

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Miftahul Huda[11] melakukan penelitian mengenai UX pada gim Mobile Legend dengan tujuan untuk mengetahui faktor apa yang sangat mempengaruhi pengalaman pengguna gim Mobile Legend. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Game-Design Factor Questionnaire* memiliki beberapa tahapan, tahapan-tahapan tersebut terdiri dari studi literatur, pengumpulan data, uji validitas, dan uji reliabilitas. Data-data dikumpulkan dengan menggunakan metode studi pustaka, wawancara, dan kuesioner terhadap pemain gim Mobile Legend. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu memunculkan beberapa saran untuk meningkatkan konten khususnya pada aspek *freedom, narrative, dan fantasy* agar pengguna lebih tertarik memainkan Mobile Legend.

Berikutnya penelitian oleh Alfi & Tri[12]. Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana UX pemain terhadap gim Among Us serta bagaimana gim ini berpengaruh terhadap aspek sosial, budaya, dan psikis masyarakat di Indonesia. Pengukuran kualitas UX gim Among Us ini dilakukan dengan menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire*. Pengambilan data menggunakan metode kuesioner yang disebar ke 100 pemain gim Among Us. Hasil dari kuesioner *Game-Design Factor Questionnaire*, Among Us dapat dinilai memiliki penilaian yang sangat menonjol di 6 faktor yaitu di *Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Game Fantasy, Sensation, Challenges*, dan *Sociality*. Untuk 5 faktor lain seperti *Freedom, Narrative, Game Value, Mystery dan Flow* tidak begitu menonjol namun masih dapat dikatakan baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Kevin, dkk[13] memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui faktor apa yang memengaruhi dibalik penurunan jumlah pemain Pokemon GO. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Game-Design Factor Questionnaire*. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan kuesioner terhadap pemain Pokemon GO. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 buah faktor dari *Game-Design Factor Questionnaire* dan 1 faktor tambahan yaitu faktor *flow* yang menjadi penyebab utama pemain meninggalkan Pokemon GO.

Berikutnya adalah Hartariadi[14] melakukan penelitian mengenai UX gim *PUBG Mobile* dengan tujuan mengukur kualitas aspek-aspek yang digunakan dalam *Game-Design Factor Questionnaire* pada gim *PUBG Mobile*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner ke 100 mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang memainkan gim *PUBG Mobile*. Hasil penelitian ini adalah terdapat 8 faktor mengenai UX yang dikategorikan sangat baik, sedangkan 4 faktor lain masuk dalam kategori cukup baik namun masih bisa ditingkatkan.

Atmaja & Sugiarto[15] melakukan penelitian mengenai UX gim edukasi, penelitian ini dilakukan untuk mengusulkan dan memvalidasi kerangka desain untuk gim edukasi. Metode yang digunakan yaitu *EgameFlow-based Questionnaire* dan *GUESS-based Questionnaire*. Pengambilan data penelitian ini dengan cara memberikan kuesioner kepada 70 responden. Hasil penelitian mengenai kerangka desain ada lima prinsip yaitu; menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang menantang, menyajikan pelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan tidak membebani, menyediakan konten gim dengan variasi dan kuantitas yang cukup untuk memfasilitasi banyak konten pembelajaran, memaksimalkan faktor "fun" untuk membuat pemain tetap ingin terlibat dalam banyak sesi gim, menyediakan berbagai interaksi dengan konten pembelajaran.

Penelitian berikutnya yaitu evaluasi UX pada gim *FoodRateMaster* oleh Espinosa, dkk[16]. Gim ini mengajarkan anak-anak tentang ciri-ciri makanan sehat dan tidak serta cara mengidentifikasi di lingkungannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu meneliti hubungan *UX Satisfaction* terhadap anak-anak usia 8 hingga 10 tahun saat bermain gim *FoodRateMaster*. Metode yang digunakan yaitu *EgameFlow-based Questionnaire* dan *GUESS-based Questionnaire* yang melibatkan 12 orang responden dalam jangka waktu 6 minggu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kenikmatan dan kepuasan pengalaman pengguna anak-anak usia 8 hingga 10 tahun berkorelasi positif, hal ini memotivasi anak-anak untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari.

Karena terbatasnya penelitian yang menggunakan metode *Game Design Factor Questionnaire*, penelitian ini mengambil jurnal dengan metode *EgameFlow-based Questionnaire* dan *GUESS-based Questionnaire* yang di dalam penelitian tersebut terdapat beberapa instrumen yang sama seperti *game goals*, *game value*, *game mechanic*, *narrative*, *challenge*, dan *freedom*.

Berikut merupakan perbandingan penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.1 Studi Sebelumnya

Tabel 2.1. 1 Studi Sebelumnya

| No | Penulis | Tahun | Domain | Tujuan | Pendekatan | Metode | Hasil |
|----|------------------------|-------|------------------------|--|--------------------------|--|--|
| 1 | Miftahul Huda[11] | 2020 | <i>User Experience</i> | Mengetahui faktor apa yang sangat memengaruhi pengalaman pengguna <i>game</i> Mobile Legend | Kualitatif & Kuantitatif | Kuesioner dan Wawancara, <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> | Memunculkan beberapa saran untuk meningkatkan konten pada aspek <i>narrative, freedom, dan fantasy</i> agar pengguna lebih tertarik memainkan Mobile Legend. |
| 2 | Alfi & Tri[12] | 2021 | <i>User Experience</i> | Membahas bagaimana <i>User Experience</i> pemain terhadap <i>Game</i> Among Us serta bagaimana <i>game</i> ini berpengaruh terhadap aspek sosial, budaya, dan psikis masyarakat di Indonesia | Kuantitatif | Kuesioner, <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> | Among Us dapat dinilai memiliki penilaian yang sangat menonjol di 7 faktor yaitu di <i>Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Game Fantasy, Sensation, Challenges, dan Sociality</i> . Sedangkan <i>Freedom, Narrative, Game Value, Mystery dan Flow</i> tidak begitu menonjol namun masih dapat dikatakan baik. |
| 3 | Kevin,dkk[13] | 2018 | <i>User Experience</i> | Mengetahui faktor apa yang mempengaruhi dibalik penurunan jumlah pemain Pokemon GO | Kualitatif & Kuantitatif | Kuesioner dan wawancara. <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> | Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 faktor dari <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> dan 1 faktor tambahan yaitu faktor <i>flow</i> yang menjadi penyebab utama pemain meninggalkan Pokemon GO |
| 4 | Hartariadi Pebrian[14] | 2021 | <i>User Experience</i> | Mengukur kualitas pada gim <i>PUBG Mobile</i> menggunakan | Kuantitatif | Kuesioner <i>Game-Design</i> | Hasil penelitian ini adalah terdapat 8 faktor mengenai UX yang dikategorikan sangat baik, sedangkan 4 faktor lain |

| No | Penulis | Tahun | Domain | Tujuan | Pendekatan | Metode | Hasil |
|----|-----------------------|-------|------------------------|---|----------------------------|---|--|
| | | | | <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> | | <i>Factor Questionnaire</i> | masuk dalam kategori cukup baik namun masih bisa ditingkatkan. |
| 5 | Atmaja & Sugiarto[15] | 2021 | <i>User Experience</i> | Mengusulkan dan memvalidasi kerangka desain untuk game edukasi | Kualitatif dan Kuantitatif | Kuesioner <i>EgameFlow-based Questionnaire</i> dan <i>GUESS-based Questionnaire</i> | Hasil penelitian mengenai kerangka desain ada lima prinsip yaitu; menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang menantang, menyajikan pelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan tidak membebani, menyediakan konten game dengan variasi dan kuantitas yang cukup untuk memfasilitasi banyak konten pembelajaran, memaksimalkan faktor "fun" untuk membuat pemain tetap ingin terlibat dalam banyak sesi gim, menyediakan berbagai interaksi dengan konten pembelajaran |
| 6 | Espinosa, dkk[16] | 2020 | <i>User Experience</i> | Meneliti hubungan <i>UX Satisfaction</i> terhadap anak-anak usia 8 hingga 10 tahun saat bermain gim <i>FoodRateMaster</i> | Kualitatif dan Kuantitatif | Kuesioner <i>EgameFlow-based Questionnaire</i> dan <i>GUESS-based Questionnaire</i> | Menunjukkan bahwa kenikmatan dan kepuasan pengalaman pengguna anak-anak usia 8 hingga 10 tahun berkorelasi positif, hal ini memotivasi anak-anak pemain untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari |

2.2. Dasar Teori

2.2.1 Gim Daring

Gim daring merupakan gim yang mengandalkan koneksi atau jaringan internet untuk berinteraksi dengan banyak orang di dalam suatu permainan untuk mencapai tujuan, untuk menyelesaikan berbagai masalah, meraih kemenangan. Gim daring yaitu gim yang tersambung dengan jaringan internet yang dapat dimainkan secara bersama-sama[17].

2.2.2 Valorant

Gim Valorant merupakan gim yang cukup populer saat ini, gim ini bergenre FPS atau *First Player Shooter* yaitu gim yang berpusat pada senjata dan berdasarkan perspektif orang pertama, pemain dapat memilih karakter atau sering disebut *Agent* sesuai posisi yang diinginkan pemain. Setiap karakter atau *Agent* memiliki kemampuan atau peran dengan keunikan tersendiri sehingga pemain diharapkan dapat bekerja sama dengan tim untuk mencapai tujuan pada suatu pertandingan[17].

2.2.3 User Experience

User Experience merupakan ilmu mengenai tanggapan suatu produk bagi penggunaannya. *User experience (UX)* adalah proses dalam mendesain produk dengan tujuan untuk mengintegrasikan dan meningkatkan interaksi antara produk dengan pengguna. Terdapat 4 aspek dari UX yaitu desain, *branding*, kegunaan dan fungsi[18]. Menurut ISO 9241-210, UX adalah tanggapan seseorang saat menggunakan sebuah produk atau sistem[19]. Salah satu ilmu dalam membangun UX yaitu pengguna mempunyai kuasa untuk menentukan tingkat kepuasannya sendiri. Sebagus apapun fitur yang disediakan oleh suatu produk atau sistem, tingkat UX akan rendah apabila tidak ada penggunaannya. Terdapat beberapa skema yang dapat digunakan untuk mengukur UX yaitu *User Experience Questionnaire*, *Usability Testing*, *Game Design Questionnaire*, *HEART metrics* dan masih banyak lagi.

2.2.4 Game Design Factor Questionnaire

Game Design Factor Questionnaire merupakan suatu alat ukur untuk menilai kualitas dari setiap aspek pada gim digital apakah gim tersebut sudah baik atau belum bagi penggunaannya[11]. *Game Design Factor Questionnaire* baik digunakan dalam penelitian mengenai gim karena di dalamnya menjelaskan berbagai aspek mengenai gim yang perlu ditingkatkan berbeda dari metode lain[20]. Metode ini memiliki 11 faktor krusial dan 1 faktor tambahan yaitu *Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Mystery, dan Flow*. Faktor-faktor tersebut memiliki hubungan satu dengan yang lain dan mempunyai tujuan utama yaitu *Game Goals*[21]. Berikut merupakan faktor-faktor pada *Game Design Factor Questionnaire*:

2.2.4.1 Game Goals

Game Goals merupakan konsep inti yang menjadi dasar dari keseluruhan instrumen *Game-Design Factors*. *Game Goals* terdiri dari hadiah yang diberikan kepada pemain apabila pemain mencapai sesuatu, hal ini dapat memberikan efek kepuasan dan keinginan untuk terus bermain. Gim yang dapat memberikan *game goals* yang baik adalah gim yang dapat menarik lebih banyak pemain untuk bergabung menyelesaikan semua konten yang ada pada gim tersebut.

2.2.4.2 Game Mechanism

Game mechanism merupakan cara atau metode-metode yang berbeda untuk mencapai tujuan akhir. Tahapan-tahapan dalam gim pastinya memiliki cara-cara unik untuk menyelesaikannya. *Game mechanism* juga merupakan penghubung antara gim dan pemain yang sedang memainkannya, maka dari itu *game mechanism* sangat berpengaruh terhadap keseimbangan permainan.

2.2.4.3 Interaction

Interaction adalah suatu hubungan dan aksi yang terjadi antara gim dengan pemain, biasanya meliputi kontrol terhadap karakter dan juga interface. Interaction sangat

berpengaruh terhadap proses bermain dan kepuasan pemain di mana interaksi yang bagus dapat memberikan pengalaman yang baik pula.

2.2.4.4 *Freedom*

Freedom merupakan tingkat kebebasan pemain dari sebanyak apa tindakan dan kontrol yang bisa dilakukan serta layanan apa yang dapat digunakan oleh pemain. Pemain juga dapat dengan bebas membuat rekor tersendiri pada gim yang dimainkan. Beberapa contoh dari layanan yang dapat diberikan gim adalah pemain dapat membuat atau mengganti *skin* atau aksesoris lain.

2.2.4.5 *Game Fantasy*

Gim dibuat dengan perspektif, cerita dan lingkungan yang berbeda dari dunia nyata, penggambaran gim yang konsisten, karakter dan aksi sesuai dengan lingkungan di dalam gim dapat membuat pemain masuk dan berfantasi di dalamnya. Hal inilah yang dimaksud dari gim fantasy di mana dunia khayalan dihadirkan untuk memberi pengalaman baru.

2.2.4.6 *Narrative*

Narasi merupakan pengisahan tentang kejadian dalam suatu gim, narasi pada setiap gim akan berbeda-beda. Narasi gim yang bagus yaitu memiliki cerita yang dalam, memiliki plot cerita yang masuk akal dan juga cerita yang berlanjut yang dapat meningkatkan keinginan pemain untuk terus melanjutkan gimnya. Narasi juga menjadi faktor penting yang dapat membuat pemain lebih menjiwai peran yang sedang dijalankan.

2.2.4.7 *Sensation*

Terdiri dari audio dan visual yang memberikan sensasi emosional pemain, pengalaman pemain akan menjadi lebih baik ketika audio dan visual gim konsisten dan sesuai dengan lingkungan virtual. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterkaitan pemain dalam menjalankan gim tersebut.

2.2.4.8 *Game value*

Merupakan rasa ketertarikan untuk memulai suatu gim yang didapat dari menyelesaikan suatu misi, mendapat hadiah ataupun pencapaian menarik lainnya. *Game value* yang baik adalah gim yang dapat menyediakan barang/skor dan konten yang banyak dan menarik.

2.2.4.9 *Challenges*

Gim akan lebih menarik jika di dalamnya ada tantangan, untuk melewati tantangan maka dibutuhkan skill, kontrol yang dapat memberikan dorongan untuk menyelesaikan gim, namun gim yang memberikan tantangan terlalu sulit dapat menyebabkan pemain malas untuk melanjutkan permainan tersebut.

2.2.4.10 *Sociality*

Merupakan faktor yang melibatkan komunikasi, kerja sama, maupun konflik antar pemain, faktor ini merupakan faktor yang penting terutama pada gim daring *multiplayer* yang pemainnya berjumlah lebih dari satu. Aktivitas ini disukai oleh pemain karena berinteraksi dengan sesama pemain dibandingkan dengan bot atau komputer.

2.2.4.11 *Mystery*

Merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dari pemain yang sedang memainkan gim tersebut. Gim dengan *mystery* yang baik adalah gim yang memiliki konten tersembunyi atau misi sampingan yang dapat membuat pemain menyelesaikan konten-konten tersebut sebelum menyelesaikan gimnya. Apabila gim tersebut memiliki sedikit misteri maka pemain akan cepat merasa bosan.

2.2.4.12 *Flow*

Merupakan aspek tambahan yang meningkatkan keinginan pemain untuk terus bermain dan hanyut yang mengakibatkan pemain lupa atau mengabaikan lingkungannya ketika dia sedang sibuk.