan karakter yang dimainkan.

1.2. Latar Belakang Penelitian

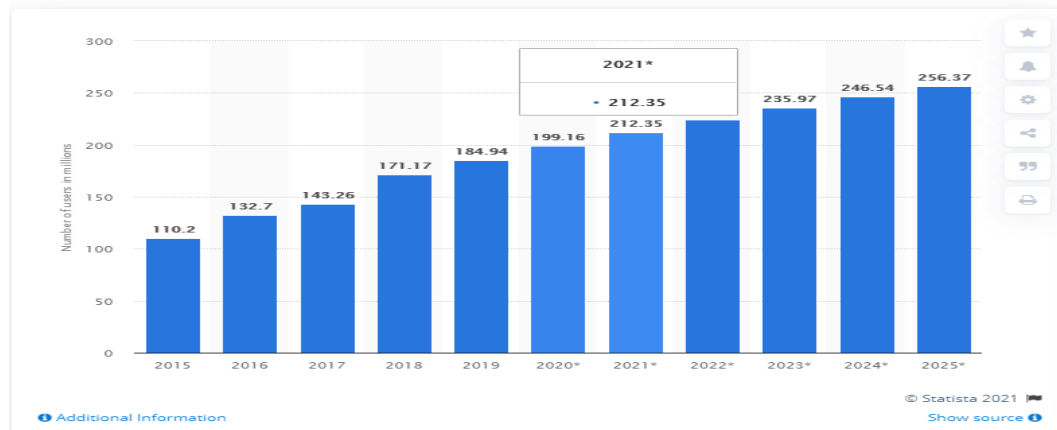
Perkembangan game online di Indonesia dimulai pada awal tahun 2000-an Saat itu game yang dimainkan dengan perangkat komputer seperti DotA, League of Legends, hingga StarCraft mengalami perkembangan yang pesat. Turnamen-turnamen besar pun mulai diselenggarakan dengan hadiah yang menggiurkan, mulai dari perangkat *game* terbaru hingga uang tunai. Hingga pada 2018, bertepatan dengan perhelatan Asian Games, esport secara resmi diperkenalkan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Saat itu Asian Games menyajikan enam game yang diperlombakan, antara lain Arena of Valor, Clash Royale, Hearthstone, StarCraft 2, PES 2018, dan LoL. Dengan berbagai keuntungan yang disuguhkan, bukan tidak mungkin di masa depan gamers menjadi salah satu profesi yang paling diminati.(kumparan.com)

Perkembangan game sekarang ini sangat cepat dahulu game hanya dimainkan secara offline dikarenakan perkembangan internet tidak seperti sekarang dan masih minim sekali pengguna internet yang digunakan untuk bermain game, tetapi sekarang banyak pengguna internet dalam bermain game ingin mendapatkan tingkat kesenangan dan keseruan yang lebih tinggi lagi, jika kita memainkan game offline maka kita hanya akan melawan bot atau computer yang mana tidak dapat berinteraksi layaknya manusia, yang menjalankan adalah sistem, berbeda jika kita memainkan game online maka kita akan mendapatkan interaksi yang lebih intens baik dengan teman atau lawan main, tingkat keseruan juga akan meningkat karena kita dapat saling berinteraksi antar pengguna, tidak sampai di situ saja, perkembangan game online mengalami peningkatan yang pesat dengan adanya banyak pilihan dan genre game yang dapat dimainkan, terdapat banyak tipe game yang beredar seperti salah satunya adalah genre battle ground.

Pada saat ini, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat, Sebagian besar manusia di bumi menggunakan internet untuk menjalankan aktifitasnya, teknologi informasi dan komunikasi yang ada sekarang tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi saja melainkan sudah merambah ke bidang lain, misalnya digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, digunakan untuk melakukan transaksi keuangan atau perbankan untuk media promosi, internet digunakan pada bidang pertahanan dan juga internet dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan, hal ini mendorong

munculnya industri kreatif baru yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya adalah industri game online

Number of internet users in Indonesia from 2015 to 2025
(in millions)

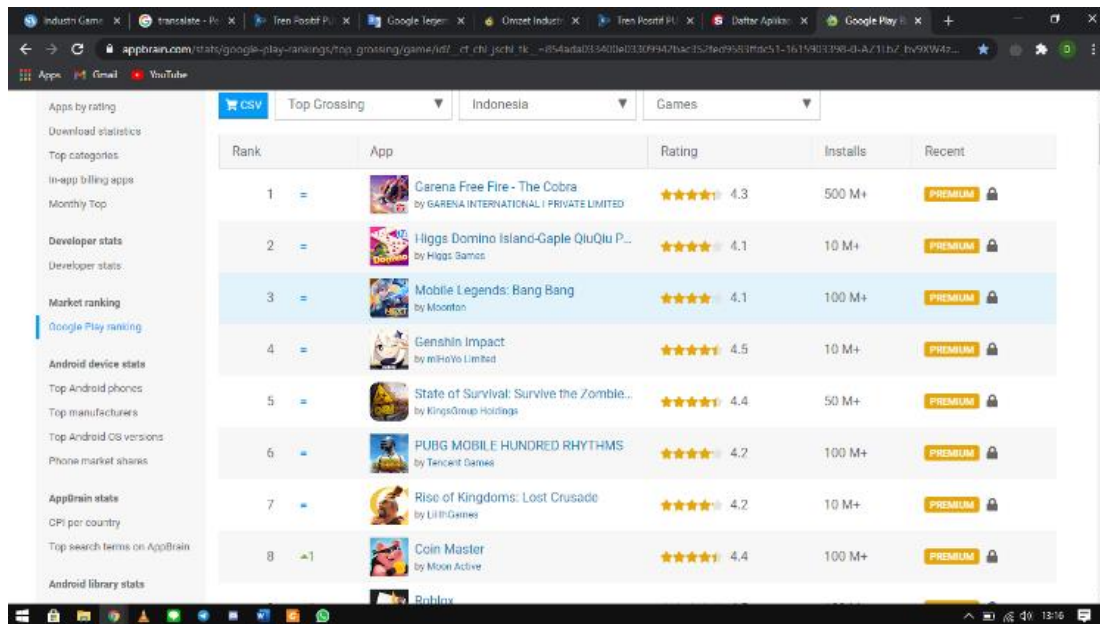


Gambar 1. 3 Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia

Sumber : statista.com

Berdasarkan gambar 1.3 menunjukkan bahwa pengguna internet melalui data dari sebuah survei yang diselenggarakan oleh statista pada tahun 2021 menemukan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, pada tahun 2019 pengguna internet di Indonesia mencapai angka 184,94 juta, dan mengalami peningkatan pada tahun 2020 sebesar 199,16 juta pengguna dan pada tahun 2021 diprediksi akan naik lagi menjadi 212,35 juta pengguna internet

Besarnya penggunaannya, internet di Indonesia salah satunya adalah digunakan untuk bermain game online, untuk game online battle ground di Indonesia pada game mobile phone masih dikuasai oleh dua game terkemuka yang sudah sangat digemari oleh masyarakat di Indonesia yakni game Freefire dan juga PUBG



Gambar 1. 4 Game Peraup Keuntungan Terbanyak di Indonesia

Sumber : appbrain.com

Berdasarkan gambar 1.4 freeFire memimpin pasar game di Indonesia dengan perolehan pendapatan tertinggi dari kategori game di Indonesia, tidak hanya genre battle royal saja, tetapi freefire memimpin untuk semua genre game, diikuti oleh higgs domino di peringkat kedua, mobile legend di peringkat ketiga, state of survival di peringkat keempat, dan pesaing freefire di genre yang sama battle royale yaitu PUBG mobile menempati posisi ke 5 dan menjadi game battle royal terbaik di belakang free fire

Tabel 1. 1 Jumlah Download dan Revenue game PUBG Mobile dan Free Fire di Indonesia

PUBG MOBILE			FREE FIRE		
TAHUN	PENGUNDUH	REVENUE	TAHUN	PENGUNDUH	REVENUE
2017	4.774.400	\$3,800,000	2017	5.045.000	\$4,004,430
2018	10.490.054	\$8,500,300	2018	9.087.010	\$8,110,000
2019	16.709.443	\$11,772,438	2019	35.351.665	\$44,167,039

Sumber : nikopartners.com “data yang telah diolah”

Dari Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa mobile games pubg mobile dan juga free fire setiap tahun mengalami peningkatan baik dalam hal jumlah unduhan maupun jumlah revenue atau pendapatan dari tiap game, untuk tahun 2017 game pubg mobile memiliki jumlah pengunduh dan jumlah revenue lebih rendah daripada free fire dengan angka unduhan 4.774.400 dan revenue-nya \$3,800,00, tetapi untuk 2018 PUBG Mobile menyalip jumlah unduhan Free Fire dan juga revenue Free Fire dengan jumlah unduhan 10.490.054 dan revenue sebesar \$8,500,000, untuk 2019 free fire kembali mengungguli PUBG dalam hal revenue dan juga jumlah unduhan (asia spotlight report)

Dari

Tabel 1. 2 Game Battle Ground Terfavorite

Most favorite BATTLEGROUNDS game of the years	
Tahun	Game
2020	Pubg mobile
2021	Garena free fire

Sumber : Dunia games awards

Dari tabel 1.2 dapat diketahui bahwa pada tahun 2020 atau menjadi kesempatan pertama Dunia Games Awards diadakan, pubg mobile menjadi game terfavorite di Indonesia pilihan voters mengalahkan game game populer di Indonesia lainnya seperti free fire, mobile legend dll, yang menandakan bahwa game pubg sangat populer di Indonesia, sedangkan pada tahun kedua Dunia Games Awards diadakan giliran garena free fire yang menjadi game terfavorite, hal ini menandakan kedua game ini memiliki pengguna yang sangat besar di Indonesia sebagai game battle royale

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang diatas dapat diuraikan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Pada variabel harga, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara game pubg dan free fire menurut responden
2. Pada variabel kualitas, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara game pubg dan free fire menurut responden
3. Pada variabel kemudahan, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara game pubg dan free fire menurut responden
4. Pada variabel harga, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara game pubg dan free fire menurut responden
5. Pada variabel manfaat, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara game pubg dan free fire menurut responden

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk memberikan gambaran perbedaan game online pubg mobile dan juga garena free fire
2. Diantara kedua game online, berdasarkan variabel harga, kualitas, kemudahan dan manfaat game mana yang lebih unggul di Indonesia

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan juga tujuan penelitian yang telah dibuat maka dapat diambil manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - Sebagai syarat untuk menyelesaikan study tingkat S1
 - Sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir untuk menguji kualitas diri
 - Sebagai wujud pelaksanaan pengabdian tri dharma perguruan tinggi pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat
2. Bagi Penelitian yang akan datang
 - Penelitian ini digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

- Sebagai sumber data penelitian yang akan dibuat
2. Bagi Universitas Telkom
- Untuk menambah koleksi kelengkapan jurnal penelitian tugas akhir yang akan dimuat dan diterbitkan di Open Library

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

A. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas, padat dan yang menggambarkan isi penelitian dengan tepat. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

B. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian yang diakhiri dengan hipotesis jika diperlukan

C. BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisa Data

D. BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan.

E. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.