

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi sangat cepat, bermacam-macam kebutuhan manusia dapat dengan mudah terpenuhi dari aspek pekerjaan, kebutuhan dalam hal hiburan sampai dengan memenuhi kebutuhan dalam hal olahraga. Saat ini perangkat teknologi dituntut untuk bisa menghasilkan banyak fungsi sekaligus untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia[1]. Karena tuntutan tersebut, manusia jadi terdorong mengembangkan kreativitas untuk mengembangkan fungsi dari perangkat teknologi tersebut. Terobosan terbesar untuk mengembangkan suatu perangkat teknologi adalah internet. Saat ini internet digunakan dalam berbagai kebutuhan mulai dari kebutuhan akan informasi hingga kebutuhan hiburan. Hal yang dapat banyak perhatian masyarakat luas yang berhubungan dengan hiburan internet adalah gim.

Gim merupakan kata baku dari *game* pada kamus bahasa Indonesia yang berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat budaya dan peraturan. Permainan merupakan sistem dimana pemain terlibat suatu konflik buatan, yang di mana pemain melakukan aktivitas dengan suatu sistem dengan konflik di dalam permainan yang merupakan suatu rekayasa[2]. Gim berkembang dengan pesat, mulai dari permainan tradisional, gim *console* hingga ke era gim digital. Industri gim menghasilkan pendapatan yang tidak kecil, pada tahun 2018 Asia-Pasifik menghasilkan \$71,4 miliar dari pendapatan global, Cina menghasilkan \$37,9 miliar, Amerika Utara menghasilkan \$28,7 miliar di tahun 2018. Negara di Eropa mendapatkan sekitar \$28,7 miliar dan Amerika Latin mendapatkan pendapatan sekitar lebih dari \$5 miliar pada tahun 2018[3]. Hal ini yang menyebabkan developer gim tertarik untuk menghasilkan kreativitas di industri yang menghasilkan banyak uang tersebut.

Gim telah berkembang dengan pesat sehingga hadir gim daring, gim daring adalah permainan digital yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet pribadi atau video gim dengan konsol[4]. Pengguna *PC gaming* terus meningkat setiap tahunnya di seluruh dunia, pada tahun 2018 pengguna *PC gaming* berjumlah 1,5 miliar dan diperkirakan pada tahun 2024 penggunaanya akan bertambah sekitar 300 juta pengguna[5]. Di Indonesia, survei menyebutkan bahwa remaja yang menggunakan

internet untuk memainkan gim daring sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna gim tersebut merupakan remaja pria[6]. Data di atas menunjukkan bahwa antusias pemain sangat besar, hal ini mendorong pengembang gim untuk selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Salah satu gim daring yang baru saja populer di Indonesia yaitu gim Valorant. Valorant merupakan gim digital dengan genre *FPS (First Person Shooter)* yang dirilis dan dipublikasikan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh salah satu *developer* gim ternama asal California bernama Riot Games. Gim ini memperbolehkan pemain untuk memilih satu karakter atau *Agent*. Gim ini memerlukan kerja sama tim untuk bisa memenangkan pertandingan[7]. Valorant telah memiliki banyak penggemar di seluruh dunia terbukti pada *website* resminya bahwa pada awal rilis dan dipublikasikannya gim ini memiliki lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia dengan 1,5 juta pemain aktif per harinya[8]. Menurut *SuperData*, Valorant merupakan gim dengan pendapatan tertinggi peringkat sembilan kategori *non-mobile* dan *free-to-play* mengalahkan gim pesaingnya yaitu *Counter-Strike: Global Offensive* pada tahun 2020[9].

Gim Valorant mendapatkan popularitas sebagai gim terbaru yang memenangkan penghargaan, untuk mengetahui mengapa gim tersebut menjadi populer maka dibutuhkan penelitian terkait pengalaman pemain atau *User Experience* karena hal ini merupakan salah satu dasar untuk melihat apakah gim tersebut sudah memenuhi kebutuhan dari para pengguna. *User Experience* atau sering disebut UX adalah suatu nilai yang dapat diperoleh dari interaksi antara pengguna dengan produk ataupun jasa tertentu[10]. UX mengedepankan kemudahan antarmuka dan pengguna, selain itu UX juga berfokus dalam meningkatkan kepuasan pengguna dengan meningkatkan nilai dari faktor *usability* aplikasi. Pada penelitian ini UX berfokus kepada interaksi pengguna dengan gim Valorant.

Terdapat beberapa metode pengukuran untuk mengukur kualitas pada suatu gim, evaluasi pada penelitian ini menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* yang merupakan salah satu alat ukur kualitas suatu gim digital. *Game-Design Factor Questionnaire* terdiri dari 11 faktor utama dan 1 faktor tambahan. Faktor-faktor tersebut menjelaskan tentang tujuan gim, mekanisme di dalam gim, interaksi terhadap gim, kebebasan disaat bermain gim, fantasi gim, cerita saat bermain gim, sensasi yang dirasakan saat sedang bermain, nilai yang diberikan oleh gim, tantangan yang diberikan

gim, kebutuhan sosial yang dibutuhkan dalam permainan, misteri yang tersembunyi dalam gim, dan faktor tambahan yaitu *flow* yang digunakan untuk mengindikasikan bahwa pemain mengabaikan dunia nyata pada saat fokus bermain gim.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang adalah belum diketahui penyebab dari meningkatnya popularitas dari gim Valorant.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian yang dapat diambil dari rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana kualitas layanan pada gim Valorant berdasarkan pengalaman pengguna?
2. Faktor apa saja yang membuat gim Valorant menjadi populer?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui tingkat kualitas pengalaman pemain gim Valorant.
2. Mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi pengalaman bermain gim Valorant.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran hanya dilakukan pada gim daring Valorant.
2. *Game Design Factor Questionnaire* digunakan sebagai metode acuan dalam penelitian ini untuk menganalisis kualitas gim daring Valorant.
3. Responden penelitian ini adalah pemain yang telah bermain gim daring Valorant selama tiga bulan.

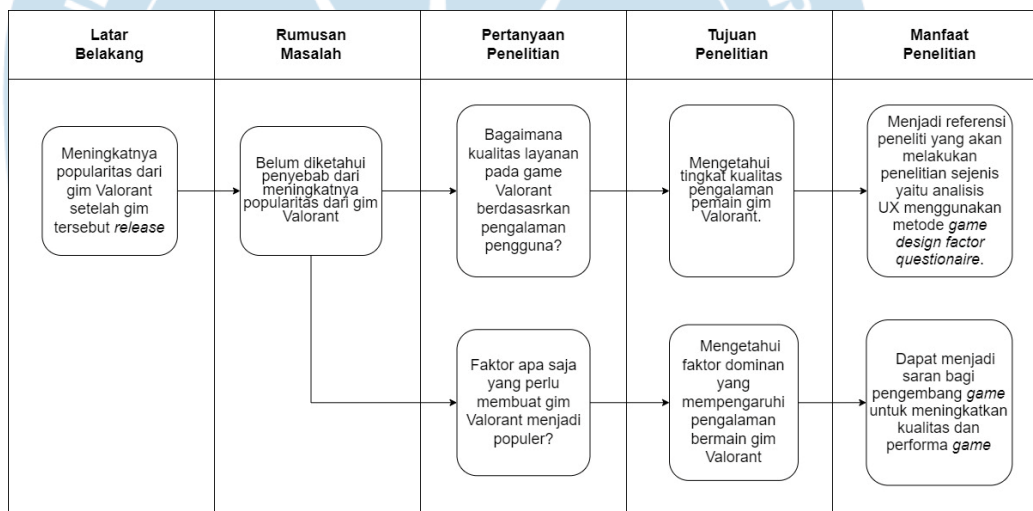
## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi referensi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis yaitu analisis *user experience* menggunakan metode *game design factor questionnaire*.
2. Dapat menjadi saran bagi *developer* gim untuk meningkatkan kualitas dan performa gim.

## 1.7 Bagan Keterkaitan

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



Gambar 1.7.1 Bagan Keterkaitan