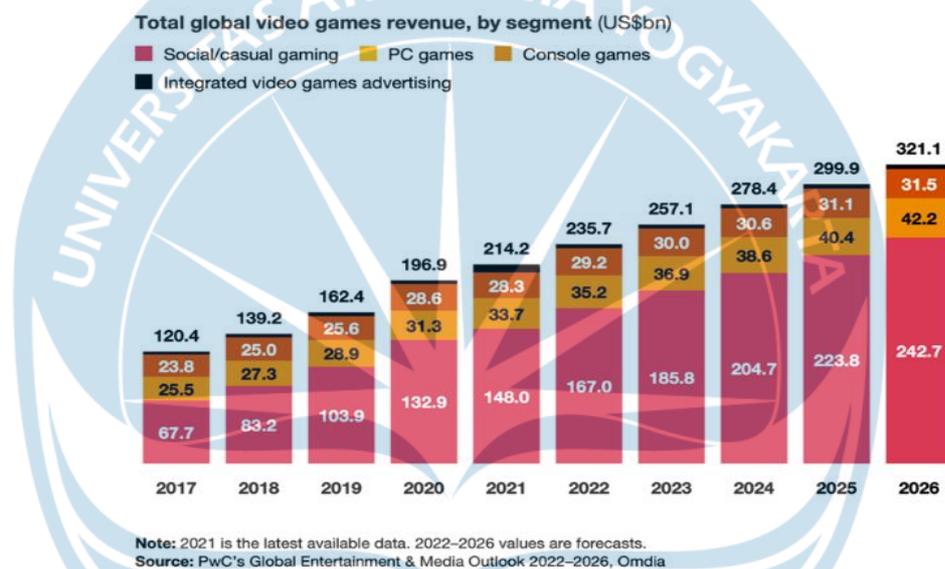


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

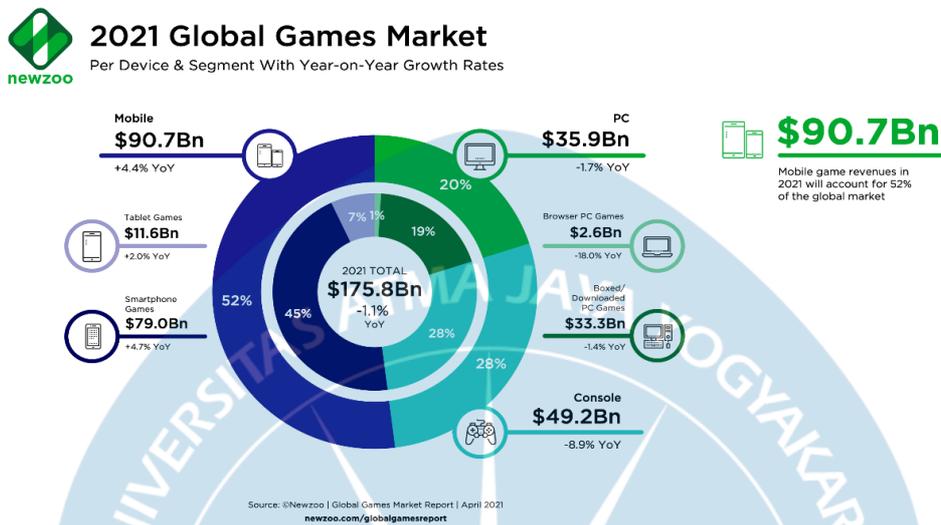
Permainan atau game ialah salah satu bentuk hiburan di kala orang-orang untuk menghabiskan waktu sendirian maupun bersama orang lain. Saat ini game pada tahun 2022 telah meningkat pesat dikarenakan industri *game* sekarang sudah berkembang dan diminati oleh banyak orang.



Gambar 1. 1 Perkembangan Industri Game di Seluruh Dunia Dari Tahun ke Tahun

Bisa dilihat pada gambar 1.1 merupakan data pendapatan dari penjualan *game* industri dari tahun ke tahun[1]. Mulai dari bermain menggunakan mobile smartphone, console, maupun PC (Personal Computer). Saat ini video game bisa diunduh melalui internet menggunakan smartphone atau PC. Dengan adanya internet maka para pemain game atau player bisa saling terhubung satu sama lain meskipun berada di jarak yang sangat jauh. Kemunculan internet memudahkan

segala hal untuk memudahkan manusia, salah satunya yaitu bisa bermain video game secara online dan bisa mendapatkan pasar game yang lebih luas.



Gambar 1. 2 Penjualan Game di Seluruh Dunia tahun 2021 bulan April

Dari gambar 1.2 yang tertera, pasar industri game secara global telah mendapatkan sebanyak US\$175.8 miliar atau bisa dikatakan mendapatkan Rp 2.518 triliun [2]. Untuk pendapatan game di PC di seluruh dunia telah mendapatkan sebanyak \$35.9 miliar atau setara dengan Rp 558 triliun di tahun 2021. Selanjutnya pendapatan game di console telah mendapatkan \$49.2 miliar atau setara dengan Rp 704 triliun. Lalu untuk pendapatan game di smartphone telah mendapatkan sebanyak \$90.7 miliar atau setara dengan Rp 1.299 triliun. Sedangkan untuk game industri di Asia Tenggara juga mengalami peningkatan yang besar. Dari 274,5 juta total pemain video game di Asia Tenggara pada tahun 2021, Indonesia telah berkontribusi sebesar 43% dari total tersebut. Indonesia juga telah menyumbang pendapatan dengan nilai \$2,08 miliar atau mendapatkan sekitar Rp 30 triliun. Tingginya jumlah pemain video game dan pendapatan ini menunjukkan bahwa industri game di Indonesia memiliki potensi besar [3].

Dari sekian banyak genre game, genre game Action termasuk salah satu genre yang paling sedang diminati oleh para pemain video game. Dilansir melalui website Straits Research, game yang paling populer pada tahun 2020 yaitu genre Action Games berada di paling atas [4]. Orang lebih suka bermain game dengan genre

action dikarenakan saat bermain game genre action dapat memberikan sebuah dorongan adrenalin, menyelesaikan tugas yang diberikan, melewati berbagai macam tantangan, dan disuguhkan dengan visual yang memanjakan mata [5]. Salah satunya game action yang akan dibahas disini yaitu League of Legends Wild Rift.

League of Legends Wild Rift adalah salah satu video game yang bisa dimainkan secara gratis atau free to play yang memiliki genre game multiplayer online battle arena (MOBA), fighting, dan hack and slash berbasis RPG (role playing game). League of Legends Wild Rift diumumkan pada tanggal 15 Oktober 2019 dan dirilis pada tanggal 27 Oktober 2020, dikembangkan oleh Riot Games yang berasal dari Amerika Serikat. Setelah game ini rilis di smartphone yaitu Android dan iOS, telah membuat orang menarik perhatian untuk mencobanya dari berbagai macam negara. Pada awal peluncuran game ini pada tanggal 30 Oktober 2020 telah mendapatkan pemain sebanyak 4.597.572. Semakin lama jumlah pemain telah meningkat sampai saat ini tanggal 30 Juli 2022 game League of Legends Wild Rift telah mendapatkan pemain sebanyak 20.154.540 [6].

League of Legends: Wild Rift Live Monthly Player Detailed Table

July 30, 2022	20,154,540	574,129	2.93%	1,007,727
June 30, 2022	19,580,411	565,957	2.98%	979,021
May 30, 2022	19,014,454	64,240	0.34%	950,723
April 30, 2022	18,950,214	360,364	1.94%	947,511
March 30, 2022	18,589,850	938,970	5.32%	929,493
February 28, 2022	17,650,880	330,626	1.91%	882,544
January 30, 2022	17,320,254	218,813	1.28%	866,013
December 30, 2021	17,101,441	1,492,571	9.56%	855,072
November 30, 2021	15,608,870	950,826	6.49%	780,444
October 30, 2021	14,658,044	7,852,501	115.38%	732,902
September 30, 2021	6,805,543	675,428	11.02%	340,277
August 30, 2021	6,130,115	764,568	14.25%	306,506
July 30, 2021	5,365,547	-457,118	-7.85%	268,277
June 30, 2021	5,822,665	-437,481	-6.99%	291,133
May 30, 2021	6,260,146	358,700	6.08%	313,007
April 30, 2021	5,901,446	400,000	7.27%	295,072
March 30, 2021	5,501,446	179,303	3.37%	275,072
February 28, 2021	5,322,143	1,556,554	41.34%	266,107
January 30, 2021	3,765,589	-210,319	-5.29%	188,279
December 30, 2020	3,975,908	-453,737	-10.24%	198,795
November 30, 2020	4,429,645	-3,119	-3.65%	221,482
October 30, 2020	4,597,572	44,741	0.00%	229,879

Gambar 1. 3 Jumlah Pemain yang mengunduh League of Legends Wild Rift

Saat ini game League of Legends Wild Rift mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, mulai dari gameplay, grafik game, sampai jumlah pemain yang memainkan game tersebut. Melalui analisis pengalaman pemain pada permainan League of Legends Wild Rift dapat diketahui kualitas yang dimiliki permainan tersebut atas dasar pandangan user experience dan faktor dominan yang berpengaruh dan untuk mengetahui pengalaman atau perasaan pemain selama bermain League of Legends Wild Rift, maka tujuan riset topik ini ialah untuk mengetahui faktor yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain game League of Legends Wild Rift dan mempunyai jutaan pemain

dikaji dari sudut pandang *Game Experience Questionnaire* (GEQ) sebagai metode yang diterapkan pada penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yakni terdapat keterlibatan *user experience* dalam kesuksesan menciptakan permainan League of Legends Wild Rift. Namun, masih belum jelas faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain League of Legends Wild Rift.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian, terdapat pertanyaan penelitian yang diambil dari rumusan masalah, maka pertanyaan pada penelitian akan sebagai berikut :

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pemain saat bermain League Of Legends Wild Rift?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pemain saat bermain game League Of Legends Wild Rift.
2. Untuk mengetahui pengalaman yang dirasakan pemain saat bermain League of Legends Wild Rift

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam dalam penelitian ini:

1. Memakai metode *Game Experience Questionnaire*.
2. Penilaian hanya pada *user experience* atau pengalaman pengguna terhadap game League of Legends Wild Rift.
3. Pemilihan responden dari penelitian ini adalah pemain League of Legends Wild Rift sistem *mobile*.

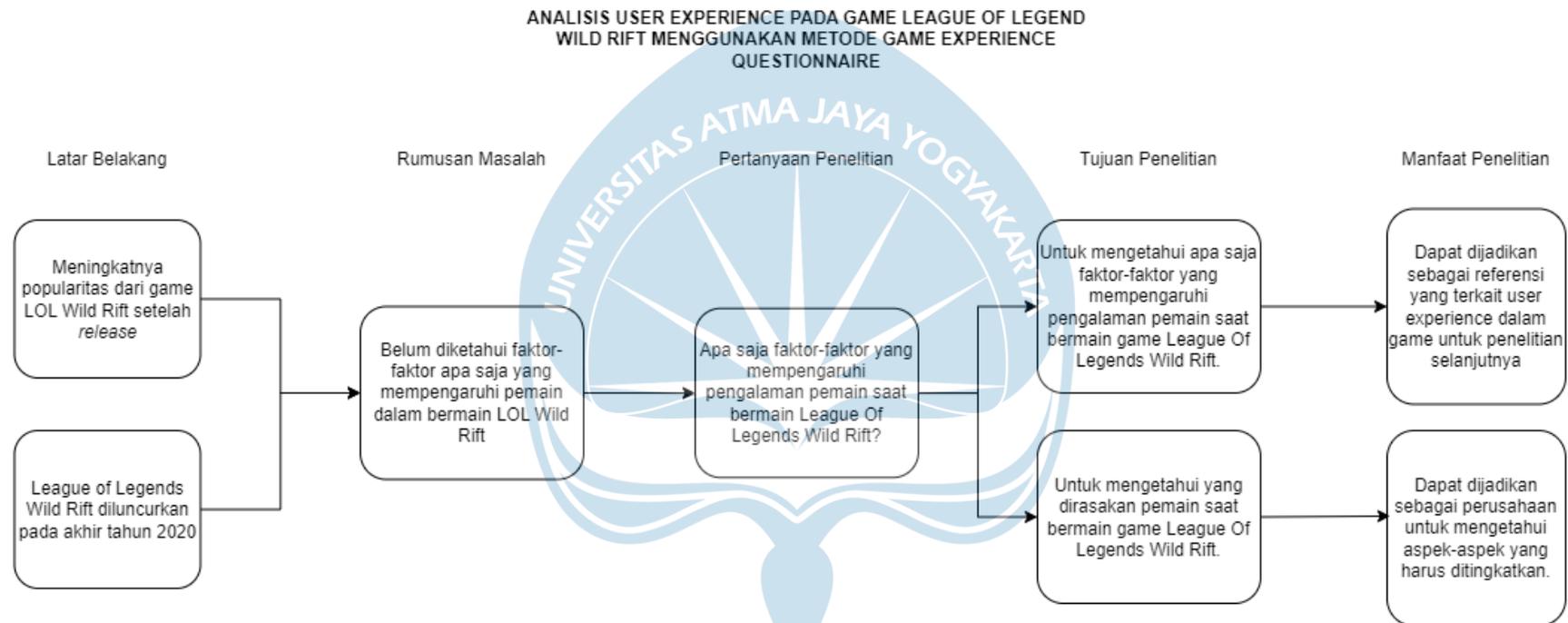
1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk mengetahui faktor apa saja yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pemain saat bermain League of Legends Wild Rift sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan rujukan riset selanjutnya yang terkait *user experience* terhadap game.
2. Dapat dijadikan sebagai perusahaan untuk mengetahui aspek-aspek yang harus ditingkatkan.



1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 4 Bagan Keterkaitan