

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Game online merupakan bentuk dari hasil perkembangan teknologi yang ada pada era globalisasi saat ini. Hampir seluruh orang sudah pernah mengakses game online. Hal ini disebabkan karena mudahnya untuk mengakses game online, hanya diperlukan perangkat computer atau pun smartphone yang dapat terhubung dengan jaringan internet, dengan terhubungnya dengan jaringan internet saja sudah dapat menikmati game online. Internet mengubah teknologi komunikasi secara menyeluruh, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung satu sama lain asalkan orang tersebut saling memiliki akses terhadap internet. (Allan, 2005)

Internet dapat dipandang sebagai sebuah repositori atau perpustakaan multimedia yang luas dan komprehensif. Bahkan, internet dianggap sebagai dunia virtual yang baru, di mana hampir seluruh aspek kehidupan dunia nyata dapat diakses melalui jaringan ini. Faktanya, internet menjadi wadah bagi beragam bidang seperti politik, sosial budaya, hiburan, bisnis, dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi dan dukungan internet yang semakin kuat, salah satu fenomena terkini adalah munculnya game online dalam ranah hiburan.

Perkembangan game online di Indonesia dimulai pada periode tahun 2001-2002. Namun, saat itu pilihan game online yang tersedia masih terbatas dibandingkan dengan situasi saat ini. Selain itu, pada awalnya game online hanya dapat dimainkan melalui komputer. Oleh karena itu, bagi mereka yang ingin bermain game online di Indonesia pada masa tersebut harus pergi ke warnet. Pada waktu tersebut, salah satu kendala utama adalah keterbatasan jumlah warnet yang tersedia karena belum begitu populer seperti sekarang.

Seiring berjalannya waktu sekarang sudah banyak muncul game online dengan berbagai jenis dan dapat di mainkan pada komputer, konsol dan hanphone. Game online sekarang sangat populer karena dukungan teknologi yang semakin tahun semakin berkembang dan tentunya dengan dukungan

internet yang semakin luas dan cepat. Dengan adanya layanan teknologi dan internet yang semakin baik maka game online sekarang sangat berkembang pesat banyak perusahaan pembuat game online yang meraup keuntungan yang sangat banyak dari game online yang mereka buat.

*Game online* selama 2 tahun kebelakang pada waktu adanya pandemi covid 19 mengalami kenaikan yang sangat tinggi dikarenakan semua kalangan di waktu pandemi semua ada di rumah masing masing, tidak hanya anak akan tetapi juga remaja dan orang dewasa pun banyak yang memainkan game online pada waktu pandemi dengan tujuan hanya untuk mengisi waktu luang atau pun untuk mengenang game game dulu yang sekarang sudah di perbarui dann dapat di mainkan menggunakan hanphone.

*Game online* telah menjadi salah satu sarana hiburan baru yang akrab di kalangan masyarakat Indonesia. Pada tahun 2017 industri *game online* di Indonesia berada pada peringkat ke-16 dalam daftar pasar *game online* terbesar di dunia. Terdapat beberapa jenis *game online* dengan cara bermain yang berbeda tentunya. Antara lain yang menjadi fokus penelitian kali ini adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) atau dapat di artikan sebagai *game* yang memainkan pertempuran dalam suatu arena yang dapat dilakukan beberapa pemain dan tentunya permainan moba selalu yang paling di utamakan adalah strategi untk dapat memenangkan permainan. Dan pada *game* moba selain strategi juga mengedepankan komunikasi antar pemain agar dapat memperlancar jalannya permainan. Banyak jenis *game online* yang dapat di mainkan para pemain di seluruh dunia hanya membutuhkan terhubung dengan jaringan internet. Jenis *game online* sangatlah banyak oleh karena itu peneliti hanya berfokus pada game online berjenis moba saja.

Di zaman sekarang sebenarnya bermain *game* baik online maupun *offline* cukup menguntungkan dan banyak manfaat karena banyak sekali perlombaan game online yang di selenggarakan di hampir seluruh dunia, salah satunya game online mobile legends, di mana dalam turnamen yang diadakan resmi oleh Moonton selaku pihak pengelola *mobile legends* dengan turnamen atau perlombaan resmi yang bernama MPL (*Mobile Legends Premier league*).

Di dalam perlombaan tersebut para pemain yang menjuarai dapat memperoleh hadiah jutaan hingga milyaran rupiah, tak hanya itu para pemain profesional dari team team yang mengikuti perlombaan menggunakan platfrom *YouTube* untuk menambah popularitas dan membuat konten dan di gunakan sebagai tempat livestream untuk mendapat tambahan uang melalui *adsense* dari platfrom tersebut.

*Game Mobile Legends* merupakan salah satu dari banyak *game* online yang merupakan bentuk dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi yang tidak terukur perkembangannya. *Game Mobile Legends* merupakan *game online* yang di dukung dengan adanya internet dan juga adanya fitur untuk mengirim pesan kepada sesama pemain dan juga bisa mengirim pesan kepada lawan main kita dan juga tidak lupa ada fitur main bersama agar bisa bermain dengan teman yang sudah di lengkapi dengan fitur *voice ingame* yang berguna untuk kita dapat berbicara dengan teman satu team kita saat bermain dan tidak repot repot lagi mengetik pesan. *Mobile legends* merupakan game gratis dengan 500 juta lebih download di aplikasi *android PlayStore* dengan nilai bintang 4 untuk 30 juta ulasan. Dan sekarang *Mobile Legends* menduduki peringkat 10 untuk kategori game populer di *PlayStore*. (Mail, 2018)

Untuk turnamen resmi yang diselenggarakan oleh pihak Moonton sendiri untuk kelas nasional ada 2 yaitu liga besar MPL (*Mobile Legends Premier league*) dan liga kecil MDL (*Mobile Legends Developmental League*) dan untuk regional lain juga ada seperti regional Filipina, Malaysia, dan Singapura. untuk kelas asia ada 2 liga juga MPLI (*Mobile Legends Professional League Invitational*) dan juga ada MSC (*Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup*) dan untuk tingkat dunia ada liga M-World (*M Series World Championship Mobile Legends*) dan untuk sekarang turnamen *Ladies* baru ada di selenggarakan oleh pihak ketiga dan belum diadakan resmi oleh Moonton mendatang akan di adakan oleh Moonton secara resmi.

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengutamakan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan

pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Keberadaan ekonomi kreatif sangat dibutuhkan bagi pemerintah untuk mengembangkan perekonomian karena ekonomi kreatif lebih mengarah pada sumber daya manusianya yang berasal dari ide-ide kreatif dari pemikiran manusia.

Industri ekonomi kreatif merupakan sektor usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang berpotensi dapat dikembangkan lagi untuk perekonomian Indonesia. Industri ekonomi kreatif memiliki berbagai unsur contohnya kreatifitas dan sumberdaya manusia. Dari segi kreatif maka industri kreatif berusaha menciptakan inovasi produk yang baru dan memiliki mutu. Sedangkan industri kreatif dari segi sumber daya manusianya adalah usaha untuk mengembangkan dan memperluas inovasi produknya agar dapat mudah di jangkau pelanggan. Nah untuk ekonomi kreatif dari mobile legend adalah kita memiliki peluang dari adanya *Real Money Trading* (RMT) yaitu semua yang ada di game online bisa kita tukarkan dengan satuan rupiah, contohnya saja jualan diamond, skin, buka jasa joki, dan jual beli id game online dan masih banyak lainnya.

*Real Money Trading* (RMT) dalam jual beli game dapat dikatakan sebagai jual beli online atau maya, Karena penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung melainkan dengan menggunakan sarana media elektronik. *Real Money Trading* tidak harus sesama pemain game online tersebut. *Real Money Trading* (RMT) merupakan transaksi elektronik di dalam suatu game untuk melakukan pembelian keperluan ingame atau di sebut dengan item dalam game yang menggunakan uang asli rupiah.

Praktik jual beli dengan memakai system *Real Money Trading* pada game *mobile legends* yaitu terdapat tiga metode yang dapat dilakukan. Pertama, transaksi yang dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang game tersebut. Kedua, transaksi yang dilakukan antar pemain dengan developer di luar game seperti aplikasi ataupun situs website. Ketiga transaksi antara pemain dengan pemain lain yang bisa ditawarkan melalui media sosial. Objek yang di perjual belikan adalah *diamond* yang sebagaimana alat tukar

pada game *Mobile Legends* untuk dapat di tukarkan dengan skin, hero, dan lainnya. Dengan pembayaran menggunakan *e-wallet*. (Putri, 2022) sejalan dengan Tiara Rahma Putri yang hanya berfokus kepada *Real Money Trading* dalam bentuk diamond saja, sedangkan penulis *Real Money Trading* berbentuk jasa joki yang ada pada game online *Mobile Legends*.

Dalam beberapa tahun terakhir, industri permainan *online* telah mengalami pertumbuhan yang pesat. Salah satu *game online* yang sangat populer adalah *Mobile Legends*. Dalam game ini, para pemain dapat berpartisipasi dalam kompetisi dan melawan pemain lain secara daring. Seiring dengan popularitasnya, muncul pula fenomena perdagangan uang nyata (*real money trading*) di dalam game tersebut. Perdagangan ini melibatkan pembelian dan penjualan item atau akun di *Mobile Legends* menggunakan uang sungguhan.

Salah satu praktik real money trading yang umum dilakukan adalah joki. Joki adalah orang-orang yang ditugaskan untuk bermain atas nama pemain lain dengan imbalan uang. Mereka bertujuan memperoleh keuntungan dari kemampuan mereka dalam bermain game. Fenomena ini menjadi semakin menarik karena banyak orang yang memilih untuk bekerja sebagai joki *game*. Jasa joki *game* sendiri merujuk pada individu atau kelompok yang ditugaskan untuk bermain dan mencapai tujuan tertentu dalam sebuah permainan atas nama klien mereka. Mereka dapat membantu meningkatkan level karakter, mendapatkan item langka, atau bahkan mencapai prestasi tertentu dalam permainan.

Jasa joki ranked *game online Mobile Legends* pasti ada mengingat kesulitan dari *game mobile legends* adalah dari fitur ranked karena di dalam ranked lah 5 orang pemain harus menyatukan komunikasi dan skill untuk adu strategi dan juga adu skill yang dimiliki untuk memainkan hero agar dapat memenangkan game tersebut. *Game online mobile legends* merupakan *game* yang sangat populer di dunia bahkan di indonesia merupakan negara dengan penikmat terbanyak di dunia, oleh karena itu jasa joki *game online mobile legends* semakin banyak di karenakan banyak yang memainkan *game online*

*mobile legends* tanpa menguras waktu yang banyak dan minimnya skill oleh karena itulah jasa joki *game online mobile legends* ada. Jadi dari uraian diatas sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut maka peneliti mengambil judul “Joki sebagai pilihan rasional dalam *Real Money Trading* pada *Game Online Mobile Legends*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana jasa joki game *mobile legends* banyak dipilih sebagai pekerjaan?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kenapa semakin banyak orang memilih menjadi penjoki game online mobile legends sebagai pekerjaan

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis, berikut penyajian dari manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **a. Manfaat Praktis**

Bagi Komunitas Jasa Joki

Komunitas dapat mengetahui pendapatan dari jasa joki dan dapat menarik bayak orang untuk menjadi penjoki di karenakan keuntungan yang di didapatkan

### **b. Manfaat Teoritis**

Manfaat yang diharapkan dari penulis adalah sebagai bahan rujukan informasi bagi penelitian selanjutnya jika terdapat kesamaan tema, maka diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dan dikaji lebih mendalam