

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dunia *game* pada zaman sekarang telah mengalami sangat banyak perkembangan dan perubahan, mulai dari zaman permainan tradisional hingga *game* digital. Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi yang ada sangat berpengaruh terhadap perkembangan industri *game* komputer saat ini. Penghasilan *game* komputer yang berbasis F2P (*free to play*) pada tahun 2020 menduduki urutan kedua setelah *game mobile* dengan pendapatan US\$22,7 miliar dari total keseluruhan pendapatan US\$98,4 miliar dari *game mobile*, *console*, dan komputer dikutip dari halaman [hybrid.co.id](http://hybrid.co.id) [1].

*Game* yang dimainkan pada komputer sekarang ini tidak hanya sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu saja, tetapi *game* pada zaman sekarang dapat dijadikan ajang untuk berkompetisi dan dapat menghasilkan keuntungan dalam cabang olahraga *E-Sport* [2]. *E-Sport* adalah singkatan dari *Electronic Sport*, cabang olahraga ini menggunakan media seperti komputer, konsol *game* (*Playstation*, *Nintendo*, dll), dan *smartphone* untuk dimainkan [3]. Tim-tim yang berkompetisi dalam cabang olahraga *E-Sport* biasanya dikenal dengan tim *E-Sport*. Tim *E-Sport* ini biasanya sudah lebih fokus kepada permainan kompetitif bukan lagi ke permainan *casual* yang tujuannya hanya menghibur dan mengisi waktu saja. Selain membutuhkan media yang mendukung, cabang olahraga ini juga membutuhkan jaringan internet yang stabil [4]. Jenis *game* yang saat ini banyak kompetisinya adalah FPS (*First Person Shooter*).

Genre *game* penembak taktis berbasis karakter dengan jenis FPS (*First Person Shooter*) dengan objektif *plant bomb & defuse bomb* merupakan genre *game e-sport* di komputer yang sangat populer untuk dimainkan, karena sangat banyak kompetisi yang diadakan untuk genre ini. Genre *game* penembak taktis berbasis karakter dengan jenis FPS (*First Person Shooter*) merupakan genre *game* yang melibatkan 5vs5 atau lebih dalam suatu tempat dan orang yang berhasil mendapatkan objektif yang akan memenangkan ronde yang sedang dimainkan [5]. *Game* dengan genre ini sangat digemari dan sangat banyak kompetisi *game* yang diadakan dengan genre ini membuat banyak developer *game* berlomba-lomba untuk membuat dan memberikan inovasi terhadap *game* dengan genre ini [6]. Kompetisi *game* dengan genre ini dalam *e-sport* juga diadakan

dalam skala lokal, nasional, bahkan internasional. Contoh dari *game* yang kompetisinya sudah diadakan secara lokal, nasional, bahkan internasional adalah Valorant.

*Game* Valorant memiliki sangat banyak pengguna, bahkan Valorant sendiri termasuk dalam “18 *Game* Komputer *Online* terbaik di 2021” dikutip dari halaman [review.bukalapak.com](http://review.bukalapak.com) [7]. Pengguna *game* Valorant sangat beragam, mulai dari remaja, hingga orang dewasa turut memainkan *game* Valorant. *Game* Valorant juga menyebabkan jumlah pemain CS: GO (*Counter Strike: Global Offensive*) terus menurun setelah perilisan *game* Valorant, dapat dilihat dari 857.604 pemain aktif pada April 2020 dan menjadi 768.795 pemain aktif pada Mei 2020, terdapat perbedaan sekitar 100 ribu pemain dalam 1 bulan setelah *game* Valorant Rilis [8]. *Game* Valorant memiliki rata-rata pemain harian sebanyak 3 juta orang, sedangkan CS: GO hanya memiliki rata-rata 1,2 juta pemain setiap harinya. Tingginya minat pengguna komputer dalam memainkan *game* Valorant ini membuat banyak pihak mengadakan *event* dan kompetisi dengan hadiah yang menarik agar dapat menarik lebih banyak pengguna untuk memainkan *game* Valorant.

*Game* Valorant menduduki peringkat ke-2 sebagai *game e-sport* dengan jenis FPS (*First Person Shooter*) yang paling berdampak setelah mengadakan 123 turnamen selama Q2 tahun 2020 [9]. Dari total 123 turnamen yang diadakan, seluruhnya diadakan oleh pihak ketiga, tanpa sponsor dari RIOT Games sebagai developer. *Game* Valorant juga menjadi *game* yang paling banyak ditonton di Twitch.tv pada Q2 dengan total 544 juta jam tayang [10]. Hal ini dapat dicapai oleh *game* Valorant karena faktor tampilan dari *game* Valorant yang masih tergolong baru bagi pemain *game* pada PC.

*Game* Valorant termasuk *game* PC dengan genre *First Person Shooter* terbaik yang ada di pasar saat ini, Valorant harus tanggap dalam mengatasi masalah yang dirasakan oleh para pemain, pada saat ini Valorant mampu memberikan *gameplay* yang baru kepada pemain, tetapi harus diperhatikan dalam mempertahankan popularitas yang ada saat ini, apabila ada *game* baru yang rilis dengan *gameplay* yang baru, maka Valorant bisa mengalami penurunan pemain bahkan ditinggalkan oleh para pemainnya. Hal tersebut merupakan hal yang dialami oleh *game* CS:GO, karena kurang memperhatikan *User Experience* dan masukan yang diberikan oleh pemain, terjadi penurunan yang sangat drastis dan kalah bersaing dengan *game* Valorant dengan *gameplay* yang baru bagi kalangan pemain *game* PC [11]. Karena dengan *User Interface* dan *Gameplay* yang baru memberikan para pengguna *User Experience* yang baru dalam bermain *game*.

*User Experience* adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana suatu produk di mata penggunanya. *User Experience* juga berkaitan dengan efisiensi yang ada dalam proses yang dilakukan suatu pengguna dalam menyelesaikan tugas yang ada [12]. Hal yang dirasakan oleh para pengguna sangat berperan penting terhadap keberlangsungan suatu *game*. Apabila pengalaman dari pengguna baik saat memainkan *game* tersebut, maka pengguna tersebut akan lebih loyal serta royal terhadap *game* tersebut. Tingkat loyalitas dan royal dari suatu pengguna dapat diukur dari seberapa sering pengguna tersebut melakukan *top-up* dalam *game* tersebut dan seberapa lama pengguna memainkan *game* tersebut dalam satu hari. *User experience* yang dialami oleh pengguna juga dapat diukur dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.

*Enhanced Cognitive Walkthrough* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengetahui *feedback* dari pengguna yang dirasakan selama bermain *game* tersebut [13]. Metode ini dapat dilakukan dengan cara peneliti membuat beberapa tugas yang harus diselesaikan dan peneliti harus mengamati setiap langkah yang dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna [14].

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan [JKN1] yang bisa diambil adalah perbaikan apa yang harus dilakukan Valorant untuk menjaga kualitas *User Experience* yang dimiliki, maka perlu dilakukan analisis *User Experience* dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. [PNSM2]

## 1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis *User Experience* game Valorant dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive* [3] *Walkthrough*?

## 1.4. Tujuan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui *User Experience* dari pengguna *game* Valorant dan memberikan saran terhadap *game* Valorant berdasarkan analisis dari metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.

### 1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* yang digunakan untuk mengukur *user experience* dari game Valorant dengan matriks-matriks yang ada dalam metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Penelitian ini akan dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap 10 responden yang dikelompokkan dalam 2 kelompok, yaitu orang yang belum pernah bermain game Valorant dan yang sudah pernah bermain game Valorant sebelumnya.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

- Memperbanyak pengetahuan penulis di bidang analisis dan pengukuran *User Experience* dari game terutama game Valorant dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.
- Memberikan saran untuk meningkatkan *user experience* dari game Valorant berdasarkan data dari hasil analisis yang dilakukan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.

### 1.7. Bagan Keterkaitan

Berikut ini merupakan bagan keterkaitan yang dapat menghubungkan keterkaitan latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang terdapat dalam gambar.



Gambar 1.7.1. Bagan Keterkaitan