

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 menjadi sebuah abad yang penting. Intensitas dari kontak masyarakat dunia berlangsung dalam skala yang besar. Hal ini tidak terlepas dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang telekomunikasi, internet, teknologi komputer serta *digital*. Globalisasi sendiri bisa dikatakan sebuah proses secara bertahap ke arah pada suatu hasil tertentu dan akan terus berlangsung hingga saat ini (Hermawanto & Anggraini, 2020).

Hadirnya era globalisasi seakan menjadi sebuah batu loncatan yang telah memberikan perubahan dalam banyak hal antar negara-negara di seluruh dunia ini di lingkungan internasional. Globalisasi saat ini menjadikan lingkungan internasional seakan-akan berubah menjadi sebuah lingkungan kecil tanpa batas. Interaksi/ hubungan antar manusia dan negara semakin mudah dilakukan guna menunjang kesepakatan-kesepakatan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai.

Misalnya seperti keberadaan sosial media yang merupakan salah satu contoh *output* globalisasi di bidang teknologi yang dapat membuat dunia kita semakin terhubung karena kita dapat saling berinteraksi dan mengakses informasi secara cepat dan mudah terhadap apa yang sedang terjadi di dunia saat ini. Media sosial seperti facebook sendiri telah mencapai 2.8 miliar pengguna yang diikuti dengan aplikasi media sosial populer lain seperti instagram dan twitter yang

masing-masing telah mencapai 1,3 miliar dan 396 juta pengguna di tahun 2022 (Ebo, 2022).

Globalisasi dalam lingkup teknologi sendiri menimbulkan pro dan kontra karena di satu ada yang sepakat jika penyebaran teknologi ini sesuatu yang positif dikarenakan globalisasi dapat mempercepat penyebaran pengetahuan dan teknologi secara masif dan merata lintas global sehingga sangat penting untuk menopang distribusi pertumbuhan global agar negara-negara dunia ketiga bisa mendapatkan akses ke *foreign expertise* (Pentang, 2021). Sedangkan di sisi lain globalisasi dipandang negatif karena adanya penanaman hak paten untuk memberi perlindungan suatu karya cipta, terutama di bidang teknologi sehingga tidak semua orang bisa menikmati dari adanya persebaran teknologi tersebut (Maskus, 2000). Fenomena ini disebut sebagai “kapitalisasi inovasi”, misalnya seperti didirikan nya konvensi lingkungan hidup *Convention on Biological Diversity* yang didirikan pada tahun 1992 yang mana bahan baku nya diperoleh dari negara berkembang namun ironisnya negara berkembang yang menjadi penyedia sumber daya tersebut justru harus membeli hasil olahan produk dari konvensi lingkungan tersebut dengan harga yang mahal.

Globalisasi & teknologi adalah 2 entitas yang tidak dapat dipisahkan karena sejatinya teknologi adalah sebuah potensi aset yang bernilai dalam mempromosikan globalisasi. Teknologi sendiri seolah menjadi pelengkap atribut dalam Globalisasi karena dengan adanya teknologi ini telah membuat globalisasi semakin masif dalam menyebarkan teknologi ke lintas batas negara, yang mana membuat dunia ini semakin terhubung dalam kancah komunitas global. Misalnya seperti

perkembangan teknologi *Cloud* layaknya *e-commerce*, aplikasi bisnis, dan pencadangan file untuk memperluas dan meningkatkan efisiensi di berbagai industri di bidang teknologi. Hal itupun juga termasuk di bidang *game* karena *game* sendiri juga tumbuh bersama kemajuan dalam teknologi cloud yang telah mempengaruhi pengembangan *game* itu sendiri. Seiring berkembangnya jaman *game* yang dulunya hanya sekedar hobi berubah menjadi sebuah budaya dan komunitas (Wallace, 2019).

Pengaruh globalisasi yang berkembang pada awal 2020 lalu menimbulkan dampak pada perkembangan dunia khususnya dibidang kesehatan dan perekonomian. Seperti halnya dalam hal munculnya virus COVID-19. Virus ini pertama kali ditemukan di kota Wuhan Tiongkok pada tanggal 30 Desember 2019. Awalnya virus ini ditularkan melalui hewan ke manusia dan lambat laun penyebarannya semakin meluas dan masif ke seluruh dunia. Menurut data penyebaran dari lembaga WHO pada 1 April 2020 virus ini setidaknya telah menularkan pada 2.544.792 juta orang diseluruh dunia dengan 175.694 ribu diantaranya meninggal dunia (WHO, 2020).

Demi meminimalisir angka penularan, pemerintah setiap negara di dunia menerapkan kebijakan untuk meminta kepada masyarakat tetap di rumah saja serta larangan untuk bepergian. Akibatnya hal ini berdampak adanya pergolakan sektor ekonomi, di industri penerbangan misalnya yang mana di AS sendiri industri sektor penerbangan telah mengalami penurunan output ekonomi sebesar \$1,2 triliun dolar pada pertengahan 2020. Hal ini diakibatkan dari menurunnya pengeluaran belanja untuk travel sebesar \$519 juta dolar. Selain itu di sektor finansial serta

industri oli juga mengalami hal yang serupa dimana banyak usaha-usaha lokal yang mengalami fenomena PHK (Roy & Das, 2022).

Namun demikian beberapa sektor lain khususnya industri teknologi seperti hiburan *online*, media sosial serta hiburan jaringan *online*, *e-commerce* telah menawarkan peluang besar untuk ekspansi. Misalnya seperti hadirnya aplikasi seperti ZOOM dan *Microsoft Teams* yang telah mengubah pola kerja masyarakat untuk bekerja di rumah saja namun tetap terhubung satu sama lain dalam skala yang tinggi. Di bidang industri teknologi ini memunculkan pertanyaan, apakah hal ini juga berimplikasi juga pada hiburan di ranah teknologi seperti *video game*?

Video game sendiri sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja zaman sekarang. Apalagi di zaman sekarang ini banyak pengembang *video game* berlomba-lomba berinovasi mengembangkan berbagai macam inovasi *genre video game* kepada para konsumen. Tentu ini menyebabkan timbulnya persepsi negatif terhadap *video game* karena selama ini *video game* selalu dipandang sebagai stigma negatif karena dinilai dapat memberikan pengaruh buruk seperti perilaku manusia yang mengarah pada kekerasan serta kecanduan bermain *game* yang berlebihan hingga lupa waktu. Namun di sisi lain *video game* sebenarnya dapat dijadikan sebagai suatu penunjang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berkisar dari yang sederhana seperti di bidang bahasa atau linguistik (Christian, 2020).

Semenjak pandemi COVID-19 muncul dan membuat masyarakat untuk tetap di dalam rumah untuk membatasi aktivitas sosial mereka agar terhindar dari virus menular ini, banyak perusahaan *video game* ternama yang juga ikut andil

dalam mendukung gerakan *stay at home* agar masyarakat dunia tetap berada di rumah saja. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan membagikan *game* rilisan mereka secara gratis serta menghadirkan diskon besar-besaran terhadap berbagai rilisan *game* mereka. Seperti contoh perusahaan *Ubisoft* dengan *platform* Distribusi *game* nya mereka bernama *Ubisoft Connect* membagikan *game* gratis seperti *Assassin's Creed II* (Twitter, 2020). Tidak hanya itu Perusahaan *platform* distributor *game* PC terbesar seperti *Steam* juga ikut turut andil dalam mendukung gerakan ini dengan memberikan diskon besar-besaran serta membagikan *game* gratis seperti *Tomb Raider* (Twitter, 2020). Bahkan dilansir dari *Tech Crunch* *Platform* distribusi *game* *Steam* mencatat rekor pengguna *game* dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020 (CNN, 2020).

Kembali popularitas *game-game* ini menjadi keuntungan sendiri bagi para *developer game* seperti *Take Two Interactive* yang merupakan perusahaan induk *Rockstar Games* yang terkenal dengan *game* rilisan mereka seperti *GTA 5* dan *GTA online* telah mengalami kenaikan pendapatan bersih yang besar pada perusahaan yang sebelumnya di awal tahun 2020 \$2,990,358 dolar menjadi \$3,552,598 dolar dengan kenaikan sebesar \$562,240 dolar atau sekitar 18,8% di tahun 2021 (T2, 2021). Disamping meningkatnya kepopuleran bermain *video game* di masa pandemi, hal ini justru memberi keuntungan tersendiri bagi para *developer game* untuk berinovasi menciptakan produk baru. Hal ini juga dibenarkan oleh Kepala CEO *Entertainment Software Assosiation of Canada* Jayson Hilcie yang mana perusahaan ini bergerak di bidang studio pembuatan *video game* di Kanada

mengatakan bahwa penjualan *game* digital meningkat 25% semenjak dimulainya pandemi (Youtube, 2021).

Penelitian ini layak untuk dikaji lebih jauh mengenai apakah benar jika pandemi COVID-19 ini menstimulus laju penyebaran teknologi dalam lingkup industri *video game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana dampak COVID-19 terhadap pertumbuhan dan persebaran teknologi dalam lingkup penjualan *video game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat terbagi menjadi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan dapat memperkaya pada pengetahuan masyarakat terhadap suatu isu tertentu yang berhubungan dengan globalisasi di bidang teknologi

1.3.2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan sebuah pendekatan baru terhadap suatu isu-isu spesifik mengenai globalisasi di bidang teknologi.

1.4 Manfaat/Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini dapat diharapkan untuk memperoleh manfaat yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan memberi manfaat secara teoritis, untuk menambah pengetahuan dan wawasan kami sebagai mahasiswa Hubungan Internasional terkait isu yang melibatkan perkembangan teknologi dalam Globalisasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini akan dapat menyumbang pengetahuan di lingkup ilmu Hubungan Internasional mengenai globalisasi di bidang persebaran teknologi *game*. Bagi akademisi HI sangat berguna untuk dijadikan bahan acuan bagi penelitian-penelitian yang relevan dimasa yang akan datang mengenai globalisasi teknologi di bidang *game*. Selain itu juga memberikan pengetahuan bagi masyarakat mengenai dibalik pertumbuhan industri teknologi *game* yang disebabkan oleh fenomena globalisasi sebagai bagian cabang ilmu hubungan internasional.

1.5 Kerangka Pemikiran

Implikasi pandemi COVID-19 terhadap industri *video game* ini merupakan sebuah fenomena baru dikarenakan kejadian ini baru terjadi akhir-akhir ini mengingat pandemi COVID-19 belum lama terjadi dan masih berlangsung hingga saat ini. Maka dari itu penulis mencoba melampirkan beberapa penelitian terdahulu untuk menjadi acuan kelanjutan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yakni “Peningkatan Minat *In Game Purchase* Pada Remaja Di Batam Selama Masa Pandemi” (Christian, 2021). Penelitian karya Marvin Christian ini juga sama-sama membahas bagaimana dampak pandemi COVID-19 terhadap industri *game* namun hanya bersubjek pada dampak sisi psikologis konsumen yang mana meningkatkan minat pembelian konten-konten dalam *game* itu sendiri.

Penelitian kedua yakni “*Technological Innovation at PC Sector During Covid-Crisis*” (Swida, 2021). Penelitian ini sebenarnya juga sama-sama membahas bagaimana dampak pandemi COVID-19 mempengaruhi industri di bidang teknologi dan komunikasi. Namun demikian penelitian ini justru hanya memfokuskan pada industri pengembangan manufaktur PC, tidak menyorot bagaimana sisi globalisasi terhadap popularitas penjualan *game* nya.

Penelitian ketiga yakni “*Playing Video games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players’ Well-Being*”. Penelitian ini berfokus meneliti bagaimana dampak pandemi COVID-19 memberi dampak signifikan terhadap para konsumen *game* yang mana popularitas industri *game* ini memberikan

dampak psikologis yang dapat memberikan kesejahteraan hidup masyarakat di masa karantina.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan 3 penelitian terdahulu tersebut adalah penelitian ini berfokus bagaimana efek pandemi COVID-19 di era globalisasi ini memengaruhi penjualan *game* itu sendiri.

Menurut David Held (2003) globalisasi sendiri memiliki 3 pandangan kelompok berbeda yakni ada kaum hiperglobalis, kaum skeptis, serta kaum transformatif. Yang pertama ada Kaum hiperglobalis yang dianut oleh Kenichi Ohmae. Menurut Ohmae globalisasi dapat mendatangkan adanya denasionalisasi ekonomi yang dapat menghasilkan jaringan produksi transnasional perdagangan dan juga finansial sehingga memunculkan adanya hubungan lintas batas yang manfaatnya sangat besar bagi masyarakat dunia (Ohmae, 1995).

Kemudian ada kaum skeptis yang dianut oleh Paul Hirst dan Grahame Thompson yang memandang globalisasi adalah suatu mitos belaka jika fenomena yang belum pernah terjadi sebelumnya. Terlebih lagi pemikiran ini berasumsi bahwa globalisasi dipandang sebagai sesuatu yang negatif karena semakin terbukanya pasar bebas maka hanya akan menciptakan ketimpangan antara negara kaya dan miskin. Hal ini dikarenakan ekonomi dunia saat ini telah terintegrasi dimana suatu payung hukum yang digunakan untuk menetapkan harga *public goods* sehingga menciptakan adanya hegemoni negara maju atas negara berkembang dalam perekonomian global (Hirst & Thompson, 2009).

Kemudian terakhir kaum Transformasionalis yang dianggap sebagai pemikiran tengah terhadap 2 paradigma sebelumnya. Penganut pemikir ini adalah

David Held sendiri dengan argumen bahwa globalisasi sebetulnya memang adalah fenomena yang yang belum pernah terjadi sebelumnya dan masyarakat dunia harus beradaptasi di dalam dunia yang tidak memiliki perbedaan yang jelas antara urusan internasional dan domestik, maupun urusan internal dan eksternal. Terlebih lagi globalisasi dipandang sebuah kekuatan transformatif kuat yang mampu mengubah pola kehidupan masyarakat, ekonomi, lembaga dan pemerintahan secara *massive shake out*, namun demikian *shake out* yang dimaksud arahnya entah kemana sehingga kehidupan masyarakat global diwarnai ketidakpastian (Held & McGrew, 2003).

1.5.1 Teori Hiperglobalis

Dalam membingkai riset ini, pandangan globalisasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan pandangan “hiperglobalis”. Pandangan ini memandang bahwa globalisasi mampu menghilangkan sekat-sekat pembatas yang membuat dunia semakin tidak memiliki batas sehingga menciptakan suatu sistem internasional yang baru sehingga membuat dunia ini menjadi datar dan dinamis. Akibatnya hal ini telah memberikan perubahan besar yang dapat menggeser tatanan sosial. Alasan peneliti memilih pandangan ini adalah pandangan ini dinilai cocok untuk peneliti untuk mempersepsikan bagaimana globalisasi dipandang suatu hal yang positif karena globalisasi sendiri juga memberikan keuntungan dalam hubungan pasar terutama bagaimana industri teknologi bekerja dalam suatu hubungan pasar yang terbuka dalam era globalisasi.

Akibat dari dunia yang semakin terhubung ini, Thomas Friedman dalam bukunya yang berjudul *Thank you For Being Late* (2016) menyatakan bahwa ada 3 kekuatan besar yang akan mengalami akselerasi perubahan itu yakni teknologi, globalisasi, serta perubahan iklim. Ketiga kekuatan ini mampu memberi perubahan dalam realita global dan perubahan tatanan sosial yang berubah begitu cepat. Seperti teknologi misalnya, ada alasan mengapa perkembangan teknologi begitu cepat dan menghasilkan keuntungan yang begitu besar, yakni berpangkal pada hukum Moore yang menyatakan bahwa perbaruan teknologi di setiap generasi ditingkatkan 2 kali lipat setiap 2 tahun nya. Namun bukan hanya di ranah *processor* komputer saja, melainkan juga di bidang perangkat lunak (*software*), RAM (*Random Access Memory*), serta juga *Networking*. Maka dari itulah kenapa perkembangan teknologi tumbuh begitu cepat (Friedman, 2016: 35-86).

Akselerasi yang dijelaskan dalam hukum Moore mengatakan bahwa ketika globalisasi telah mempengaruhi akselerasi teknologi yang begitu cepat, sesuatu yang pasti terjadi adalah akselerasi yang terjadi sekarang ini telah mengalami pertumbuhan secara eksponensial yang dimana akselerasi tersebut membuat inovasi-inovasi di bidang teknologi terus tumbuh berkembang cepat. Percepatan teknologi ini juga berimplikasi pada ke berbagai aspek seperti meningkatkan arus perdagangan internasional, memperluas jejaring sosial serta menghadirkan informasi dalam jumlah yang besar. Hal inilah yang disebut sebagai *Market* (pasar), yaitu mengacu pada bagaimana globalisasi mampu untuk memberikan kemampuan pada individu untuk melakukan aktivitas hubungan sosial, tukar menukar hingga perdagangan dalam lingkup pasar global. Globalisasi pasar

saat ini tidak lagi hanya sekedar dalam bentuk transaksi barang, uang dan jasa dalam bentuk fisik semata. Namun juga bisa dalam bentuk digitalisasi global (Friedman, 2016: 145-147). Maka dari itulah Thomas Friedman dalam teori globalisasi nya mengungkapkan bahwa fenomena globalisasi merupakan realitas yang tidak dapat kita hindari karena sifatnya yang homogen sehingga membuat dunia ini menjadi semakin datar. Yang dimaksud datar oleh Friedman adalah tidak ada lagi sekat-sekat yang membuat tidak ada batasan antar negara.

Selain hukum Moore ada unsur lain yang menunjang percepatan globalisasi itu, antara lain adalah kondisi *Mother Nature*. *Mother Nature* sendiri menurut Friedman diasosiasikan sebagai kondisi alam seperti perubahan iklim, pertumbuhan populasi serta juga hilangnya keaneragaman hayati yang dapat mempercepat globalisasi. Friedman menegaskan bahwa *Mother Nature* ini merupakan salah satu instrumen penting dalam era akselerasi globalisasi ini. Terutama bagaimana efek *Mother Nature* ini memberikan tekanan pada cara penggunaan teknologi, sosial serta lingkungan. Hal ini mengakibatkan adanya perubahan dalam sistem tren sosial ekonomi yang mengharuskan manusia untuk beradaptasi dalam menghadapi perubahan alam yang diakibatkan oleh *Mother Nature* (Friedman, 2016: 200-201).

Dalam bukunya pula Friedman juga menyatakan bahwa fenomena globalisasi seakan seperti ledakan sebuah “*supernova*”, yang artinya arus perkembangan teknologi sangat tumbuh berkembang cepat sehingga mampu menyingkirkan industri perekonomian lama dan menggantikannya dengan model yang baru. Maka tidak mengherankan bahwa dengan adanya fenomena globalisasi

ini selalu dapat mengakhiri masa kejayaan maupun menaikkan popularitas perusahaan teknologi tertentu. Adanya *Supernova* ini telah menciptakan sebuah peradaban baru yang disebut dengan *Supernova Driven Economy* yang telah menciptakan *Super Efficient Company* dan pada akhirnya menghasilkan sebuah *Super Efficient Economy*. Pada akhirnya *Supernova* ini juga mengakibatkan munculnya kelompok-kelompok serta individu kecil yang akan menjadi pesaing di dalam arena globalisasi yang disebabkan adanya kompleksitas pertumbuhan teknologi mikroprosesor, perangkat lunak, ruang penyimpanan, serta jejaring yang mempercepat aliran globalisasi dalam hal pengetahuan, gagasan baru, inovasi serta perdagangan. Alhasil aliran pengetahuan semakin mudah untuk didapatkan hingga membuat masyarakat bisa mendapatkan akses akan pengetahuan teknologi tersebut dengan mudah dan cepat. Relevansinya adalah ketika sebuah teknologi diciptakan di generasi tertentu maka yang terjadi adalah teknologi tersebut mungkin tidak relevan di era tersebut namun bisa saja menjadi relevan di beberapa tahun yang akan mendatang ataupun sebaliknya. Misalnya ketika awalnya ketika hendak mencari informasi pribadi seseorang perlu mendapatkan nomor teleponnya, kemudian seiring berjalannya waktu kita lebih mudah mendapatkan informasi pribadi seseorang tersebut hanya dengan mengetikkan namanya melalui aplikasi *facebook messenger* (Friedman, 2016: 103-155).

Friedman dalam pernyataannya menambahkan bahwa antara pasar, *Mother Nature*, serta hukum Moore berjalan secara bersamaan dan saling mempengaruhi satu sama lain di dalam abad “akselerasi Ke-2” yang ditopang oleh sebuah teknologi robot yang dinamakan “*Artificial Intelligence*” untuk mengubah pola

hidup masyarakat modern agar semuanya serba cepat dan efisien. Friedman juga mencontohkan beberapa teknologi seperti jaringan 3G, *processor* komputer, internet, laptop, komputer pribadi, ponsel pintar adalah contoh bagaimana A.I. telah merasuki relung-relung di kehidupan kita dalam ruang teknologi (Friedman, 2016: 34).

1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Definisi Konseptual

1.6.1.1 Market

Market atau pasar mengacu pada bagaimana kondisi percepatan globalisasi yang sedang terjadi menghasilkan suatu arus perdagangan, finansial, jejaring sosial, dan konektivitas yang terjalin erat dalam sebuah hubungan kolaborasi yang saling terhubung secara global. Dengan demikian *Market* sendiri adalah arena yang menyediakan ruang bagi manusia untuk melakukan aktivitas hubungan antar individu untuk saling berinteraksi dan berketergantungan dalam melakukan aktivitas ekonomi maupun sosial. Di era abad 21 ini arena pasar ditopang oleh globalisasi yang menghasilkan suatu teknologi *digital* yang dapat memudahkan memenuhi kebutuhan personal manusia dalam mengirim sebuah aliran gagasan dan ide-ide hanya dengan cara melalui aliran ruang digital. Hadirnya aplikasi seperti *Twitter*, *Facebook*, *Spotify*, *WhatsApp* serta *Amazon* adalah contoh bagaimana aliran globalisasi berlangsung begitu cepat sehingga memudahkan manusia untuk berinteraksi dan memenuhi kebutuhan akan sosial ekonomi secara global (Friedman, 2016: 144-149)

1.6.1.2 Moore's Law

Hukum Moore sendiri berasal dari nama pendiri perusahaan *processor* komputer intel yaitu Gordon Moore yang menerapkan bagaimana hukum teknologi mengajarkan perkembangan teknologi dari masa ke masa dengan konsisten menggandakan kemampuan perangkat teknologi *microchip* komputer yang lebih canggih setiap 2 tahun sekali kedepan. Hal inilah yang menjadi alasan kenapa teknologi berkembang sangat cepat (Friedman, 2016: 44-47).

1.6.1.3 Mother Nature

Mother Nature merujuk pada suatu kondisi alam yang mengalami perubahan iklim, pertumbuhan populasi serta kepunahan keanekaragaman hayati yang dapat mempercepat globalisasi. Tekanan alam tersebut membuat alam sendiri keluar dari zona nyaman sehingga mengakibatkan adanya "*Great Acceleration*". Dampak dari *Mother Nature* ini berimplikasi pada perubahan tren sosial-ekonomi yang mengharuskan manusia untuk beradaptasi dalam kondisi sosial maupun ekonomi yang berubah (Friedman, 2016: 200-201)

1.6.1.4 Supernova

Supernova didefinisikan Friedman sebagai suatu kekuatan ledakan besar yang diakibatkan adanya disrupsi kompleksitas perkembangan teknologi *Computing, Software, Storage, dan Networking* sehingga menjadikan akses akan teknologi menjadi semakin mudah, cepat dan murah yang dapat mempercepat aliran globalisasi. Kemudahan akses akan teknologi tersebut memunculkan adanya pemain baru dalam persaingan bisnis teknologi sehingga dapat menyingkirkan

model industri teknologi lama dan memunculkan model industri teknologi yang baru (Friedman, 2016: 103-109).

1.6.2 Definisi Operasional

1.6.2.1 Video Game

Pasar perdagangan global yang dimaksud adalah pasar industri *video game* sebagai pasar platform hiburan di bidang teknologi *software*.

1.6.2.2 Software

Software atau perangkat lunak didefinisikan sebagai hasil efek samping dari perangkat keras komputer yang menghasilkan teknologi berupa perangkat aplikasi pemrograman untuk membantu kebutuhan pekerjaan manusia.

1.6.2.3 COVID-19

Penyakit COVID-19 didefinisikan sebagai *Natural System Event* yang mendorong manusia agar selalu adaptif di setiap perubahan pola hidup masyarakat global. COVID-19 sendiri dianggap sebagai pemberian dari Mother Nature untuk memberikan peringatan kepada manusia agar dituntut adaptif dalam kondisi yang sedang terjadi saat ini, terutama bagaimana peran teknologi membantu manusia untuk menyikapi perubahan yang adaptif di masa pandemi COVID-19 ini yang serba *digital*.

1.7 Argumen Penelitian

Dari latar belakang, rumusan masalah dan kajian teori yang digunakan, argumen utama dalam penelitian ini adalah: Globalisasi di era pandemi COVID-19 telah meningkatkan angka industri pertumbuhan dan persebaran teknologi yang

dalam hal ini berada di lingkup penjualan *game*. Fenomena ini tidak terlepas dengan adanya percepatan globalisasi *Mother Nature*, *Moore's Law*, *Market*, serta *Supernova*.

1.8 Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini, metode yang akan digunakan oleh peneliti adalah dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti berbagai aspek seperti kehidupan masyarakat, yang terdiri dari mulai dari sejarah, tingkah laku, hingga fungsionalitas dalam organisasi. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang meliputi ucapan, perilaku serta tulisan yang dapat menciptakan adanya data deskriptif melalui objek yang diteliti, yakni orang-orang atau masyarakat. Penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data dan analisis informasi dalam berbagai bentuk dan berfokus pada hal yang diteliti demi tujuan mencapai pemahaman yang mendalam mengenai isu yang diteliti.

1.8.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang hendak digunakan oleh penulis adalah penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menjelaskan fakta dan gejala sosial secara sistematis dan akurat terhadap variabel-variabel mandiri, tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Abdullah, 2018).

1.8.2 Situs Penelitian

Situs penelitian adalah tempat penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini cukup dilakukan di tempat tinggal penulis yakni di Kota Salatiga dan di sekitar kampus tembalang dikarenakan penelitian ini bersifat *desk study*, yang mana data yang dibutuhkan oleh peneliti dapat dicari melalui jurnal, laman berita, sumber-sumber *online* dan lain sebagainya.

1.8.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini berfokus pada bagaimana penjualan *video game* dipengaruhi oleh pandemi COVID-19 di era globalisasi ini dan menjadikan paham Globalisasi di bidang teknologi sebagai alat analisis utama untuk mengidentifikasi persebaran teknologi *video game* di masa pandemi.

1.8.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data sekunder, yang dimana penulis menggali data penelitian melalui jurnal *annual report* dari setiap perusahaan pengembang *game* yang berbeda serta melalui laman berita, dan artikel-artikel yang terkait dengan topik pembahasan.

1.8.5 Sumber Data

Riset penelitian ini menggunakan data sekunder yang didapat dari studi kepustakaan yang diperoleh dari buku, jurnal internasional, situs daring resmi pemerintah, laman berita daring, dan juga website yang relevan dengan penelitian. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sensus dan survei serta diperoleh dengan cara mencari, dokumen-dokumen dari penelitian terdahulu atau data-data penelitian orang lain.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, dimana peneliti mengumpulkan berbagai informasi dari dokumen yang tersedia baik itu berupa data, fakta, maupun berita mengenai kasus yang diteliti. Data yang ada diperoleh dengan metode kepustakaan yaitu dengan memanfaatkan literatur-literatur akademis yang tersedia. Selain itu peneliti juga memperoleh data dari berbagai buku, jurnal, artikel, dan sumber-sumber terpercaya lainnya termasuk sumber dari internet yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

1.8.7 Analisis Dan Interpretasi Data

Dalam penelitian kualitatif ini usaha yang akan dilakukan penulis adalah yang pertama mengumpulkan seluruh data-data kredibel yang didapatkan melalui studi kepustakaan dengan data sekunder. Selain itu penulis juga berkewajiban untuk mempersempit ruang penelitian dengan berfokus pada industri penjualan *software game* dengan bersumber data-data pada *annual report* serta sumber dari internet yang dapat menunjang tulisan ini.