

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan minat masyarakat terhadap video *game* dari tahun ke tahun terus berkembang. Hal ini dapat dilihat dari angka pemain video *game* di seluruh dunia yang berjumlah 2,69 miliar pada tahun 2020 dan akan terus meningkat hingga 3,07 miliar pada tahun 2023 berdasarkan perkiraan *year-on-year growth* yang sebesar 5,6% [1]. Pesatnya perkembangan jumlah pemain video *game* di dunia mendorong industri *game* berlomba-lomba membuat *game* yang diminati banyak orang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Market Research Future pada Juni 2021 [2], ukuran pasar dari industri *game* senilai US\$155,09 miliar atau sekitar Rp 2.234 triliun pada tahun 2019 dan diperkirakan terus bertumbuh berdasarkan *Compound Annual Growth Rate (CAGR)* sebesar 14,5% dari tahun 2020 hingga 2026.

Game yang diciptakan oleh industri *game* memiliki beragam genre seperti RPG (*Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *Sandbox*, *Simulation*, dan masih banyak lagi [3]. *Game* yang dibuat pun tidak hanya untuk satu platform seperti PC (*Personal Computer*) tetapi juga untuk berbagai macam platform seperti VR (*Virtual Reality*), *console*, dan *smartphone*. Selain dibuat di berbagai macam platform, *game* juga bisa dimainkan secara *online* sehingga pemain *game* bisa bermain bersama dengan siapapun yang ada di dunia tanpa harus bertemu secara langsung. Dengan semakin mudahnya masyarakat mendapatkan akses internet dan akses perangkat seperti *smartphone*, *game* semakin mudah untuk dimainkan.

Genshin Impact adalah *game action RPG* gratis yang dikembangkan dan diluncurkan oleh miHoYo pada September 2020. Genshin Impact menghadirkan sebuah *game* fantasi di mana dunia dalam *game* tersebut dapat dijelajahi secara bebas oleh pemainnya atau biasa disebut dengan *open world*. Genshin Impact dapat dimainkan pada lintas-platform seperti PC (*Personal Computer*), iOS/Android, dan Playstation. Genshin Impact hanya dapat dimainkan apabila terhubung dengan koneksi internet. Hal ini menjadikan Genshin Impact sebagai *game online* yang memberikan fitur bermain bersama dengan teman [4].

Pada satu bulan setelah peluncurannya, Genshin Impact berhasil meraih banyak penghargaan. Dilansir dari Sensor Tower data [5], pada Oktober 2020 Genshin Impact

berhasil mendapatkan posisi pertama sebagai *game* seluler terlaris di seluruh dunia terkait pengeluaran pemain terhadap *game*. Pendapatan yang didapatkan oleh Genshin Impact saat itu hampir mencapai \$239 miliar pada satu bulan setelah perilisannya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1. Selain itu, pada tahun yang sama Genshin Impact juga berhasil meraih tiga penghargaan dari Google Play Awards yaitu *Best Game of 2020*, *Best Innovative Games*, dan *Users Choice Game of 2020*[6]–[8].



Gambar 1.1 *Game* Seluler Terlaris pada Oktober 2020 oleh Sensor Tower[5]

Keberhasilan sebuah *game* dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti desain dari *game*, cerita dalam *game*, tantangan yang diberikan dalam *game*, dan masih banyak lagi. Mengembangkan *game* yang baik harus dapat mencapai kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dan interaksi yang baik (*good interaction*)[9]. Dalam pengembangan *game* yang menjadi objek utama adalah pengguna atau pemain, sehingga dengan memahami pemain secara mendalam dapat membantu dalam mencapai kepuasan pemain (*user satisfaction*)[9]. Selain itu, interaksi yang baik antara *game* dan pemain akan menghasilkan *game* yang baik juga[9].

Melihat dari keberhasilan Genshin Impact yang meraih banyak penghargaan dalam jangka waktu satu bulan setelah peluncurannya, dapat dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui kualitas permainan Genshin Impact. Adapun penelitian sebelumnya

yang dilakukan Haikal et al[10] yaitu mengevaluasi Genshin Impact yang berfokus pada analisis fungsi dan analisis operasi Genshin Impact. Lalu, pada penelitian Zahraputri et al[11] yang meneliti faktor yang mempengaruhi *continued intention* konsumen terhadap Genshin Impact. Pada penelitian ini kualitas permainan yang akan di analisis berfokus pada pengalaman atau perasaan pemain selama bermain Genshin Impact.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sanchez et al[12], menyatakan bahwa *game* merupakan sistem interaktif yang dirancang untuk mengeksploitasi *user experience* saat digunakan oleh pemain dengan tujuan untuk mengeksploitasi emosi atau perasaan pengguna serta memastikan kesenangan dan hiburan bagi pemainnya. *User experience* dalam *game* berfokus pada psikologi, perilaku, dan proses berpikir dari pemain[13]. Dengan menganalisis pengalaman atau perasaan pemain terhadap *game* Genshin Impact dapat diketahui kualitas yang dimiliki Genshin Impact dari perspektif *user experience* dan faktor yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain selama bermain Genshin Impact serta mengetahui pengalaman atau perasaan pemain dalam bermain Genshin Impact.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu adanya keterlibatan *user experience* dalam keberhasilan pembuatan *game* salah satunya dalam *game* Genshin Impact. Namun, belum diketahui secara pasti pengalaman atau perasaan pemain selama bermain Genshin Impact dan belum diketahui faktor yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain Genshin Impact.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang muncul setelah pemaparan perumusan masalah diatas adalah:

1. Bagaimana mengukur tingkat *user experience* Genshin Impact?
2. Apa faktor yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain Genshin Impact?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang sudah dijabarkan maka hasil yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat *user experience* Genshin Impact.
2. Mengetahui pengalaman yang dirasakan pemain saat bermain Genshin Impact.
3. Mengetahui faktor yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain Genshin Impact.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*.
2. Penelitian ini hanya menilai *user experience* terhadap *game* Genshin Impact.
3. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah pemain Genshin Impact yang bermain pada platform *mobile*.

1.6 Manfaat Penelitian

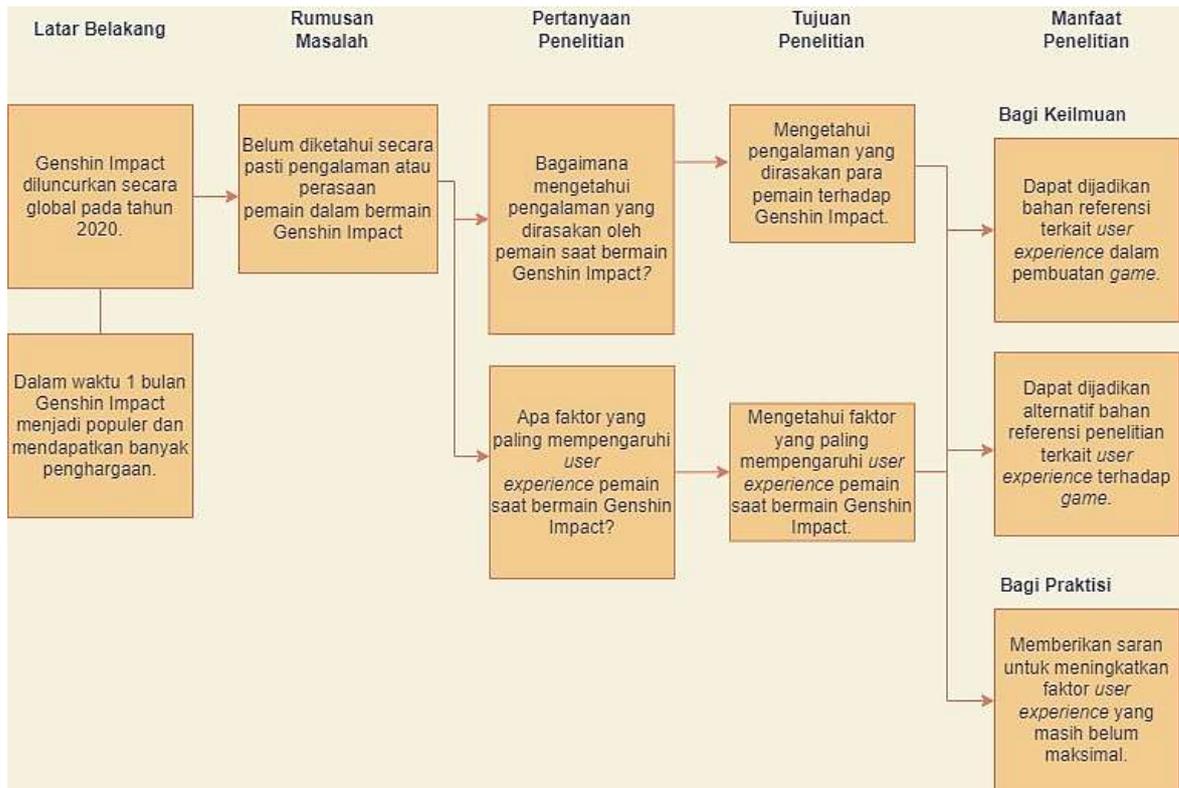
Bagi Keilmuan

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan referensi penelitian terkait *user experience* terhadap *game*.
2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi terkait *user experience* dalam pembuatan *game*.

Bagi Praktisi

Memberikan saran untuk meningkatkan faktor *user experience* yang masih belum maksimal.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.2 Bagan Keterkaitan