

BAB 1

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Game telah banyak mengalami perkembangan, mulai dari permainan tradisional, *game console*, sampai ke era sekarang yaitu *game* digital. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* berpengaruh besar pada perkembangan industri *game* digital. *Smartphone* menjadi pendorong utama dari pertumbuhan industri *game mobile* dengan kontribusi pendapatan sebesar US\$79,7 miliar (sekitar Rp 1.122 triliun) [1]. Pada juni 2019 Newzoo mengeluarkan laporan tentang keadaan industri *game* secara global. Pada tahun 2019, industri *game* mencapai pemasukan US\$152,1 miliar (sekitar Rp2.141 triliun) [2]. Industri *game* merupakan industri besar yang memiliki pendapatan senilai miliaran dolar.

Game digital pada *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ataupun hobi dari penggunanya saja. Tingginya interaksi antar pengguna *game* untuk bermain secara kompetitif menghasilkan industri baru dalam olahraga yang dikenal dengan istilah *E-Sport*. *E-Sport* biasanya lebih mengarah kepada permainan *game* kompetitif yang melibatkan penonton [3]. *E-Sport* merupakan singkatan dari *Electronic Sport* adalah cabang olahraga yang menggunakan media elektronik seperti komputer, konsol *game*, *Smartphone* dan lain sebagainya yang dimainkan dengan kompetitif dan dilakukan secara profesional sesuai dengan peraturan yang berlaku [4][5].

Battle Royale merupakan salah satu genre *game E-sport* yang sedang populer. Dikutip dari halaman Straitsresearch.com *Battle Royale* berada di peringkat 4 dalam kategori “*Top 10 Most Popular Gaming Genres in 2020*” [6]. *Battle Royal* atau *Gang Fight* merupakan genre permainan yang melibatkan banyak orang dalam satu tempat dan orang terakhir yang tersisa adalah pemenangnya [7]. *Battle royale* termasuk kedalam genre permainan yang masih baru, namun kehadirannya sudah sangat digemari oleh para pemainnya sehingga banyak developer berlomba-lomba untuk membuat *game* ini. Salah satu *game* bergenre *Battle Royale* yang sering dipertandingkan dalam *E-Sport* baik skala lokal, nasional, maupun internasional yaitu *game* “*PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS*” atau disingkat *PUBG*. *Game* ini berjenis *First Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* [8]. Tidak hanya populer pada versi PC nya, *PUBG* juga sangat digemari dan bagus untuk dimainkan pada versi *mobile* dengan nama *PUBG Mobile*.

Game PUBG *mobile* telah memiliki banyak penggemar, terbukti dengan jutaan pengguna *smartphone* yang mengunduh aplikasi *game* tersebut [9]. Penikmat *game* PUBG sangat beragam dan terdiri dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa [10]. Tingginya minat para pengguna *smartphone* terhadap *game* PUBG ini membuat developer *game* dan sponsor mengadakan event dan perlombaan untuk dapat menarik lebih banyak pengguna dengan hadiah yang beragam.

Salah satu hal yang paling utama pada perkembangan *game* adalah *game* yang memberikan pengalaman baik pada penggunanya saat dimainkan [4]. Semakin baik suatu *game* ,semakin tinggi kualitas dari *game* tersebut di mata penggunanya. Tingginya persaingan dalam industri *game* menyebabkan banyaknya inovasi baru yang lahir untuk menciptakan berbagai jenis genre permainan ,design yang bagus hingga pengalaman audio yang mendukung *game* tersebut.

Saat ini PUBG mengalami penurunan peringkat sebagai *game* terpopuler secara keseluruhan dan juga dalam genre “*Battle Royale*”. Dikutip dari situs sensortower.com, PUBG *mobile* berada pada urutan ketujuh (7) “*Top Games Worldwide for Q2 2019 by Downloads*” pada tanggal 24 Juli 2020 [11]. PUBG memiliki peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan *game* *Free Fire* dalam genre yang sama [11]. Google Play Store juga menempatkan *game* *Free Fire* sebagai *game* terlaris-populer dalam genre *game* yang sama dan telah di instal lebih dari 500.000.000 juta kali pada tanggal 5 Agustus 2020 melampaui *game* PUBG *mobile* yang hanya diinstal sebanyak 100.000.000 juta kali dalam pasar Google Play [12]. Agar *game* PUBG *Mobile* dapat bertahan dan unggul terhadap para kompetitorinya, perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi nilai dari kualitas *game* PUBG *mobile* agar pihak pengembang dapat meningkatkan kualitas dari *game* PUBG *mobile*. Kebutuhan kualitas untuk *game* dibentuk untuk menjadi acuan dalam membangun sebuah produk dengan kualitas yang baik [13].

Terdapat beragam metode pengukuran untuk mengukur kualitas suatu *game* baik secara keseluruhan perangkat lunak, interface, ataupun user experience. Salah satu metode pengukuran kualitas *game* pada *game* digital adalah *Game-Design Factor*. *Game-Design Factor* dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kualitas dari aspek-aspek suatu *game* digital, dengan kata lain dapat menjadi penilaian apakah *game* digital tersebut sudah bagus atau belum [14]. *Game-Design Factor Questionnaire* dibuat oleh Yen-Ru Shi dan

Ju-Ling Shih pada tahun 2015. *Game-Design Factor Questionnaire* memiliki 11 faktor yang dimulai dari *Game Goals*, *Game Mechanism*, *Interaction*, *Freedom*, *Game Fantasy*, *Narrative*, *Sensation*, *Game Value*, *Challenges*, *Sociality* dan *Mystery*. Selain Dari 11 faktor tersebut, *Game-Design Factor Questionnaire* juga memiliki instrumen untuk kriteria *flow* yang akan digunakan untuk mengindikasikan bahwa seseorang mengabaikan realitas lingkungannya ketika sedang fokus bermain *game* [14].

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah belum diketahuinya nilai dari faktor yang ada pada *Game PUBG Mobile* sebagai landasan untuk mengembangkan kualitas *game PUBG Mobile*.

1.3 PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana nilai kualitas *game PUBG mobile* jika diukur dengan menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire* ?
2. Apa sajakah faktor pada *Game-Design Factor Questionnaire* yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas *game PUBG mobile* ?

1.4 BATASAN MASALAH

Penelitian ini menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire* untuk mengukur nilai kualitas pada *game PUBG mobile* dengan kriteria-kriteria yang ada pada *Game-Design Factor Questionnaire*. Terdapat 11 faktor utama yang dimulai dari *Game Goals*, *Game Mechanism*, *Interaction*, *Freedom*, *Game Fantasy*, *Narrative*, *Sensation*, *Game Value*, *Challenges*, *Sociality* dan *Mystery*, dan 1 kriteria *flow* yang digunakan untuk mengukur indikasi pemain tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya pada saat bermain *game*. ruang lingkup penelitian terbatas pada subjek penelitian yaitu Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan penjabaran latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengukur kualitas dari aspek-aspek yang digunakan dalam *Game-Design Factor Questionnaire* pada *game PUBG mobile*.

- Memberikan saran evaluasi terhadap permainan PUBG berdasarkan faktor-faktor yang kurang maksimal dari penilaian *Game-Design Factor Questionnaire*.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan tujuan penelitian yang telah ditentukan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi peneliti

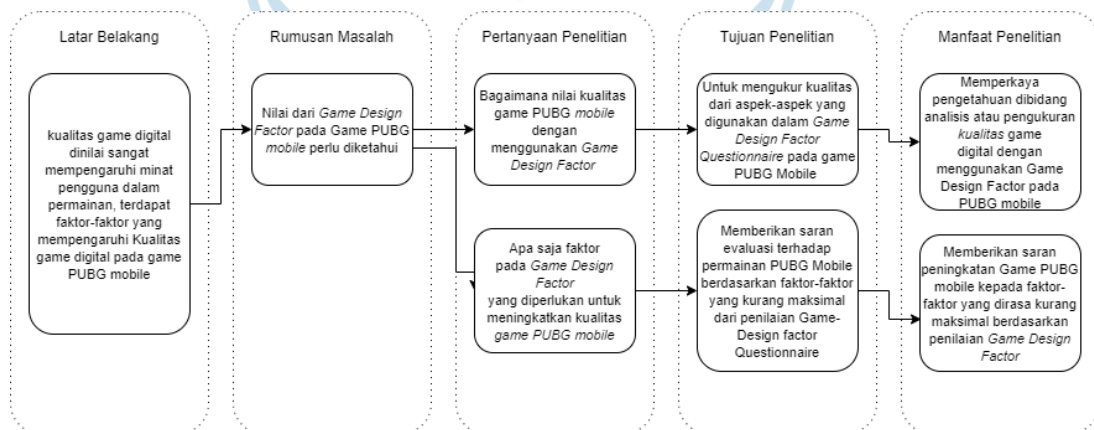
Memperkaya pengetahuan di bidang analisis atau pengukuran kualitas *game* digital dengan menggunakan *Game-Design Factor* pada *game* PUBG .

2. Kepada pihak PUBG *mobile*

Memberikan saran peningkatan *Game* PUBG kepada faktor-faktor yang dirasa kurang maksimal berdasarkan penilaian *Game-Design Factor*.

1.7 BAGAN KETERKAITAN

Berikut merupakan bagan keterkaitan yang menghubungkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.7.1 Diagram Keterkaitan.



Gambar 1.7.1 Diagram Keterkaitan