

Analisis Keterkaitan Pengguna dengan Aplikasi Gim pada Ponsel Pintar di Jabodetabek

Rafie Djajasoepena^{*}, Putri Yuni Lestari

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sampoerna, Jakarta Selatan 12780, Indonesia
rafie.djajasoepena@sampoernauniversity.ac.id

Abstrak

Peran ponsel pintar sebagai alat komunikasi lekat dengan masyarakat di Indonesia, lebih khusus di Jabodetabek. Pelanggan ponsel di Indonesia di tahun 2020 menunjukkan bahwa tiap 1 warga negara melanggan 1,3 seluler, angka ini sungguh besar. Sejumlah aplikasi dapat terinstalasi pada ponsel pintar, termasuk di dalamnya aplikasi gim. Gim pada ponsel dapat dimainkan secara luring maupun daring, dan pengguna menghabiskan waktu luang bersama gim ponsel ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa keterkaitan pengguna ponsel pintar di Jabodetabek berdasarkan gender, jumlah gim yang terinstalasi pengguna, preferensi gim daring atau luring, dan preferensi gim berbayar atau gratis. Responden pria (59%) ditemukan lebih banyak bila dibandingkan dengan responden wanita (41%) pada penelitian ini. Lalu ditemukan mayoritas 34% responden menginstalasi 3 atau lebih aplikasi gim, bila dibandingkan dengan jumlah yang lain. Berikutnya didapati 150 responden (76%) ditemukan memilih gim gratis. Sesi malam hari (48%) merupakan waktu yang dipilih untuk bermain gim. Terakhir bila dibandingkan berbayar, dan 42% responden memilih untuk bermain gim luring dan daring.

Kata kunci: Gim, Keterkaitan, Ponsel, Pengguna.

Abstract

The role of smartphones as a communication tool is closely related to the people in Indonesia, especially in Greater Jakarta. Mobile phone subscribers in Indonesia in 2020 show that everyone citizen subscribes to 1.3 cellular phones. This number was enormous. Several applications could be installed on smartphones, including game applications. Games on mobile phones can be played offline and online, and users spend their free time with these mobile games. This research aims to analyze the relationship between smartphone users in Jabodetabek based on gender, the number of games installed by users, preferences for online or offline games, and paid or free games. Male respondents (59%) were found to be more than female respondents (41%). Then it was found that 34% of respondents installed three or more game applications compared to the other numbers. Next, it was found that 150 respondents (76%) chose free games. Evening sessions (48%) are the preferred time to play games. Finally, compared to paid, 42% of respondents choose to play offline and online games.

Keywords: Game, Mobilephone, Relations, User.

1. PENDAHULUAN

Jumlah pelanggan seluler di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 355.748.606 (The World Bank, n.d.-a), melebihi jumlah populasi Indonesia di angka 273.523.621 jiwa pada tahun yang sama (The World Bank, n.d.-b). Hal ini menunjukkan bahwa tiap 1 warga melanggan 1,3 seluler.

Peran ponsel pintar sebagai alat komunikasi lekat dengan masyarakat di Indonesia, lebih khusus di jabodetabek. Teknologi seluler terus berkembang bersama waktu, dan evolusi ponsel

memiliki prospek yang semakin menjanjikan. Aplikasi pada ponsel telah banyak dikembangkan, dan aktivitas hiburan menarik bagi pengguna ponsel, lebih khusus gim seluler (Yu et al., 2018). Sebesar 88% pengguna Internet di usia 16-64 tahun bermain video gim menggunakan ponsel pintar (Kemp, 2022).

Beberapa penelitian terkait teknologi seluler telah banyak ditemukan baik secara teknis maupun sosiologis. Penelitian pada gim berbasis daring pernah dilakukan terkait konsumsi Internet pada genre gim Battle Royale berbasis konsol (Wandy & Bhakti, 2021). Pemain gim

pada ponsel berbasis Android juga diteliti terhadap muatan budaya Indonesia (Hidayat & Komariah, 2017).

Indonesia di tahun 2022 ini memiliki jumlah pemain gim ke-3 terbanyak di dunia (Dihni, 2022). Sisi lain yang dapat diperhatikan yakni gim berbasis daring menarik untuk dimainkan, dan dapat menyebabkan keranjingan (Nisrinafatin, 2020).

Perlu diteliti faktor apa saja yang dapat menumbuhkan keranjingan saat bermain gim pada ponsel. Perlu diketahui berapa jumlah aplikasi gim pada ponsel pengguna yang terinstalasi, waktu yang dihabiskan untuk bermain, gim seperti apa (daring atau luring) yang mengkonsumsi waktu pemain, dan sejumlah hal lain yang mungkin dapat berkontribusi pada lekatnya pengguna pada ponsel.

Prosesor yang melekat pada ponsel semakin cepat dan canggih, memori yang mendukung prosesor juga semakin besar, media penyimpanan yang tersedia pada ponsel pun kian menambahkan kapasitas. Demikian juga pada jaringan koneksi Internet nirkabel baik *Wireless LAN* maupun koneksi seluler yang semakin cepat. Beberapa faktor perangkat internal ini juga kian mendukung dimungkinkannya gim yang semakin interaktif, semakin memiliki grafis yang menarik, dan juga mengkonsumsi media penyimpanan pada ponsel yang tidak kecil. Hal ini dapat menjadikan ragam gim pada ponsel diinstalasi lebih dari satu.

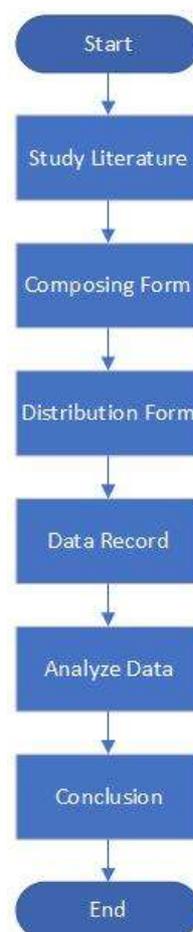
Tidak saja pada aplikasi gim, penelitian juga telah dilakukan pada cara berkomunikasi pemain dalam mengungkapkan perasaan/emosi pemain (Padiatra, 2020). Hal ini menjadikan aplikasi gim semakin menarik untuk diteliti dari perspektif pengguna. Fitur *chat* berbentuk teks yang tersedia pada gim berbasis daring menjadikan gim kian interaktif, terwakili juga pada *emoticon* yang digunakan di dalamnya.

Kecepatan akses Internet di Indonesia pada ponsel menunjukkan angka yang kecepatan unduh maupun unggah yang baik di peringkat 101 pada Februari 2022 dengan kecepatan unduh di 17,24 Mbps, kecepatan unggah di 9,58 Mbps (Ookla, n.d.). Bandwidth sebesar ini cukup untuk mendukung proses belajar dari rumah (Bhakti & Wandy, 2020), maupun pengguna bermain gim berbasis daring secara bersama-sama.

Adapun penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa pengguna ponsel pintar di area terbatas Jabodetabek berdasarkan gender, jumlah gim yang terinstalasi pengguna, preferensi gim daring maupun luring, dan preferensi gim berbayar atau gratis. Hal ini kemudian dielaborasi untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian ini.

2. METODE

Penelitian ini bermetode kuantitatif, dengan data primer yang diakuisisi secara mandiri melalui survei via kuesioner elektronik yang didistribusikan kepada pengguna di area Jabodetabek pada bulan Februari hingga Maret 2022 silam. Pengambilan data menggunakan *Probability Sampling* dengan lebih khusus kepada *Convenience Sampling*, dan menggunakan pengukuran secara deskriptif. Alur penelitian tampak pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Diagram alir penelitian

Studi literatur dilakukan dengan membaca sejumlah referensi dari jurnal, prosiding, maupun situs web yang memiliki kaitan dengan

gim, lebih khusus pada ponsel pintar. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan gambaran posisi penelitian yang ada saat ini, hingga mendapatkan tujuan dari penelitian.

Sebuah formulir elektronik disusun untuk mendukung penelitian ini dengan menggunakan teknologi Microsoft Form yang telah dilanggan Universitas guna memudahkan pengembangan. Terdapat sejumlah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang terbagi atas 2 segmen pertanyaan, segmen pertama lebih menitik beratkan pada informasi responden meskipun tetap dalam posisi anonim. Segmen kedua lebih mengenai gim pada ponsel pintar. Formulir elektronik ini kemudian diulas secara internal terlebih dahulu sebelum didistribusikan ke publik. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan pada formulir disusun sedemikian rupa guna memudahkan responden, dan diharapkan informasi hasil survei telah mengarah sesuai dengan tujuan penelitian. Formulir semula disusun menggunakan bahasa Inggris guna mendapatkan jangkauan responden yang lebih luas. Formulir elektronik yang dapat diakses melalui komputer maupun ponsel tampak pada Gambar 2.

Games on Mobile Phone

Welcome. We're about to research mobile phone games, not technical stuff, and it is more social-related. In total, there are 13 questions, three questions about you (and you remain anonymous), and the rest will be about the mobile phone and games related. We hope you're not getting bored with the questions. We've made the questions simple and easy, so you can answer them straightforwardly and not consume much of your time. Thank you so much for your participation.

* Required

1. Where are You at? *

Jakarta

Bogor

Depok

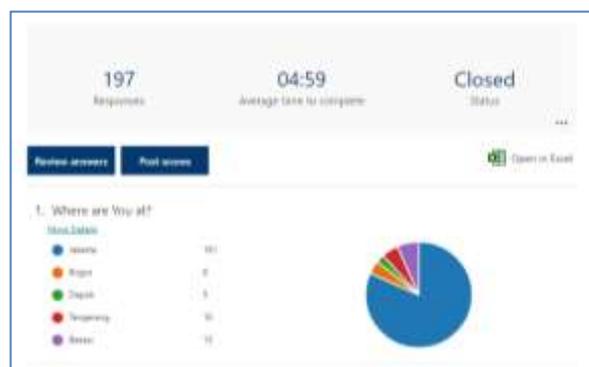
Tangerang

Bekasi

Gambar 2. Formulir Elektronik pada Peramban Ponsel

Distribusi formulir dilakukan melalui grup pesan instan *WhatsApp* dengan target ke penduduk yang berdomisili di Jabodetabek. Dari periode yang telah disebutkan sebelumnya, terkumpul sebanyak 197 responden dengan data yang akan diuraikan dalam Hasil dan Pembahasan. Ditemukan bahwa rata-rata waktu pengisian fomulir responden di bawah lima menit (4:59).

Formulir elektronik yang telah diisi terekam secara otomatis pada Microsoft Form. Usai periode distribusi formulir berakhir, formulir elektronik kemudian ditutup untuk menghindari penambahan data saat analisis data berlangsung. Status formulir yang telah ditutup tampak pada halaman *Summary* di Gambar 3.



Gambar 3. Screenshot Halaman *Summary*

Data dari formulir kemudian diekspor dan diunduh dalam format .xlsx (Microsoft Excel), untuk kemudian diteliti dan ditelaah lebih lanjut. Microsoft Form juga menyediakan halaman *Summary* seperti yang tampak pada Gambar 3 yang memberikan gambaran secara umum hasil data responden dalam bentuk dashboard, informasi ini kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel dengan melakukan penyaringan data guna mendapatkan analisa yang dibutuhkan.

Lalu bagian kesimpulan dilakukan di akhir periode penelitian. Sejumlah kesimpulan ditarik dan dituliskan pada bagian Kesimpulan dengan menambahkan rekomendasi yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Usai informasi diunduh, penyaringan data berlangsung, serta proses analisa berlangsung menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

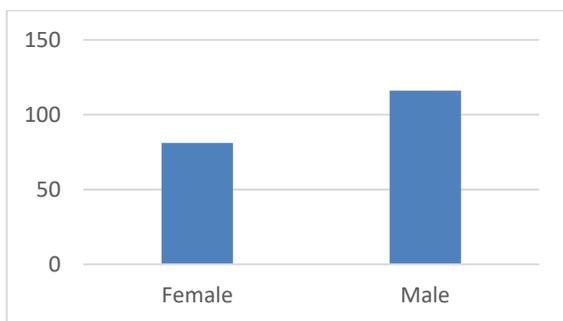
3.1. Pengguna berdasarkan Gender

Bermain adalah hal yang sudah biasa dilakukan oleh umat manusia dari jaman dahulu. Setiap gender sudah biasa bermain sejak usia anak-

anak. Terdapat beberapa permainan yang hanya di mainkan oleh laki-laki atau hanya perempuan, dan ada juga yang bisa dimainkan bersama. Seiring dengan meningkatnya perkembangan informasi teknologi maka dunia bermain memiliki media baru. Salah satu media yang bisa dijadikan tempat untuk bermain adalah ponsel pintar.

Dari hasil rekam data terlihat jelas bahwa jumlah pemain gim pria dan wanita tidak terlalu jauh berbeda. Didapatkan pemain gim pria dari responden yang terkumpul yakni 59%, sedangkan pemain gim wanita adalah 41%.

Masing-masing gender memiliki motivasi berbeda dalam bermain gim. Pria tertarik bermain gim untuk mendapatkan pencapaian prestasi seperti contohnya, gim olahraga, balapan, strategi. Sedangkan untuk wanita lebih tertarik kepada gim yang menyenangkan dan mendatangkan rasa kepuasan emosional (Cheung et al., 2021). Gambar 4 berikut ini menunjukkan responden pemain gim pria maupun wanita.



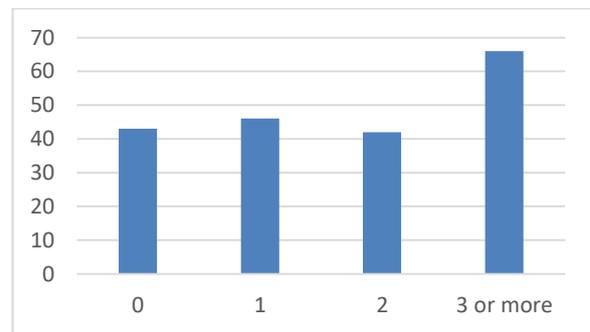
Gambar 4. Pemain gim berdasarkan Gender

3.2. Jumlah Gim yang Terinstalasi

Bermain gim pada ponsel pintar memberikan kenikmatan tersendiri untuk para pemain nya. Jumlah aplikasi gim yang dapat di unduh oleh pemain pada ponsel pintar meningkat sangat pesat. Perusahaan-perusahaan pengembang gim berlomba-lomba mengeluarkan gim baru setiap bulan. Mereka mengeluarkan gim berbayar dan tidak berbayar. Aplikasi gim tersebut bisa di unduh di Apple Apps Store untuk pengguna ponsel Iphone dan Google Play untuk pengguna ponsel Android. Tidak semua gim baru akan di unduh oleh pemain gim karena hanya beberapa gim saja yang dapat diterima oleh pemain.

Berikutnya, dari hasil survei ditemukan bahwa mayoritas responden menginstalasi 3 atau lebih

aplikasi gim pada ponsel pengguna, berikutnya diikuti dengan pengguna yang menginstalasi 1 aplikasi gim pada ponsel. Hal ini tampak pada Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Jumlah aplikasi gim yang diinstal pada ponsel

Pada Gambar 5 tertera bahwa terdapat juga responden yang tidak menginstalasi aplikasi gim sama sekali pada ponsel. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua pengguna tertarik untuk menginstalasi aplikasi gim, tampak kontras dengan pengguna yang menginstalasi aplikasi 3 atau lebih gim pada ponsel.

Sebagai alat komunikasi, ternyata persentase mengenai tingginya angka konsumen aplikasi gim pada ponsel di Indonesia ternyata melebihi dari India, Amerika, Meksiko dan China. Hal ini disebabkan besarnya pemasangan aplikasi gim di Indonesia (Rifky & Wibisono, 2019) dan dari data responden yang telah dikumpulkan, dapat dipetakan bahwa dari satu pengguna ponsel kebanyakan memiliki aplikasi gim lebih dari 2 di perangkat mereka.

Jenis gim *virtual* dapat juga memberikan dampak positif dari segi kesehatan yang berkorelasi dengan waktu dan juga jenis aplikasi gimnya (Chalhoub et al., 2018). Hal ini dapat juga dikaitkan dengan pernyataan sebelumnya mengenai besarnya instalasi aplikasi gim di Indonesia.

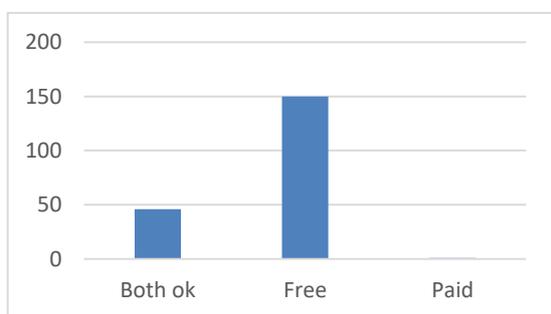
3.3. Gim Berbayar vs Gratis

Dalam data yang berhasil dirangkum, para responden juga diketahui mengalami kecenderungan untuk mengunduh aplikasi gim yang dapat dimainkan secara luring pada ponsel, namun tidak menutup kemungkinan besarnya pemilihan kombinasi gim luring dan daring. Indikasi responden yang menggunakan gim daring ini dapat dikarenakan ikatan sosial yang membuat hubungan semakin dekat dengan pemain lainnya. Terlebih lagi dengan pasar gim pada ponsel yang diantisipasi meningkat secara

bertahap dengan volume kepemilikan serta distribusi ponsel dibandingkan tablet (Su et al., 2016).

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan pengguna ponsel bermain gim daring, yaitu faktor kebiasaan, motivasi hedonis dan pengaruh sosial. Motivasi hedonis adalah sesuatu yang membawa sensasi yang menyenangkan. Oleh karena itu motivasi hedonis merupakan hal kuat yang bisa membawa orang untuk bermain gim daring. Namun hal ini masih kalah oleh kekuatan efek kebiasaan. Orang yang menggunakan ponsel mereka untuk bermain gim sejak mereka memiliki ponsel akan membentuk sebuah kegiatan rutinitas. Sehingga rutinitas bermain gim tersebut lebih mendominasi dibandingkan motivasi hedonis atau sensasi menyenangkan yang mereka peroleh ketika bermain gim daring.

Demikian pula dalam hal gim berbayar atau gim yang tidak berbayar, terdapat beberapa hal yang menentukan keinginan seseorang untuk membeli atau mengeluarkan uang ketika bermain gim pada ponsel pintar. Hal yang utama adalah kepuasan pemain terhadap harga yang mereka bayar untuk bermain gim tersebut. Kemudian hal yang kedua adalah harga yang bersaing. Perusahaan gim biasanya memberikan harga yang bersaing untuk meningkatkan loyalitas pemain untuk tetap bermain gim tersebut (Cheung, 2021). Pada rekam data yang sudah didapat terdapat 1% pemain gim yang memilih untuk memainkan gim berbayar dan 23% pemain gim yang memilih untuk memainkan gim berbayar dan tidak berbayar. Sedangkan untuk pemain gim yang memilih gim yang tidak berbayar adalah 76%. Hal ini tampak pada Gambar 6.

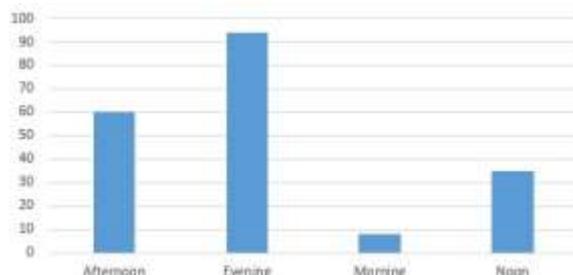


Gambar 6. Perbandingan gim berbayar dan gratis

3.4. Memilih Waktu Bermain Gim

Dari 197 responden yang mengisi kuisioner, didapatkan sebanyak 94 responden bermain gim di malam hari (48%), yang kemudian diikuti

dengan sesi sore hari sebanyak 60 responden (30%), lalu siang hari dengan 35 responden (18%), dan paling sedikit di pagi hari yakni 4% (8 responden). Hal ini tampak pada Gambar 7.



Gambar 7. Waktu bermain gim

Dapat dianalisa bahwa responden banyak bermain gim di malam dan sore hari dikarenakan rutinitas yang telah berakhir di siang maupun sore hari, hingga banyak yang menggunakan waktunya untuk bermain gim di sore dan malam hari. Malam hari juga menjadi waktu luang yang cukup panjang dalam bermain gim saat semua rutinitas telah berakhir.

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat diambil sejumlah kesimpulan, yakni angka konsumen aplikasi gim pada ponsel di Indonesia ternyata termasuk sangat besar dan hal ini dapat ditemukan dari hasil data responden yang didapatkan. Dari hasil yang didapat, jika diurut berdasarkan gender, maka kalangan pria (59%) ditemukan lebih banyak bila dibandingkan dengan responden dari kalangan wanita pada penelitian ini.

Lalu ada sebanyak 34% responden menginstalasi paling banyak 3 aplikasi gim atau bahkan lebih pada perangkat ponsel mereka, bila dibandingkan dengan jumlah yang lain. Selanjutnya, sebagian besar responden memilih untuk memainkan gim yang tidak berbayar atau gratis, tentu pernyataan ini didukung dari hasil 150 responden (76%) yang menjawab demikian.

Sementara itu untuk gim luring dan daring, ada sebanyak 42% responden yang memilih gim kombinasi dan disusul oleh gim luring sebanyak 34%. Bagian terakhir yaitu para responden lebih banyak memilih untuk bermain gim di malam hari bila dibandingkan dengan pagi, siang dan sore.

REKOMENDASI

Durasi waktu yang dikonsumsi responden dapat dianalisis selanjutnya guna mendapatkan tingkat keranjingan dalam bermain gim pada ponsel maupun komputer/konsol. Data dari konsumsi durasi ini kemudian dapat disaring berdasarkan beberapa kategori seperti gender dan jumlah gim untuk analisa lebih dalam.

Perlu didapatkan responden yang lebih banyak dengan luasan sebaran kuisisioner yang lebih sempit guna mendapatkan kebiasaan pengguna lebih terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhakti, M. A. C., & Wandy, W. (2020). Web Conference Internet Traffic Analysis during Study-from-Home Period: Case in Sampoerna University. *Indonesian Journal of Computing, Engineering and Design (IJoCED)*, 2(2), 91–98. <https://doi.org/10.35806/ijoced.v2i2.116>
- Chalhoub, M., Khazzaka, A., Sarkis, R., & Sleiman, Z. (2018). The role of smartphone game applications in improving laparoscopic skills. *Advances in Medical Education and Practice*, 9, 541–547. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S162619>
- Cheung, M. L., Leung, W. K. S., Chang, L. M. K., & Shi, S. (2021). Driving loyalty intentions of mobile games: a motivation theory perspective. *Quality and Quantity*. <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01120-y>
- Dihni, V. (2022, February 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia / Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Games Terhadap Muatan Budaya Indonesia Pada Mobile Game Berbasis Android (Studi Kasus: Dakon, Karapan Sapi Dan Temple Rush Prambanan). *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 4(01), 31–36. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v4i01.254>
- Kemp, S. (2022, February 15). *Digital 2022: Indonesia—DataReportal – Global Digital Insights*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Nisrinafatin, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 135–142.
- Ookla. (n.d.). *Indonesia's Mobile and Broad-band Internet Speeds*. Speedtest Global Index. Retrieved March 16, 2022, from <https://www.speedtest.net/global-index/indonesia>
- Padiatra, A. M. (2020). Gim Daring dari Waktu ke Waktu. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 53–59. <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2527>
- Rifky, A., & Wibisono, N. (2019). Pengaruh Kualitas Layanan, Biaya Transaksi dan Nilai Pengalaman terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pengguna Aplikasi Online Mobile Game. *Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1264–1273.
- Su, Y. S., Chiang, W. L., James Lee, C. T., & Chang, H. C. (2016). The effect of flow experience on player loyalty in mobile game application. *Computers in Human Behavior*, 63, 240–248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.049>
- The World Bank. (n.d.-a). *Mobile cellular subscriptions—Indonesia | Data*. Retrieved March 12, 2022, from <https://data.worldbank.org/indicator/IT.CEL.SETS?locations=ID>
- The World Bank. (n.d.-b). *Population, total—Indonesia | Data*. Retrieved March 12, 2022, from <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=ID>
- Wandy, W., & Bhakti, M. A. C. (2021). Analisis Konsumsi Internet pada Gim Battle Royale Berbasis Konsol Selama Periode Kenormalan Baru di Jakarta. *INTEK : Jurnal Informatika Dan Teknologi Informatika*, 4(1), 18–24. <https://doi.org/10.37729/intek.v4i1.1077>
- Yu, Q., Che, X., Ma, S., Pan, S., Yang, Y., Xing, W., & Wang, X. (2018). A Hybrid User Experience Evaluation Method for Mobile Games. *IEEE Access*, 6, 49067–49079.

<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2859440>