

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya kemajuan teknologi dari masa ke masa, teknologi telah memberikan manfaat yang positif bagi gaya hidup manusia. Salah satu teknologi tersebut adalah *smartphone*. *Smartphone* atau telepon cerdas merupakan salah satu gawai genggam elektronik yang memiliki fungsionalitas yang tidak hanya digunakan untuk melakukan panggilan telepon atau mengirim pesan teks, namun dapat juga menjadi sarana hiburan [1]. Hiburan yang ditawarkan yakni mendengarkan musik, menonton video, melakukan sosial media dan bermain *game*. Seperti dilansir pada liputan6.com, pada masa ini *smartphone* merupakan suatu barang yang seakan wajib dimiliki oleh setiap orang dengan fungsionalitasnya yang ada [2], bahkan menurut Badan Pusat Statistik persentase pengguna *smartphone* pada Republik Indonesia mencapai 64,87% pada tahun 2021 [3], sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa kini terdapat banyak orang yang bermain *game*, dikarenakan tidak sedikit orang membeli *smartphone* hanya demi memainkan *game*-nya saja.

Industri *game mobile* pada platform *smartphone* dari waktu ke waktu juga semakin berkembang seiring berjalannya perkembangan *smartphone*. *Game* yang ada pada *smartphone* awalnya mungkin hanyalah *game* yang sekedar untuk mengisi waktu luang dan hiburan, namun terdapat beberapa *game* masa kini yang dapat dikategorikan sebagai *game* yang bersifat kompetitif, di mana *game* tersebut dijadikan ajang untuk kompetisi antar pemain dan memperoleh pemenang. Dari *game-game* yang bersifat kompetitif ini maka lahirlah istilah *E-Sport*. *E-Sport* yang memiliki kepanjangan *Electronic Sport* merupakan ajang kompetisi *game* yang menggunakan media komputer, *console game* dan *smartphone* di mana para *gamer* yang telah dilatih secara profesional akan dikompetisikan antar satu dengan yang lain. Kategori *game* yang biasanya diujikan yakni *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy (RTS)* dan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* [4] namun untuk genre yang penontonnya paling stabil pada platform *mobile* adalah genre MOBA.

Game bergenre MOBA pada *smartphone* yang cukup dikenali oleh masyarakat yakni Mobile Legends. *Riot Games* selaku pencipta *game* League of Legends untuk *platform* komputer, tertarik untuk menciptakan *game* yang serupa yakni *game* MOBA pada *platform smartphone*. Hingga muncullah *game* terbaru yang diterbitkan oleh *Riot Games* yakni *League of Legends : Wild Rift* yang terbit pada bulan Oktober 2020 [5]. Pada dasarnya *game* ini merupakan *game* League of Legends yang disederhanakan untuk *platform smartphone*. *Game* LOL:WR ini sama seperti dengan *game* bergenre MOBA lainnya di mana suatu tim yang beranggotakan lima anggota bertarung melawan tim musuh yang juga beranggotakan lima anggota, di mana kedua tim tersebut memiliki misi yang sama, yakni menghancurkan inti markas musuh [6] [7], serta masing-masing anggota memiliki perannya masing-masing sesuai dengan peran yang diperoleh secara otomatis dari sistem. Tidak hanya itu, terdapat fitur *party* yang memungkinkan *player* untuk bekerja sama dengan sesama teman dalam satu tim.

Meski *League of Legends : Wild Rift* telah eksis selama dua tahun lebih, namun secara angka jumlah pemain aktif di *game* ini kalah jauh dari *game* kompetitornya, yakni *Mobile Legends*. Berdasarkan situs *ActivePlayer*, pada tiga bulan terakhir (Desember hingga Februari) angka pemain aktif *game* *League of Legends : Wild Rift* terdapat kurang dari 20 juta pemain per bulannya [8], sedangkan pada *game* *Mobile Legends* berdasarkan situs yang sama, angka pemain aktifnya ditemukan sebanyak kurang lebih 70 hingga 80 juta pemain per bulannya pada tiga bulan terakhir [9]. Hal ini jelas menunjukkan bahwa tidak sedikit orang yang lebih berminat untuk memainkan *game* *Mobile Legends* daripada *League of Legends : Wild Rift*. Bahkan di Indonesia, sangat sedikit sekali ditemukan adanya pemain *game* *League of Legends : Wild Rift* dibandingkan pemain *Mobile Legends*. Tidak hanya kendala pada jumlah pemain, namun secara *rating game* juga. Dilansir pada aplikasi *AppStore* dan *PlayStore*, diketahui bahwa *game* ini memiliki *rating* 3,6 dan 3,4. Hal ini diketahui bahwa terdapat banyak keluhan dan permasalahan yang dirasakan oleh pemain, sehingga tidak sedikit pemain yang merasa tidak nyaman saat memainkan *game* ini.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis ingin melakukan penelitian yakni menganalisis pengalaman pengguna (*user experience*) dalam memainkan *game*

League of Legends : Wild Rift, di mana pada penelitian ini lebih berfokus kepada apa saja permasalahan yang sering kali muncul terhadap penggunaannya. Oleh sebab itu, untuk mendukung penelitian ini penulis menggunakan metode yang dinamakan *enhanced cognitive walkthrough*, di mana metode ini merupakan metode yang tepat untuk menganalisis permasalahan ini, karena pada metode ini tujuan utamanya yakni mencari tahu apa saja permasalahan yang muncul serta memberikan rekomendasi perbaikan terhadap masalah yang muncul.



1.2 Perumusan Masalah

Adanya keluhan dari pengguna terkait dengan kemudahan penggunaan *game*. Namun belum diketahui secara detil masalah yang mempengaruhi kemudahan penggunaan *game*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah sebelumnya, pertanyaan penelitian yang akan diajukan adalah :

1. Apa saja permasalahan yang muncul sehingga mempengaruhi kemudahan pengguna dalam menggunakan *game*?
2. Rekomendasi apa yang bisa diberikan terhadap permasalahan yang muncul?

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada informasi yang disajikan pada bagian latar belakang perumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- Mengidentifikasi permasalahan yang akan muncul sehingga mempengaruhi tingkat kemudahan pengguna saat bermain *game League of Legends : Wild Rift* menggunakan metode *enhanced cognitive walkthrough*, serta memberikan rekomendasi terhadap permasalahan yang muncul.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

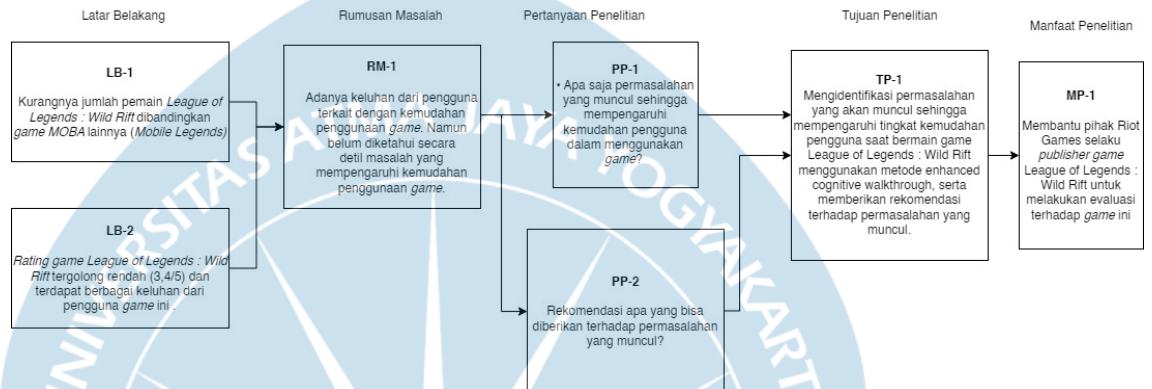
- Penelitian ini menggunakan matriks yang ada dalam Metode *enhanced cognitive walkthrough* untuk mengevaluasi *user experience* dalam bermain *game League of Legends: Wild Rift*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Membantu pihak *Riot Games* selaku *publisher game League of Legends : Wild Rift* untuk melakukan evaluasi terhadap *game* ini.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan