

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Studi Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Danny [7] mengenai *User Experience* pada gim Valorant dengan tujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi dan tingkat kualitas pengalaman dalam bermain Valorant. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* dan metode kuesioner terhadap pemain Valorant untuk mengumpulkan data. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah terdapat 3 aspek yang memiliki nilai yang tinggi dan 9 aspek lainnya mendapatkan nilai yang belum maksimal.

Kemudian ada penelitian yang dilakukan oleh Huda [8] mengenai *User Experience* pada game Mobile Legend dengan tujuan mengetahui apa saja faktor-faktor yang dapat mempengaruhi bermain Mobile Legend. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* dan metode wawancara dan kuesioner terhadap pemain Mobile Legend untuk pengumpulan data. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah memberikan saran untuk meningkatkan beberapa konten pada aspek *fantasy*, *narrative*, dan *freedom* agar pemain memiliki minat yang besar dalam bermain game Mobile Legend.

Berikutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriya dan Kusumandyoko [9] mengenai *User Experience* pada game Among Us dengan tujuan untuk melihat faktor yang mempengaruhi kualitas dari game Among Us serta pengaruh yang diberikan terhadap aspek sosial, budaya dan psikologi pada pemain. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* dan kuesioner dalam pengambilan data. Hasil menunjukkan bahwa Among Us memiliki penilaian yang tinggi pada 7 faktor. Sedangkan 5 faktor

lainnya mendapatkan nilai yang rendah yang menyebabkan penurunan pada permainan ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartariadi [10] mengenai *User Experience* dari *game* PUBG Mobile yang bertujuan untuk mengukur kualitas dari aspek yang digunakan pada *game* PUBG Mobile. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* dan menyebarkan kuesioner dalam pengambilan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 8 faktor mendapatkan nilai yang tinggi, sedangkan 4 faktor lainnya mendapatkan nilai yang cukup, namun perlu di tingkatkan lagi agar mendapatkan nilai yang tinggi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Saputra [11] mengenai *User Experience* dari *game* Pokemon GO dengan tujuan mengetahui faktor-faktor apa yang menyebabkan penurunan terhadap *game* Pokemon GO. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire*, kemudian menyebarkan kuesioner dan wawancara dalam pengambilan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 4 faktor dan 1 faktor tambahan yang menyebabkan penurunan minat bermain *game* Pokemon GO.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, perbandingan dari penelitian lain dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya**

NO	PENULIS	Tahun	TUJUAN	METODE	OBJEK	HASIL
1	Danny [7]	2021	mengetahui faktor yang mempengaruhi dan tingkat kualitas pengalaman dalam bermain Valorant	<i>Game-Design Factor Questionnaire</i>	Valorant	terdapat 3 aspek yang memiliki nilai yang tinggi yaitu <i>game goals, game mechanism, dan interaction</i> dan 9 aspek lainnya mendapatkan nilai yang belum maksimal yaitu <i>fantasy, freedom, challenges, narrative, game value, sociality, sensation, flow dan mystery</i> .
2	Huda [8]	2020	untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi dalam bermain Mobile Legend.	<i>Game-Design Factor Questionnaire</i>	Mobile Legend	memberikan saran dalam peningkatan beberapa pada aspek <i>fantasy, freedom, dan narrative</i> supaya pemain menjadi semakin tertarik dalam bermain game Mobile Legend.
3	Nurfitriya dan Kusumandyo ko [9]	2021	tujuan untuk melihat faktor yang mempengaruhi kualitas dari <i>game</i> Among Us serta pengaruh yang diberikan terhadap aspek sosial, budaya dan psikologi pada pemain	<i>Game-Design Factor Questionnaire</i>	Among US	Among Us memiliki penilaian yang tinggi dapat dilihat oleh faktor <i>Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Game Fantasy, Sensation, Challenges, dan Sociality</i> . Sedangkan faktor <i>Freedom, Narrative, Game Value, Mystery dan Flow</i> mendapatkan nilai yang rendah yang menjadi kekurangan permainan ini.
4	Hartariadi [10]	2021	untuk mengukur kualitas dari aspek yang digunakan pada <i>game</i> PUBG Mobile.	<i>Game-Design Factor Questionnaire</i>	PUBG Mobile	bahwa 8 faktor mendapatkan nilai yang tinggi, sedangkan 4 faktor lainnya mendapatkan nilai yang cukup, namun perlu di tingkatkan lagi agar mendapatkan nilai yang tinggi
5	Saputra[11]	2018	mengetahui faktor-faktor apa yang menyebabkan penurunan terhadap <i>game</i> Pokemon GO	<i>Game-Design Factor Questionnaire</i>	Pokemon GO	menunjukkan bahwa terdapat 4 faktor dan 1 faktor tambahan yang menyebabkan penurunan minat bermain <i>game</i> Pokemon GO.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Online Game

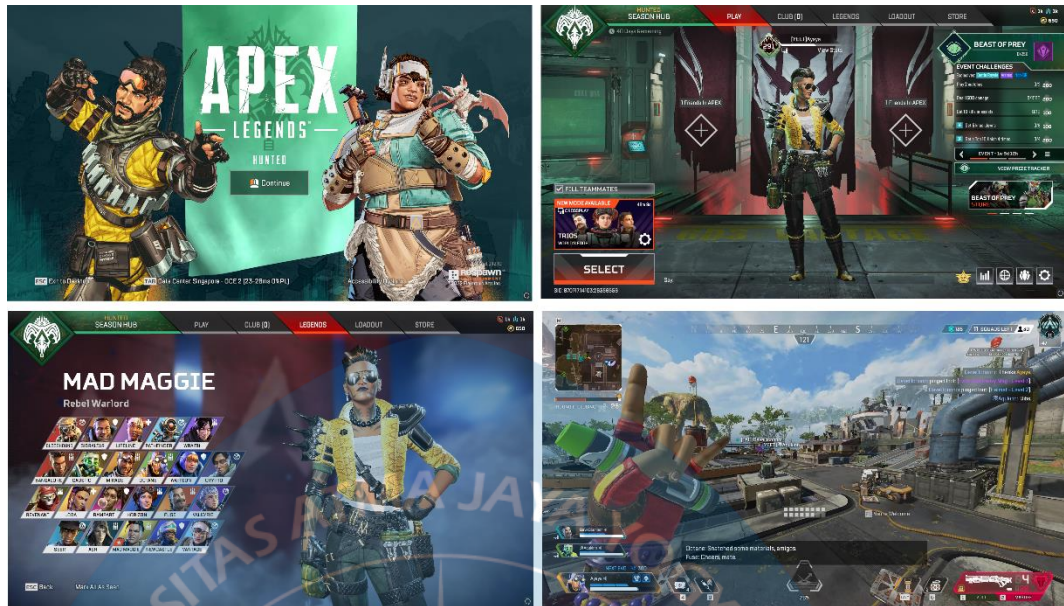
*Online Game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara *online* menggunakan jaringan internet. *Online Game* biasanya disediakan oleh berbagai macam platform seperti *Steam, EPIC Games Store, Origin, Battle.net, Riot Games*, dll. *Online game* juga sudah mulai digunakan di berbagai macam *device* seperti PC, *Console, dan Mobile*. *Online Game* biasanya terikat oleh aturan yaitu EULA atau *End User License Agreement* yang berisikan kontrak untuk mengatur bagaimana cara pemain boleh menggunakan suatu perangkat lunak yang sudah ditentukan oleh *Developer*[12].

### 2.2.2 Apex Legends

Apex Legends merupakan *game free to play* yang dirilis pada bulan Februari tahun 2019 dan di publikasikan di platform *Windows, Playstation* dan *Xbox*, sedangkan di platform lain seperti Nitendo switch pada 9 Maret 2019, *Android* dan *iOS* pada 17 Mei 2022. Apex Legends dikembangkan oleh Respawn Entertainment dan dipublikasikan oleh Electronic Arts yang merupakan publisher *game* terkenal di California. *Game* ini memiliki *genre Battle Royale* yaitu *online game multiplayer* yang menggabungkan antara gaya bermain orang terakhir berdiri di dalam area dengan elemen seperti bertahan hidup, pertempuran, dan mengambil barang.

Dalam bermain Apex Legends diperlukan kerja sama tim untuk bertahan hingga akhir permainan. Legends merupakan sebuah karakter yang bisa dimainkan di dalam *game* Apex Legends saat ini terdapat 21 legends yang memiliki setiap cerita yang berbeda beda dan akan terus bertambah seiring berjalannya *update*[13].

Berikut ini merupakan gambar dari Apex Legends yang dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Tampilan dari Game Apex Legends

### 2.2.3 Game-Design Factor Questionnaire

*Game-Design Factor Questionnaire* merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui faktor apa yang mempengaruhi kualitas *game* sehingga *game* tersebut bisa dikatakan bagus atau belum. *Game-Design Factor Questionnaire* ini terdapat 12 faktor yang di bagi menjadi 11 utama dan 1 tambahan yang digunakan untuk melihat aspek-aspek apa saja yang perlu untuk ditingkatkan agar *game* tersebut kedepannya menjadi lebih baik[6]. Berikut merupakan faktor-faktor dari *Game-Design Factor Questionnaire*:

#### 2.2.4.1 Game Goals

Merupakan tujuan apa yang didapatkan ketika bermain *game* yang sudah mencapai titik akhir dari *game* tersebut, biasanya ketika sudah mencapai titik akhir akan mendapatkan hadiah atau penghargaan[6]. Beberapa *game* memiliki tujuan yang harus ditentukan sebagai bagian dari permainan (dengan kata lain, tujuan pertama adalah untuk mencari tahu apa yang harus dilakukan), yang lain memiliki tujuan yang dipahami dalam konteks *genre* (misalnya sebagian besar *game* pertarungan), sementara yang lain secara terang-terangan mengekspos tujuan (*game* strategi yang menyatakan kondisi kemenangan tertentu).

#### 2.2.4.2 *Game Mechanism*

Merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mencapai titik akhir dari *game* tersebut berupa kerja sama antar tim, atau menggunakan teknik tertentu untuk mencapai titik akhir[6]. *Game Mechanism* juga bisa digunakan untuk mengatur apa yang harus dilakukan pemain ketika sedang bermain *game* dan akan selalu berulang agar para pemain bisa menentukan bagaimana metode yang cocok untuk mencapai akhir dari permainan.

#### 2.2.4.3 *Interaction*

Merupakan sebuah konflik yang terjadi antara program *game* dan para pemain, seperti antarmuka pengguna dan mengendalikan sebuah karakter untuk menyerang musuh atau melindungi tim, yang desainnya memiliki banyak pengaruh pada kepuasan pemain[6]. *Interaction* juga bisa digunakan untuk membimbing para pemainnya agar bisa menyelesaikan sebuah konflik yang ada dan menentukan proses dari pemain dalam memberikan sebuah umpan balik.

#### 2.2.4.4 *Freedom*

Merupakan suatu faktor kebebasan dalam mengambil keputusan ketika sedang bermain *game* atau bisa menyampaikan sebuah kritik dan saran kepada *developer* agar menciptakan *game* yang baik[6]. *Freedom* juga bisa digunakan untuk mengontrol data pribadi dari sebuah *game* seperti mengganti *Nickname* pada karakter yang digunakan ataupun kostumisasi dari karakter supaya menarik[7].

#### 2.2.4.5 *Game Fantasy*

Merupakan sebuah lingkungan dan latar belakang *game* yang berada di luar dunia nyata untuk membuatnya terasa harmonis dan untuk menyajikan narasi yang sempurna kepada pemain[6]. *Game Fantasy* biasanya memiliki cerita yang tidak ada di dalam dunia nyata agar bisa menciptakan sebuah *game* yang tidak memiliki batas dalam berfantasi.



#### 2.2.4.6 *Narative*

Merupakan gambaran apa yang terjadi di dunia virtual dan faktor penting untuk menciptakan sebuah cerita yang terjadi di dalam *game* tersebut[6]. Narasi biasanya memberikan sebuah petunjuk tentang apa yang akan dilakukan ketika sedang bermain *game*. Hal ini sangat membantu pemain dalam menyelesaikan berbagai macam misi yang di dalamnya terdapat teka teki.

#### 2.2.4.7 *Sensation*

Merupakan sebuah sensasi ketika sedang bermain *game* yang memberikan nilai baik kepada para pemainnya[6]. Dalam menciptakan *game* yang baik biasanya *developer* memberikan pemandangan yang indah atau tempat untuk berfoto di dalam *game* tersebut dan memberikan audio/musik yang enak untuk didengarkan.

#### 2.2.4.8 *Game Value*

Merupakan nilai dari suatu *game* yang sedang dimainkan, biasanya *game* akan memberikan misi utama dan misi sampingan untuk mendapatkan hadiah yang berbeda-beda[6]. Nilai dari suatu *game* juga bisa dilihat dari penjualan item atau pasar yang ada di dalam *game* yang menjadi nilai menarik dan biasanya ada di dalam dengan *genre RPG, MMORPG, FPS, Battle Royale, dll.*

#### 2.2.4.9 *Challenges*

Merupakan faktor yang membangun sebuah tantangan yang terdapat di dalam *game*. Faktor tantangan ini memiliki tingkat yang berbeda-beda semakin sulit tingkat misi atau *game* yang dimainkan akan memberikan dampak penurunan jumlah pemain. Sedangkan semakin gampang misi atau *game* akan meningkatkan pemain untuk menyelesaikannya[6].

#### 2.2.4.10 *Sociality*

Merupakan faktor komunikasi merupakan faktor yang menghubungkan pemain lain dalam bentuk kerja sama dalam tim serta bisa menjadi rival yang

baik[9]. Faktor komunikasi sudah sering untuk digunakan dalam *game online / multiplayer*, semakin baik komunikasi yang diberikan antar pemain akan membuat *game* semakin asyik untuk dimainkan, sebaliknya jika buruk komunikasi akan menyebabkan pemain jadi kurang untuk memainkannya.

#### 2.2.4.11 *Mystery*

Merupakan faktor misteri yang membuat rasa ingin tahu seorang pemain terhadap *game* yang dimainkan sehingga membuat pemain betah untuk bermain *game* tersebut[9]. Misteri yang diberikan setiap *game* berbeda biasanya misteri akan diberikan dengan petunjuk dari barang-barang yang didapatkan atau interaksi antar pemain dengan NPC yang ada di dalam *game* tersebut.

#### 2.2.4.12 *Flow*

Merupakan faktor tambahan yang digunakan untuk melihat seseorang yang mengabaikan suatu realitas lingkungannya karena disibukkan dengan permainan. Faktor ini melihat seseorang untuk fokus terhadap suatu permainan namun mengabaikan lingkungan sekitar[6].