

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dari digital teknologi mengalami peningkatan yang drastis, perkembangan teknologi ini menyebabkan berbagai macam kebutuhan mudah untuk terpenuhi seperti mencari pekerjaan, kebutuhan sehari-hari, dan hiburan [1]. Akibat banyaknya peningkatan teknologi menyebabkan SDM di berbagai bidang harus dituntut untuk menyesuaikan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Perkembangan teknologi yang menyangkut internet sudah sewajarnya berkembang pesat untuk memenuhi kebutuhan salah satunya adalah hiburan. Hiburan yang kreatif dari teknologi yang sudah berkembang pesat ini adalah *Game*.

Game dalam kamus bahasa Indonesia merupakan sebuah permainan yang sudah ada turun-temurun dari berbagai macam generasi yang di dalamnya terdapat nilai budaya dan memiliki sebuah aturan. Permainan pada jaman sekarang sudah berkembang pesat yang bisa dinikmati secara *online* maupun *Offline*. Permainan jaman sekarang juga sudah melibatkan berbagai macam orang di seluruh dunia secara *realtime* [2]. Pada tahun 2018 menurut *Newzoo (Global Games Market Report)* jumlah *player game online* di seluruh dunia adalah 2,3 miliar, untuk *player game online* di Asia Pasifik adalah 1,3 miliar yang di mana merupakan 50% dari jumlah populasi yang ada, dan untuk *player game online* di Indonesia adalah 82 juta. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan *game* sudah banyak diminati hampir di seluruh penjuru dunia[3].

Salah satu *game online* yang masih sukses di Indonesia yaitu Apex Legends. Apex Legends merupakan *game online* dengan *genre Battle Royale* yang rilis dan di publikasikan di platform *Windows, Playstation* dan *Xbox* pada 4 Februari tahun 2019, sedangkan di platform lain seperti *Nintendo switch* pada 9 Maret 2019, *Android* dan *iOS* pada 17 Mei 2022. Apex Legends dikembangkan dan publikasikan oleh EA yang merupakan developer *game* terkenal di California. Game ini memiliki

sistem permainan 1 tim yang berisikan 3 orang yang memilih *Legends* di dalam satu *room* terdapat 20 tim yang di mana jumlah pemainnya adalah 60 orang dan hanya menyisakan 1 tim untuk jadi pemenangnya. Apex Legends telah memiliki banyak pemain di seluruh dunia hal ini bisa dilihat melalui *website* resmi activeplayer.io/apex-legends/ pada awal rilis hingga sekarang memiliki jumlah sebanyak 113 juta akun di seluruh dunia [4].

Apex Legend berhasil menjadi *game* yang sukses pada tahun 2019 sampai dengan sekarang dan mendapatkan penghargaan sebagai *best multiplayer game* pada tahun 2019 dan mendapatkan *nominee* sebagai *Best Action Game, Community Support, and Best Ongoing Game* pada tahun 2019-2021[5]. Untuk mengetahui apa yang menyebabkan *game* Apex Legends masih menjadi *game battle royale* yang sukses, maka diperlukan penelitian yang melibatkan pengalaman dari pemain *game* Apex Legends. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah *game* Apex Legends ini sudah memenuhi kebutuhan hiburan yang diberikan kepada pemainnya.

Penelitian ini berfokus pada faktor apa yang membuat *game* Apex Legends masih sukses dari awal rilis hingga sekarang. Terdapat berbagai macam metode yang digunakan untuk melakukan pengukuran kualitas *game* salah satunya adalah *Game-Design Factor Questionnaire*. *GDFQ* terdiri atas 11 pertanyaan dan 1 pertanyaan tambahan antara lain *Game Fantasy, Interaction, Narrative, Game Value, Challenges, Freedom, Game Mechanism, Sensation, Game Goals, Mystery, Sociality and Flow* sebagai pertanyaan tambahan[6].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dari latar belakang yaitu belum diketahui *game-design* faktor apa yang menyebabkan kesuksesan *game* Apex Legends sampai saat ini.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Faktor *game-design* apa yang menjadikan *game* Apex Legends sukses hingga saat ini?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui faktor *game-design* yang mendominasi dalam mempengaruhi pengalaman bermain Apex Legends.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian ini adalah:

1. Pengukuran dalam penelitian ini hanya pada *game* Apex Legends dengan *device* PC.
2. Metode yang digunakan adalah *GDFQ* sebagai panduan penelitian analisis faktor desain dari *Game* Apex Legends.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang
2. Menjadi saran untuk *developer* dalam meningkatkan kualitas *game* Apex Legends menjadi lebih baik.

1.7 Bagan Keterkaitan

Bagan keterkaitan dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan