

BAB I

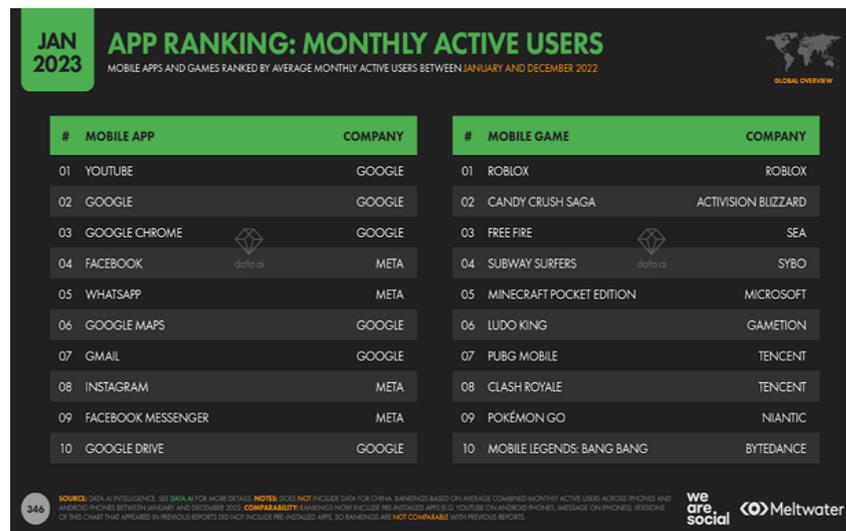
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Setiap inovasi memang diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia (Muhhamad Ngafifi, 2014).

Salah satu inovasi teknologi yang berkembang dengan sangat pesat dan membawa banyak manfaat bagi manusia adalah alat komunikasi telepon genggam yang biasa disebut dengan *handphone*. Handphone yang dulu hanya digunakan untuk berkomunikasi melalui telepon dan *Short Message Service*, sekarang menjadi sebuah teknologi canggih yang dapat berfungsi sebagai alat untuk mendapatkan hiburan dan berbagai informasi. Fenomena perkembangan teknologi ini membuat nama *Handphone* memiliki nama sebutan lain yaitu *Smartphone*. Industri *game mobile* juga berkembang dengan pesat karena kemunculan *smartphone* yang memungkinkan orang bermain game secara online kapan saja dan di mana saja. *Game online* banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak, remaja maupun sebagian kecil dari orang dewasa.

Para pengembang aplikasi juga membuat aplikasi game atau permainan untuk hiburan. Perkembangan ini mendorong bangkitnya industri inovatif berbasis Teknologi Informasi, seperti permainan online. Jika game sebelumnya hanya dapat dimainkan secara offline, sekarang game juga dapat dimainkan secara online tanpa adanya batas waktu. Saat ini, *game online* telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

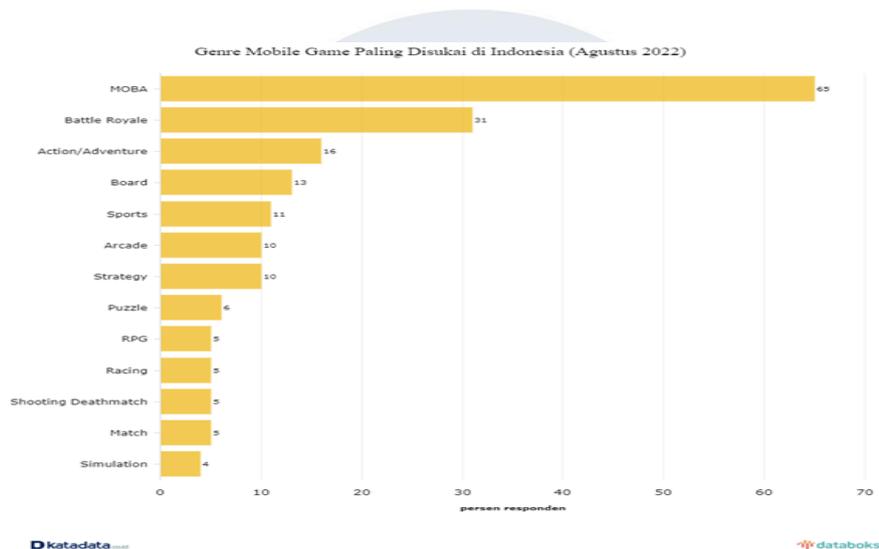


Gambar 1.1 Peringkat Kategori Aplikasi Mobile App dan Mobile Game yang memiliki pengguna aktif di dunia
 Sumber: wearesocial.com 2023

Ada 2 jenis aplikasi yang dapat kita gunakan, yaitu *Mobile app* dan *Mobile game*. Berdasarkan data dari *we are social* per Januari 2023, digambar 1.1, aplikasi *Youtube* dan *Google* merupakan aplikasi yang menempati peringkat 1 dan 2 sebagai aplikasi yang memiliki pengguna aktif di kategori *Mobile App*. Sedangkan *Roblox*, *Candy Crush Saga* menempati peringkat 2 teratas di kategori *Mobile game*. Berdasarkan gambar 1.1, kita dapat melihat bahwa di tabel *Mobile App*, terdapat 2 perusahaan yaitu *Google* dan *Meta*, dimana 2 perusahaan tersebut memiliki aplikasi yang sangat sering digunakan oleh orang-orang. *Google* memiliki 5 jenis aplikasi, yaitu *Youtube*, *Google Chrome*, *Google Maps*, *Gmail*, dan *Google Drive*. *Meta* memiliki 4 jenis aplikasi yaitu *Facebook*, *Facebook Messenger*, *Instagram* dan *Whatsapp*. Di kategori *Mobile Game*, terdapat banyak perusahaan yang memiliki aplikasi *game* yang banyak diminati oleh orang-orang. Dari 8 perusahaan, hanya *Tencent* yang memiliki 2 jenis aplikasi *game* yaitu *Pubg Mobile* dan *Clash Royale*. Perusahaan lain masing-masing hanya memiliki 1 jenis aplikasi saja.

Menurut Irsa (2015), *game* merupakan salah satu jenis kegiatan bermain dengan pemainnya berusaha meraih tujuan dari game tersebut dengan melakukan aksi sesuai aturan dari game tersebut. Permasalahan dan aturan

yang terdapat di dalam game harus dibuat semenarik mungkin sehingga game memiliki tantangan yang dapat membuat pemain menjadi merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam game tersebut. Dengan adanya sebuah game, pemain dapat belajar dengan menerima berbagai informasi baru yang diterima melalui simulasi yang disajikan oleh game.



Gambar 1.2 Daftar Genre Game yang sering dimainkan di Indonesia
Sumber: katadata.co.id 2023

Berdasarkan data dari situs katadata.co.id, Genre game yang yang paling disukai di Indonesia adalah genre Moba (Multiplayer Online Battle Arena). Moba merupakan genre mobile game yang paling disukai di Indonesia dengan persentase 65%. Moba adalah sebuah permainan online yang terdiri 10 orang pemain lalu dibagi menjadi 2 tim yang masing-masing tim nya terdiri dari 5 orang pemain. 2 tim ini akan bertarung dengan menggunakan karakter dari pilihan masing-masing pemain di dalam suatu arena. Permainan ini memiliki 3 jalur yaitu atas, bawah, dan tengah. Tim yang nantinya akan menang adalah tim yang dapat menghancurkan base terakhir atau yang disebut sebagai turret.

Ada Salah satu jenis game Moba yang memiliki cara permainan dan grafik yang bagus. Game tersebut adalah *Arena of*

Valor (AOV) yang rilis secara resmi di global pada tanggal 12 Oktober 2016. Game ini bisa kita mainkan dengan menggunakan smartphone. Arena Of Valor sangat populer di luar Indonesia. Di Indonesia sendiri, Arena Of Valor masih harus bersaing dengan Mobile Legends untuk menjadi game moba yang paling banyak diminati. Arena Of Valor (AOV) dikembangkan oleh Tencent di China dengan nama Honor of King dan memiliki nama yang berbeda di beberapa negara seperti, Lien Quan di Taiwan, dan Realm of Valor di Thailand.



Gambar 1.3 Logo Arena Of Valor

Sumber: google.com

Di dalam permainan Arena Of Valor, terdapat banyak hal yang bisa membuat kita untuk ketagihan memainkan game ini. Hal ini dikarenakan banyaknya fitur-fitur yang membuat para pemainnya menjadi kecanduan. Game Moba ini menggunakan virtual analog yang fungsinya adalah untuk memudahkan penggunaanya dalam menggerakkan karakter yang kita gunakan di permainan tersebut. Durasi di setiap permainan ini pada umumnya menghabiskan waktu sekitar 15-40 menit. Dalam permainan Arena Of Valor, ada banyak jenis karakter yang dapat kita pilih, Arena Of valor (AOV) sampai saat ini merupakan salah satu permainan populer di dunia, termasuk di

Asia. Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini pun sudah punya nama yang cukup besar di banyak negara. AOV di Indonesia pun sudah jadi salah satu game favorit banyak kalangan. Game ini bersaing dengan game esport lainnya, seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), PUBG, dan Free Fire. Hal ini dapat dibuktikan dengan Arena Of Valor ditunjuk secara resmi menjadi cabang olahraga Asian Game 2022 di Hangzhou. Pengumuman ini telah disampaikan oleh tiga pihak yang terkait atas penyelenggaraan event rutin empat tahunan terbesar di Asia. Pihak yang terkait adalah Olympic Council of Asia (OCA), Hangzhou Asian Games Organising Committee, dan Asian Electronic Sports Federation (AeSF).

Game MOBA ini pun sudah dipertandingkan sebelumnya dalam perhelatan Asian Games Jakarta-Palembang 2018 lalu. Biarpun belum menjadi cabang resmi, antusiasme dari game ini pun cukup bagus. AOV memiliki citra yang dapat dikatakan cukup baik sehingga membuat para pemainnya dapat dikatakan loyal. Ada Banyak pesaing game AOV yang meluncurkan jenis permainan yang sama dengan fitur-fitur yang lebih menarik. Salah satu tujuan para pesaing ini adalah mereka mencoba untuk menyaingi dan mengalahkan Arena Of Valor, akan tetapi para pemain bisa saja masih lebih nyaman untuk tetap bermain Arena Of Valor di smartphone mereka. Dalam meningkatkan merek dan mempertahankan loyalitas penggunanya, Arena Of Valor sangat gencar dalam melakukan *update* fitur *game* mereka setiap bulannya. Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana Arena Of Valor memberikan citra merek yang bagus ke pemainnya dan menjaga loyalitas pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat di atas, penelitian ini akan membahas tentang pengaruh Citra Merek terhadap loyalitas penggunanya. Ketika bermain game tertentu, pengguna akan mencari tahu terlebih dahulu informasi mengenai *game* yang akan mereka mainkan. Setelah mereka mengetahui informasi mengenai *game* yang akan mereka mainkan, mereka akan mencoba *game* tersebut dan mendapatkan pengalaman bermain yang tidak bisa ditemukan di *game* lain. Dari situ, hal-hal yang sudah dimainkan, akan membentuk citra merek yang akan menjadi ciri khas dari *game* tersebut. *Game* Arena Of Valor juga akan selalu berusaha untuk membuat pemainnya tetap loyal dalam bermain Arena Of Valor, dikarenakan ada nyapersaingan ketat dari game Moba yang lain.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka berikut ini adalah pertanyaan penelitian yang dibuat:

1. Apakah terdapat pengaruh antara citra merek Arena Of Valor terhadap loyalitas pemain?
2. Seberapa besar pengaruh antara citra Merek Arena Of Valor terhadap loyalitas pemain?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh citra merek Arena Of Valor terhadap loyalitas pemain.
2. Mengukur seberapa besar pengaruh citra Merek Arena Of Valor terhadap loyalitas pemain.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Untuk berkontribusi dalam pengembangan di bidang Public Relations khususnya di citra merek, loyalitas merek dan menambah kajian ilmiah dalam pengembangan ilmu pembelajaran.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Untuk menambah pengetahuan mengenai citra merek dan loyalitas dalam suatu permainan, yang dapat menjadi acuan untuk peneliti yang ingin meneliti hal yang sejenis.

