

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Teknologi sudah memengaruhi sebagian besar aspek kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah internet. Internet saat ini umum digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi, berkomunikasi melalui media sosial, berbelanja, hingga bermain video *game*. Video *game* saat ini sudah tidak seperti dahulu, dengan adanya teknologi internet video *game* tidak terbatas hanya bisa dimainkan oleh dua orang, melainkan hingga ribuan orang dalam waktu bersamaan. Video *game* saat ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tidak sedikit orang dewasa yang suka bermain video *game*. Video *game* juga dapat membawa dampak psikologi kepada para penggunanya.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan salah satu genre pada video *game*, permainan dimainkan secara berkelompok membentuk dua tim yang berbeda. Setiap pemain mengontrol sebuah karakter yang disebut “*Hero*” yang bertujuan untuk menghancurkan markas tim lawan. *Game* bergenre MOBA memberikan suasana kompetisi yang kuat terhadap pengguna sehingga memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengguna.

Pengalaman pengguna didefinisikan sebagai persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari penggunaan atau penggunaan terantisipasi dari sebuah produk, sistem, atau jasa. Maka, pengalaman pengguna adalah subyektif dan berfokus pada penggunaan (ISO 9241-210, 2010). Dalam pengembangan suatu sistem dibutuhkan suatu analisis, salah satunya analisis pengalaman pengguna yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas pengguna. Pengalaman pengguna dalam bermain video *game* disebut sebagai *player experience*. Dalam pengembangan sebuah *game*, keunikan pengalaman bermain *game* merupakan salah satu alasan penting bagi kesuksesan besar *game digital* pada umumnya (Wiemeyer, et al., 2016). Untuk meningkatkan pengalaman pengguna diperlukan analisis terhadap produk yang dibuat. Salah satu metode analisis yang bisa digunakan dalam menganalisis pengalaman pengguna pada sebuah *game* adalah *playtesting*. *Playtesting* merupakan metode untuk mengukur keterlibatan pemain dan mengidentifikasi masalah pada sebuah *game* dengan menggunakan instrumen kuesioner ataupun melakukan wawancara. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *Game Experience Questionnaire* (GEQ). GEQ adalah instrumen evaluasi yang khusus mengukur tentang pengalaman pengguna dalam bermain *game* dan fokus hanya pada pengalaman pengguna saja (Barbara, 2014). Analisis yang dilakukan terdiri dari tiga bagian yaitu analisis pengalaman pengguna ketika bermain *game*, analisis pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan pengguna lain, dan analisis pengalaman pengguna ketika pengguna selesai bermain *game*.

GEQ dipilih karena instrumen ini sesuai dengan metode yang digunakan dalam penelitian untuk menganalisis pengalaman pengguna pada sebuah *game*. Instrumen ini fokus hanya pada pengalaman pengguna pada sebuah *game* tidak untuk produk yang lainnya. Instrumen ini menilai pengalaman bermain yang dirasakan oleh pengguna yang didasarkan pada sejumlah *item* (seperti pengaruh positif, kompetensi, tantangan). Instrumen ini juga menilai pengalaman bermain ketika bermain dengan orang lain, serta pengalaman bermain setelah pengguna berhenti bermain.

Di dalam skripsi ini penelitian dilakukan pada *game* DotA 2 dengan melakukan eksperimen secara berkelompok dengan skenario yang sama. Responden dipilih dari orang-orang yang tidak familiar dengan *game* DotA 2, dengan alasan pengguna yang telah sering bermain *game* DotA 2 sudah terbiasa dengan *gameplay* DotA 2 dan sudah menguasai keseluruhan *game* sehingga sulit dalam menemukan masalah. Eksperimen dilakukan dengan membagi responden menjadi dua kelompok dengan skenario yang sama lalu responden diberi kesempatan untuk bermain DotA 2. Setelah responden selesai bermain maka akan diberikan kuesioner menggunakan GEQ untuk mengukur pengalaman pengguna pada *game* DotA 2 yang kemudian akan dianalisis untuk mengetahui hasil pengalaman apa saja yang dirasakan pengguna baru ketika bermain *game* DotA 2.

DotA 2 dipilih sebagai objek penelitian karena DotA 2 merupakan *game* bergenre MOBA yang cukup populer yang telah di unduh lebih dari 98 juta orang diseluruh dunia dengan pengguna yang aktif mencapai 9 juta pengguna dan pengguna baru yang memiliki waktu bermain kurang dari 2 jam mencapai 36% dari total pengguna, namun DotA 2 memiliki tren yang menurun pada loyalitas penggunaanya (Galyonkin, 2017).

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka hal tersebut menarik untuk dilakukan penelitian pengalaman pengguna terhadap *game* DotA 2 dengan menggunakan GEQ untuk mengetahui *player experience* pengguna baru pada *game* DotA 2. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang dampak yang dialami pengguna saat dan setelah bermain *game* bergenre MOBA.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan GEQ untuk menganalisis pengalaman pengguna pada *game* bergenre MOBA khususnya DotA 2?
2. Bagaimana hasil implementasi GEQ pada *game* bergenre MOBA khususnya DotA 2?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah :

1. Mengimplementasi GEQ untuk menganalisis pengalaman pengguna pada *game* bergenre MOBA.
2. Mengetahui pengalaman apa saja yang dirasakan para pengguna baru ketika bermain *game* bergenre MOBA.

1.4 Manfaat

Manfaat yang bisa diambil dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menemukan kekurangan desain permainan pada *game* DotA 2.
2. Sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna *game* bergenre MOBA di masa depan.

1.5 Batasan masalah

Oleh karena luasnya bidang yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah akan dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian menggunakan *game* DotA 2 *patch* 7.00 sebagai objek penelitian.
2. Penelitian ini hanya fokus terhadap hasil analisis GEQ sebagai instrumen penelitian.

1.6 Sistematika pembahasan/laporan

Secara garis besar penulisan skripsi ini akan terdiri dari enam bab. Setiap bab mewakili setiap bagian penting dari pembahasan masalah pada skripsi. Berikut adalah perincian singkat dari masing-masing bab :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

BAB 2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian dan menjadi dasar bagi pemecahan masalah yang di dapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat melakukan analisis menggunakan GEQ mulai dari tahapan studi pustaka hingga pengambilan kesimpulan.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang hasil penelitian dari data yang telah diperoleh menggunakan GEQ.

BAB 5. PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil analisis data kuesioner GEQ yang telah diolah.

BAB 6. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai hasil dari penelitian pengalaman pengguna DotA 2 yang telah dilakukan dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.