

BABI

1. PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Objek Penelitian

Menurut Jhon C. Beck (2001: 92) Games Online yaitu salah satu game yang terdapat komputer dengan menggunakan internet agar bisa terhubung dengan pemain lainnya. Umumnya founder online tersebut memberikan tambahan fitur yang dapat diakses langsung untuk mengunjungi website yang berhubungan dengan seputar game tersebut.



Sumber : Fortnite Indonesia

Diakses pada 1 Juli 2019 pada pukul 12.00

Saat ini *game online* tidak hanya bisa digunakan pada komputer saja tetapi dalam mobile (*Handphone*) dan juga console seperti *PlayStation 5* bisa saling terhubung satu sama lain antar pemain *game online*. Unikny siapaapun yang memahami cara bermain *game online* tersebut bisa langsung memainkannya tanpa adanya batasan umur, gender, ataupun wilayah manapun bisa bergabung asalkan perangkat untuk bermain *game online* tersedia seperti komputer, *handphone*, *game console (Playstattion 5)* dan internet, untuk itu industri *game online* akan menjadi pangsa pasar yang besar bagi dunia.

Inovasi yang telah dilakukan pada industri *games online* telah dilakukan

dengan cepat agar para *user* tidak merasa bosan saat bermain *games*. Hasilnya ada beberapa jenis *games online* yang telah bisa dimainkan yang pertama *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), *Cross Plat Formonline Play*, *Massively Multiplayer Online Browser Games*, *Simulation Games*, *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), *Dance Games*, dan yang terakhir *Cross Platform Games*.

1.2.Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan pada dunia teknologi yang maju begitu tidak terkendalikan pada awal tahun 1970-1980 membuat pola komunikasi dan komputer berkembang dengan sangat cepat. Hal tersebut terjadi karena eltronika dengan penemuan yang sangat menarik minat orang untuk menggunakannya. Dengan membuat dunia industri berlomba untuk melakukan produksi secara banyak atau massal. Teknologi menimbulkan suatu nilai tambah proses yang dapat berjalan dengan menggunakan atau memproduksi produk tertentu. (Menurut Miarso (2007) karena dengan adanya teknologi sangat membantu kebutuhan manusia yang terbatas secara fisik seperti kelelahan dalam bekerja dan membuatnya menjadi tidak memakan waktu yang banyak saat yang diperlukan

Selain itu pertumbuhan dalam lingkungan komunikasi dan komputer menjadi satu kesatuan terhadap ilmu baru yang sering dikenal sebagai internet. Internet berawal dari kata *Interconnected Network* yang berarti adanya saling terhubung dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling berhubungan dalam komunikasi secara global. Internet juga sebagai bentuk gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang terdapat pada seluruh *system computer* di dunia, sehingga membentuk jaringan dengan skala yang lebih besar. Internet sebagai ikon pertumbuhan teknologi pada era globalisasi saat ini, hal tersebut yang memunculkan pada individu agar dapat berkembang secara kreatif, dengan begitu ilmu pengetahuan semakin berkembang luas dan maju. Mulai dari dunia industri perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, saat ini memperjuangkan menggunakan kelebihan internet ntuk mendukung aktivitas sehari hari.

Salah satu bentuk aktivitas manusia dalam sehari hari yaitu bermain agar tidak

merasa jenuh , saat ini bermain tidak dapat dipisahkan dalam berbagai rentang kehidupan manusia, baik dari masa anak-anak, remaja hingga dewasa maupun lanjut usia, bermain menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kesenangan agar bisa mengisi luang waktu lebih produktif atau hanya sekedar hiburan saja. Pada masa anak-anak hingga remaja khususnya, bermain juga menjadi sarana untuk berkembang bagi komunikasi sosial. Bermain mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial, penyesuaian diri anak, dan perkembangan emosi, kepribadian , serta kognisi anak (Tedjasaputra, 2001:52). Hal ini dikarenakan melalui bermain anak dapat berinteraksi aktif dengan lingkungannya, mereka dapat menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya untuk mencapai sebuah kesenangan. Dapat dilihat bahwa bermain memberikan manfaat yang sangat besar untuk perkembangan anak, namun perlu diwaspadai resiko bermain yang dapat mengarah ke dampak yang tidak diinginkan. Agar menjadi hal yang positif harus adanya ketahanan diri seperti tidak bermain dengan memakan waktu yang sangat banyak dalam satu hari.

Oleh karena itu, jenis permainan yang dimainkan oleh anak ketika bermain harus diperhatikan karena jika dibiarkan secara bebas bisa terjadi hal yang buruk. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untuk mencapai kesenangan bagi dirinya. Saat ini yang sedang populer di masyarakat yaitu *games online*. *Games online* yaitu game yang harus berlandaskan internet agar dapat dimainkan dengan permainan yang sama (Nurhakim, 2015:112). Jadi dalam permainannya bisa saling bertemu satu sama lain meskipun dalam bentuk animasi yang disertai virtual komunikasi menjadikan *gamers* sebutan bagi orang yang memainkannya merasa nyaman karena memiliki teman saat bermain *games*.

Penggunaan jaringan internet membuat permainan yang terdapat di *games online* mampu dimainkan berbagai orang atau pemain (*multiplayer*) dalam ruang dan waktu yang serta di tempat yang berbeda meskipun jarak yang sangat jauh dengan di dukung menggunakan komputer, konsol, atau smartpone. *Games online* berkembang pesat di seluruh penjuru dunia salah satunya Indonesia. Perkembangan *games online* di Indonesia salah satunya dimulai dari dirilisnya Nexia *Online* pada tahun 2001 (Ridoi, 2018: 6). Semenjak Nexia online diluncurkan, permainan game

online di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa game online, seperti Redmoon pada tahun 2002, Laghaim pada tahun 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

Bahkan hingga saat ini, ada berbagai macam tipe-tipe *game online* yang beredar di Indonesia yaitu :

a. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

Games online berjenis ini membuat sudut pandang orang yang memainkannya seolah – olah berada dalam permainan tersebut yang melibatkan orang banyak dan biasanya permainan ini berada dalam *setting* perang militer berikut dengan senjatanya yang sangat mirip dengan aslinya.

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)

Game ini berjenis memunculkan kepada otak pemainnya dengan melibatkan strategi yang dimiliki setiap orangnya, ciri khas dalam *game* ini yaitu permainan harus mengatur strategi dengan *setting* berupa sejarah , fantasi, ataupun fiksi ilmiah.

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing* (MMORPG)

Game ini memiliki ciri khas dengan melibatkan tokoh khayalan yang dibuat oleh perusahaan dan berkolaborasi dengan sebuah cerita di dalamnya serta biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi dan juga berkelompok.

d. *Cross Plat Formonline Play*

Games jenis ini mampu dimainkan secara *online* yang menggunakan perangkat berbeda. Saat perangkat tersebut dilengkapi dengan jaringan seperti komputer (*open source networks*).

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game ini dimainkan pada perangkat lunak browser seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Opera*, dan *Internet Explorer*. *game* ini sangat sederhana biasanya dengan permainan tunggal serta hanya menggunakan teknologi *html*, *javascript*, *ASP*, *PHP*, dan *MySQL*.

f. *Simulation Games*

Game ini, pemain akan disajikan dengan simulasi di dalamnya. Ada beberapa jenis simulasi yaitu *construction and management simulation games*, *vehicle*

simulation, dan *life simulation games*. Karakter di dalamnya mirip dengan kehidupan pada umumnya.

g. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Games ini biasanya memberikan pengalaman kepada yang memainkannya dengan bergabung secara skala besar lebih dari 100 orang dengan adanya komunikasi secara virtual seperti halnya dalam dunia nyata. Munculnya karena seiring perkembangan teknologi *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan orang bermain bersama sama.

h. *Dance Games*

Games ini salah satu inovasi baru pada industri hiburan video *game*, di dalamnya disajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian secara bersamaan. Permainan ini cukup populer dalam *online* maupun *offline*

i. *Cross Platform*

Game ini memiliki konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross Platform* game adalah pengembangan suatu jenis game yang bisa dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *PlayStation*, *Nintendo*, *Mobile*, dan juga PC.

Pertumbuhan *games online* akan selalu berdampingan dengan dunia teknologi dan internet. Berdasarkan data APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet pada tahun 2018, pertumbuhan pengguna internet Indonesia mengalami kenaikan sebesar 10,12% di tahun 2018. Saat ini, pengguna internet Indonesia berjumlah 171,17 juta orang dari semua populasi masyarakat di Indonesia yang berjumlah 246,16 juta jiwa. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa masing-masing persentase pengguna internet untuk usia 10 – 14 dan 15 – 19 tahun adalah 66,2 % dan 91%.

Persentase tersebut merupakan persentase tertinggi pengguna internet jika ditinjau berdasarkan usia. Usia 10 – 19 tahun merupakan usia remaja dan usia sekolah dimana persentase untuk pengguna internet pada era kali ini berada pada masa Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya sebesar 80,4%. Hasil ini diperkuat dengan hasil studi yang dilaksanakan oleh Kementrian Kominfo bahwa 79,5% anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun dari 400 orang responden adalah pengguna internet. (kominfo.go.id, 2016).

Meskipun industri game termasuk kategori yang cukup besar, dengan begitu juga memiliki dampak yang cukup besar bagi para pemainnya baik secara positif atau negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* yaitu dapat memunculkan sistem motorik dengan adanya kordinasi yang tepat antara informasi yang diterima dan dilanjutkan ke otak untuk diproses dan diperintahkan ke tangan agar menekan tombol yang tepat. Namun adapun dampak negatif dari hasil bermain *game online* yaitu kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online* yang cukup lama dan juga memberika efek tindak kekerasan secara nyata karena terinspirasi dari tokoh karakter pada permainan tanpa adanya pertimbangan pada dirinya. Adapun yang lebih rinci dari dampak positif dan negatif dari *game online*, yaitu :

a. Dampak Positif

Adapun dampak positif dari bermain *games online* sebagai berikut :

1. Bahasa

Salah satu keunggulan dalam bermain *games online* yaitu terletak pada bahasa. Karena biasanya *games online* dibuat oleh perusahaan asing dengan bahasa mereka sendiri atau bahasa international yaitu bahasa Inggris. Saat memainkan permainan tersebut tentunya dituntut agar bisa memahami cara bermain *games online* tersebut dengan menggunakan bahasa asing. (Evita, Khalidza : 2018)

2. Melatih Logika

Biasanya *games online* berjenis strategi yang membuat saat bermain harus menggunakan berbagai strategi agar bisa menang di dalam permainan, sehingga dapat melatih logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang ada di dalamnya. (Evita, Khalidza : 2018)

3. Melatih Kemampuan Spasial

Adanya *games online*, kemampuan spasial pada pengguna berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan lebih terarah serta terlatih. Kemampuan tersebut dapat melatih saat berhitung, selain itu akan melatih kemampuan motorik halus pada penggunanya. (Evita, Khalidza : 2018)

4. *SelfLearning*

Games online secara tidak langsung memberikan dampak pembelajaran pada dunia teknologi baru agar bisa memainkannya dituntut harus memiliki pengetahuan secara teknologi yang setiap saat berkembang begitu cepat. (Evita, Khalidza : 2018)

5. Kemampuan Membaca

Bagi negara yang memiliki minat bacanya rendah seperti Indonesia, ini sangat membantu untuk belajar. Karena dalam game saat ini banyak sekali jenis games yang bersifat mengedukasi dengan cara yang lebih menyenangkan (Evita, Khalidza : 2018)

6. Melatih Kerjasama

Pada game yang berjenis *multiplayer* akan membantu agar bisa berkoordinasi dengan baik sehingga bisa memenangkan kompetisi pada permainan. (Evita, Khalidza : 2018)

7. Stimulasi Otak

Para penggunanya mampu membuat alur cerita saat bermain seperti baju karakter ataupun strategi permainan, hal tersebut merupakan bagian dari pengembangan kreatifitas. (Evita, Khalidza : 2018)

8. Menembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam games serta mampu mengaplikasikan pada dunia nyata. (Evita, Khalidza : 2018)

b. Dampak negatif *Game Online*

Adapun dampak negatif saat bermain *game online*, yaitu :

1. Kecanduan (Adiksi)

Rata – rata *game* yang beredar saat ini memiliki desain agar dapat menimbulkan kecanduan bagi para penggunanya. Saat pemain menghabiskan banyak waktu bermain *game online* maka sangat menguntungkan bagi perusahaan, namun hal tersebut memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya. (Evita, Khalidza : 2018)

2. Menimbulkan Tindak Kriminal

Meskipun tidak banyak namun cukup sering kita temukan kasus pemain *game online* dengan cara mencuri sebuah akun agar mendapatkan secara praktis dengan berbagai cara. Dengan hal tersebut menjadikan kasus kriminal meningkat dan menjadikan kasus tersebut baru karena berada dalam dunia virtual. (Evita, Khalidza : 2018)

3. Bahasa

Bahasa masuk pada kategori negatif juga karena dalam komunikasi dalam *games online* dapat dilakukan secara bebas tanpa adanya batas untuk bisa mengucapkan kata – kata yang kotor dan kasar sehingga bisa menimbulkan efek kebiasaan yang dapat terbawa pada kehidupan sehari – hari. (Evita, Khalidza : 2018)

4. Menghiraikan Kewajiban

Bermain *game online* memiliki kaitannya dengan waktu, secara tidak sadar dapat menghabiskan banyak waktu yang diluangkan hanya untuk bermain sebuah *games online*, sering kali melupakan kewajibannya seperti bekerja, sekolah , tugas kuliah, maupun beribadah. (Evita, Khalidza : 2018)

5. Kesehatan

Perubahan pola istirahat dan jam makan akan menjadikan pengguna *games online* menjadi berubah kualitas diri secara fisik dan mental. (Evita, Khalidza : 2018)

6. Pemborosan

Uang yang digunakan untuk keperluan membeli sebuah *games* ataupun perangkat seperti komputer yang terbilang cukup mahal akan menjadikan masalah baru bagi kehidupan nyata. (Evita, Khalidza : 2018)

Menurut data yang di dapat dari Newzoo, pada tahun 2019 nilai pasar game global akan mencapai angka US\$152 miliar (sekitar Rp2,15 kuadriliun), meningkat 9,6 persen dibanding tahun sebelumnya. Data tersebut menjadi landasan bahwa industri *game* sangat tinggi minat jualnya.

Indonesia memiliki pasar yang sangat besar dari video game di Asia Pasifik dengan mencapai US\$941 juta atau sekitar Rp.13 triliun rupiah. Asia Pasifik merupakan wilayah dengan pertumbuhan pasar game paling tinggi di dunia. Apalagi, ada Cina dan India yang juga memiliki jumlah pemain video game sangat besar.

Melihat angka diatas, bukan hal mengherankan apabila industri *e-sport* juga ikut berkembang pesat. *E-sport* adalah permainan video game yang bersifat kompetitif. Apabila sebelumnya *e-sport* identik dengan game untuk konsol dan PC, kini telah melebarkan sayap hingga game mobile. Selain itu adanya profesi *gamers* dengan kompetisi yang aktif menjadikan faktor pemicu lahirnya *gamers*. Para *gamers* professional terlibat dalam beberapa kompetisi tertentu berdasarkan jenis game yang diminatinya, di Indonesia mendapatkan rekor MURI karena pernah menyelenggarakan acara bermain games selama 150 jam dengan melibatkan peserta yang rata – rata bermain *games online* (Jap, Triatri, Jaya, & Suteja : 2013).

Ada beberapa kompetisi di Indonesia maupun di luar negeri salah satunya games Dota 2 yang digemari mulai anak, dewasa, hingga lansia. Seorang *gamers* professional akan mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti sebuah kompetisi *games* yang berasal dari sponsor dan bisa lebih mendapatkan uang jika memenangkan kompetisi tersebut. (Lutfiwati, Sri : 2018). Selain itu dengan diakuinya organisasi *e-sport* di berbagai belahan dunia salah satunya *Indonesia*

eSport Association (IeSPA) di Indonesia, oleh KEMENPORA pada tahun 2014 dan dianggap sebagai salah satu pengembangan olahraga dengan kemajuan teknologi di negara ini (Wiguna & Hakim : 2016).

Electronic Sports atau e-sports saat ini telah menjadi sebuah fenomena yang berkembang. Berdasarkan data dari Niko Partners yang dilansir oleh media pikiranrakyat, 41% dari total 266 Juta orang di Indonesia pemain game online termasuk gamer (Ratna, 2019; Pikiran Rakyat, 2019). Di dalam game online itu sendiri, terdapat sebuah aliran yang biasa disebut dengan istilah Battle Royale. Dilansir melalui esportsnesia.com, Battle Royale adalah sebuah permainan dimana para pemainnya akan dikumpulkan pada sebuah area yang terbatas dan mereka dipaksa untuk saling mengeliminasi satu sama lain hingga menyisakan seorang pemenang (Kevino, 2018; Esportsnesia.com, 2019). Secara umum, aliran game tersebut akan menuntut para pemainnya untuk bisa bertahan hidup hingga akhir permainan. Game dengan aliran seperti ini biasanya dapat dimainkan di platform PC (Personal Computer), dan konsol (Playstation, Xbox dan Nintendo).



Gambar 1.1 Hadiah AOV

Sumber: Garena AOV Indonesia

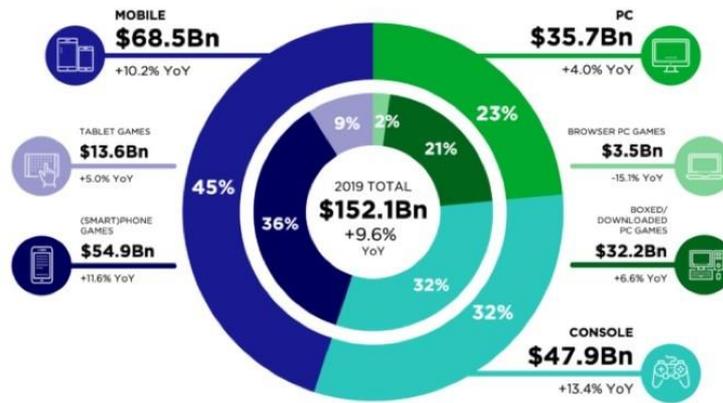
Di akses pada 26 Oktober 2020, Pukul 14:51

Keuntungan yang didapatkan berupa materi tidak hanya milik *gamers* professional, namun bagi yang amatir pun bisa mendapatkannya. Dimana perusahaan industri *games* mulai menghadirkan hadiah berupa materi nyata seperti *merchandise*, pulsa, hingga uang tunai sekalipun hanya dengan memainkan game tersebut secara rutin hingga mencapai target yang telah ditentukan berupa level, seperti *games* AOV.



2019 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



\$68.5Bn
Mobile game revenues in 2019 will account for 45% of the global market.

Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Gambar 1.2 Global Games Market
Sumber : Teknologi In Asia
Diakses pada 3 Juli 2019 pada pukul 02:00

Dengan munculnya berbagai macam strategi perusahaan *games online* agar menarik banyak peminat untuk memainkannya menjadikan perkembangan industri game di Indonesia menunjukkan peningkatan. Menurut data yang diperoleh dari *mobile marketing association* (MMA) dan *decision lab*, The Power of Mobile Gaming in Indonesia, di tahun 2018 sudah ada 60 juta *Game PCs* di Indonesia. Diperkirakan, angka ini akan terus meningkat jadi 100 juta di tahun 2020. Angka tersebut sebagai salah satu pertumbuhan terbesar di industry game yang dinobatkan terbesar yaitu dan menempatkan Indonesia di peringkat 1 di Asia Tenggara, serta peringkat 6 di Asia.

Dikutip dari laman Tek.id (dalam Putro & Mahadian, 2020), terdapat tiga lembaga yaitu Pokkt, Decision Lab dan MMA (Mobile Marketing Association)

menyebutkan saat ini di Indonesia terdapat 60 Juta orang pemain *game online* pada *smartphone* atau yang biasa disebut dengan *Mobile Gamers* dan diperkirakan akan menembus angka 100 Juta pemain pada tahun 2020. Dari sisi usia, jumlah pemain *game mobile* terbanyak di Indonesia adalah dari rentang usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun yaitu mencapai persentase sebanyak 27%, diikuti dengan pemain dari rentang usia 35-44 tahun yaitu dengan persentase sebanyak 24%, dan sisanya adalah pemain dari rentang usia 45-54 tahun.

Berdasarkan data dari Niko Partners yang dilansir oleh pikiran-rakyat.com, 41% dari total 266 Juta orang di Indonesia pemain *game online* termasuk *mobile gamer* (Putro & Mahadian, 2020). Banyaknya peminat di Indonesia dalam industri *games online* diketahui bahwa ada beberapa dorongan atau motivasi seseorang lebih memilih memainkan *games online* terdiri dari tiga faktor yaitu memiliki kehidupan sosial yang kurang baik, penghargaan diri yang rendah, tenggelam dalam dunia *games online* (Kneer, Rieger, Ivory, & Ferguson : 2014).

Dari penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, terlihat bahwa Indonesia menjadi salah satu pengguna game online terbesar. Hal ini akan memperlihatkan bahwa masyarakat memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap game online, ketertarikan ini menjadi pemicu bagi individu untuk berlebihan bermain game online karena adanya motivasi untuk terus melanjutkan permainan (Wan & Chiou, 2007). Kuss (2012) menyatakan bahwa motivasi bermain merupakan akar dari perilaku bermain secara berlebihan ini.

Motivasi sendiri dapat didefinisikan sebagai proses internal dan intrapsikis individu yang merangsang individu untuk berperilaku ke arah tertentu dan membuatnya tetap mempertahankan perilaku tersebut (Wade & Tavis, 2010). Semua tingkah laku manusia pasti merupakan hasil dari penyebab-penyebab yang mengawali dan mendasari rangkaian perilaku yang mengarah pada suatu tujuan akhir yang ingin dicapai. Motivasi menjadi penting untuk digali karena dengan memahami motivasi seorang pemain, dapat ditemukan dorongan dasar yang dipenuhi melalui permainan secara berlebihan tersebut. Motivasi merupakan dasar

yang mendorong munculnya perilaku manusia dan mengarah pada suatu tujuan akhir yang ingin dicapai.

Yee (2006) melakukan penelitian yang menganalisa motivasi-motivasi perilaku bermain *game online*. Berdasarkan temuannya, ada tiga kategori besar mengkategorikan motivasi bermain *game online*, yaitu dorongan untuk berprestasi, dorongan untuk bersosialisasi, dan *immersion*. Seorang *gamer* tidak masuk ke dalam satu tipe/kategori tertentu melainkan ia memiliki semua komponen dan subkomponen tersebut. *Gamer* dapat menunjukkan motivasi-motivasi di atas secara bersamaan namun mungkin kadarnya saling berbeda satu sama lain.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, penelitian ini menggali motivasi bermain *online game* pada para *gamer* di Indonesia. Peneliti ingin menggali motif, dorongan, tujuan, dan kebutuhan yang membuat para *gamer* tetap mempertahankan perilaku *gaming* mereka.

Penulis memilih Indonesia karena berada pada peringkat 1 di Asia Tenggara dan peringkat ke 6 di Asia dan didukung dengan data dari survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 bahwa pengguna internet aktif mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari keseluruhan populasi Indonesia. Dari data pengguna aktif pada tahun 2014, pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta pengguna atau 10% dari total pengguna (APJII : 2014). Dan penulis memilih rentang usia 16 – 24 tahun karena menurut data *Decision Lab and Mobile Marketing Association* usia tersebut paling banyak (Maulidia, 2018; Tek.id, 2019). Horigan (2002) mengatakan bahwa aktivitas – aktivitas saat pengguna menggunakan internet salah satunya aktivitas hiburan (*fun activities*) dan bermain *game* termasuk kedalamnya, *game online* salah satu *fun activities* digunakan dengan internet. Biasanya , *game* yang sering dimainkan berjenis strategi dan peperangan (Fikri : 2012). Dalam (Eko, Bramantoro : 2020) motivasi hedonisme sebesar 67,6 % pada *game online* berjenis *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS) dengan indikator tertingginya yaitu indikator estetika dengan presentase sebesar 75% karena bisa mewakili ekspresi saat berada dalam permainan *game online* tersebut.

1.3.Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian saat ini yaitu Seberapa tinggi tingkat motivasi pemain *games online* di Indonesia ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini berlandaskan dengan latar belakang dan masalah yang diangkat. Tujuan penelitian yang muncul yaitu : mendeskripsikan tingkat motivasi pemain *games online* di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Aspek Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian diharapkan berguna terhadap :

- Untuk akademis, penelitian ini diharapkan menjadi sebuah kontribusi agar menjadi rujukan penelitian selanjutnya.
- Menjadikan salah satu masukan penelitian selanjutnya dan juga bisa menjawab masalah penelitian yang sejenis, serta menambah wawasan kepada yang membacanya.

1.5.2. Aspek Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung bagi industri *games online* sebagai masukan ataupun bahan pertimbangan terhadap masalah yang berkaitan dengan penelitian.

1.6. Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.1
Waktu dan Periode Penelitian

Tahapan Kegiatan	Tahun 2019 – 2020											
	Bulan											
	Feb		Mar			Apr			Mei		ags	
Mencari Topik dan Data Awal Penelitian	■											
	■											
Penyusunan Bab 1 -3	■	■	■	■	■							
	■	■	■	■	■							
Pengumpulan Data				■	■							
				■	■							
Pendaftaran							■					

<i>Desk Evaluation</i>															
Penyusunan Bab 4 -5															
Pendaftaran															
Sidang Skripsi															
Pelaksanaan Sidang Skripsi															