

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Nurfitriya dan Kusumandyoko [6]. Melakukan penelitian mengenai user experience pada gim among us yang bertujuan untuk menilai kualitas permainan dari fenomena yang mempengaruhi aspek sosial, budaya, dan psikologis masyarakat di Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan metode *game design factor questionnaire* dengan pendekatan kuantitatif. Dan mendapatkan hasil 7 faktor memiliki nilai tinggi, Kemudian pada 5 faktor lainnya tidak begitu tinggi atau dapat dikatakan rendah.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hakiki, dkk[7]. Melakukan penelitian pada gim playerunknowns battleground mobile atau biasa disebut PUBG Mobile yang bertujuan untuk memberikan hasil evaluasi *user experience* bagi pengguna baru dan memberikan evaluasi mengenai *user experience* kekurangan dan kelebihan gim PUBG Mobile. Penelitian tersebut menggunakan metode Game Design Factor Questionnaire untuk mengevaluasi gim PUBG Mobile. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa responden non gamer mempunyai nilai yang kecil, bahwa PUBG Mobile sulit dimainkan untuk para pemain baru yang tidak asing dengan tipe permainan berjenis *First Person Shooter* atau sudut pandang pertama dan *Third Person Shooter* atau sudut pandang ketiga.

penelitian yang dilaksanakan oleh Akbar, dkk[8]. Melakukan penelitian pada gim Heartstone untuk memberikan Evaluasi user experience pada gim Heartstone yang mengalami tingginya tingkat kesulitan bagi para pemain baru. Penelitian ini menggunakan metode *game design factor questionnaire*. Hasil dari penelitian yang didapat mengenai gim Heartstone memiliki nilai yang paling rendah pada faktor *Immersion* dan *Returning to Reality* dan pengembang Heartstone diharapkan dapat memberikan perbaikan

pada bagian cerita utama pada gim tersebut untuk menyaingi kompetitornya yaitu Shadowverse.

Pada penelitian yang dijalankan oleh Huda [9]. Tentang analisis *user experience* pada gim Mobile Legend versi 1.4.14.4454 yang bertujuan untuk mengetahui faktor yang paling berpengaruh dalam pengalaman pengguna gim Mobile Legend. Dengan menggunakan metode *game design factor questionnaire* dengan hasil penelitian evaluasi rekomendasi untuk meningkatkan atau menambahkan beberapa konten pada faktor *narrative*, *freedom*, dan *fantasy* agar para pemain dapat bermain kembali gim Mobile Legend.

Penelitian yang dilakukan oleh Jayadi, dkk[10]. Meneliti mengenai analisis minat bermain gim DOTA 2 yang memiliki 900 ribu pengguna aktif. Sehingga, tingginya minat bermain pada gim DOTA 2 diperlukan evaluasi mengenai alasan dibalik tingginya jumlah pemain aktif permainan DOTA 2. dengan menggunakan metode *game design factor questionnaire*. Penelitian ini terbagi ke dalam 2 pihak, pihak pertama merupakan pengguna yang bermain DOTA 2 tetapi tidak memainkan gim sejenis lainnya. Kemudian pada pihak kedua merupakan pengguna yang bermain DOTA 2 tetapi memainkan aplikasi gim sejenisnya. Hasil penelitian ini mendapatkan hasil evaluasi kuesioner antar 2 pihak yang menghasilkan 11 pernyataan yang berbeda yang tidak signifikan dan mendapatkan 24 perbedaan yang signifikan.

Tabel 2 1 Studi Sebelumnya

No.	Penulis	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
1.	Nurfitriya, dan Kusumandyoko[6]	Analisis <i>User Experience</i> Pada <i>Game Among Us</i> Dengan Menggunakan <i>Game Design Factors Questionnaire</i>	Menilai kualitas permainan dari fenomena yang mempengaruhi aspek sosial, budaya, dan psikologis masyarakat di Indonesia	<i>Game design factor questionnaire</i>	<i>Among Us</i>	Hasil 7 faktor memiliki nilai tinggi. Kemudian, pada 5 faktor lainnya tidak begitu tinggi atau dapat dikatakan rendah.
2.	Hakiki, dkk[7]	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada <i>Game Player unknown Battleground Mobile</i> Menggunakan <i>Game Experience Questionnaire</i>	Memberikan hasil evaluasi <i>user experience</i> bagi pengguna baru dan memberikan evaluasi mengenai <i>user experience</i> kekurangan dan kelebihan gim <i>PUBG Mobile</i>	<i>Game Experience Questionnaire</i>	<i>PUBG Mobile</i>	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa responden non gamer mempunyai nilai yang kecil, bahwa <i>PUBG Mobile</i> sulit dimainkan untuk para pemain baru yang tidak asing dengan tipe permainan berjenis <i>First Person Shooter</i> atau sudut pandang pertama dan <i>Third Person Shooter</i> atau sudut pandang ketiga.

No.	Penulis	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
3.	Akbar, dkk[8]	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada <i>Game Heartstone</i> Dengan Menggunakan Metode <i>Game Experience Questionnaire</i>	Melakukan penelitian pada gim <i>Heartstone</i> untuk memberikan Evaluasi <i>user experience</i> pada gim <i>Heartstone</i> yang mengalami kekurangan pada tingkat kesulitan bagi pemain baru.	<i>Game Experience Questionnaire</i>	<i>Heartstone</i>	Hasil dari penelitian yang didapat mengenai gim <i>Heartstone</i> memiliki nilai yang paling rendah pada faktor <i>Immersion</i> dan <i>Returning to Reality</i> dan pengembang <i>Heartstone</i> diharapkan dapat memberikan perbaikan pada bagian cerita utama pada gim tersebut untuk menyaingi kompetitornya yaitu <i>Shadowverse</i> .
4.	Huda[9]	Analisis <i>User Experience</i> pada <i>Game Mobile Legend</i> Versi 14.14.4454 Dengan menggunakan <i>Game Design Factor Questionnaire</i>	mengetahui faktor yang paling mempengaruhi <i>user experience</i> dari gim <i>Mobile Legend</i>	<i>Game design factor questionnaire</i>	<i>Mobile Legend</i> versi 14.14.4454	hasil penelitian evaluasi rekomendasi untuk meningkatkan atau menambahkan beberapa konten pada faktor <i>narrative</i> , <i>freedom</i> , dan <i>fantasy</i> agar para pemain dapat bermain kembali gim <i>Mobile Legend</i> .

No.	Penulis	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
5.	Jayadi,dkk[10]	Analisis Minat Bermain Pada Gim <i>DOTA 2</i> dengan Metode <i>Game Design Factors</i>	tingginya minat bermain pada gim <i>DOTA 2</i> diperlukan evaluasi mengenai alasan tingginya jumlah pemain aktif gim <i>DOTA 2</i> .	<i>Game design factors</i>	<i>DOTA 2</i>	Hasil penelitian ini mendapatkan hasil evaluasi kuesioner antar 2 pihak yang menghasilkan 11 pernyataan yang berbeda yang tidak signifikan dan mendapatkan 24 perbedaan yang signifikan.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Game Online

Merupakan permainan yang bergantung dengan konektivitas internet untuk dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan perangkat pribadi seperti komputer, gim konsol, dan *smartphone* untuk mencapai suatu tujuan bersama ataupun individu[11]. Saat ini terdapat banyak permainan *online* yang dapat diakses melalui platform seperti *epic games store*, *steam*, *battle.net*, *origin*, *playstore*, *Appstore*, dll.

2.2.2 FIFA Mobile

FIFA Mobile merupakan gim free to play bertemakan simulasi sepak bola yang hanya tersedia di perangkat *smartphone*. Dikembangkan oleh EA Sports dan EA Canada diterbitkan oleh EA Sports untuk perangkat IOS dan Android pada Oktober 2016. Gim *FIFA Mobile* memperkenalkan banyak tipe permainan seperti serangan versus, Satu lawan Satu, mode manajer, dan *versus* teman. Pengembang aplikasi FIFA Mobile yaitu EA Sports mendapatkan lisensi dari FIFA atau federasi asosiasi sepak bola dunia dan liga – liga kompetitif di beberapa negara seperti *Premier league* (liga inggris), *Laliga* (liga spanyol), *Serie A* (liga itali), *Bundesliga* (liga jerman), *Ligue 1* (liga prancis) dan liga – liga kompetitif lainnya. Sehingga, FIFA Mobile dapat menampilkan acara langsung bertema peristiwa dunia nyata baru – baru ini seperti *champions league*, piala dunia, *Team of the Week*, *Team of the Year*, *Team of the Season*, dan acara – acara langsung yang sedang diminati oleh pecinta sepak bola didunia saat ini.



Gambar 2. 1 Tampilan dari FIFA Mobile

2.2.3 *User Experience*

User experience atau pengalaman pengguna merupakan suatu respon sistem ke pengguna yang memiliki kekuasaan dalam menentukan kepuasan dan kenyamanan pengguna [12]. Keberadaan *user experience* dapat menentukan keberhasilan dalam suatu produk atau sistem jika pengguna ikut andil dalam merasakan kenyamanan dan kepuasan dalam penggunaannya. Suatu produk atau sistem jika dibuat dengan desain, tata letak, atau warna yang baik tetapi pengguna tidak ikut andil dalam penggunaannya, maka sistem atau produk tersebut tidak memiliki pengalaman pengguna yang baik atau dapat dikatakan gagal dalam mencapai kepuasan dan kenyamanan pengguna.

2.2.4 *Game Design Factor Questionnaire*

Metode yang digunakan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat kualitas suatu permainan. *Game design factor questionnaire* terdapat 11 faktor utama dan 1 faktor tambahan yang dapat digunakan untuk mengetahui aspek apa saja yang perlu ditingkatkan agar dapat menjadi lebih baik [13]. Berikut merupakan penjelasan setiap faktor dari metode *game design factor questionnaire*.

2.2.4.1 *Game Goals*

Game goals atau tujuan utama gim merupakan inti utama dari suatu permainan untuk mencapai suatu pencapaian yang akan memberikan suatu kepuasan bagi pengguna yang memainkan gim tersebut. Setiap gim memiliki konsep tujuan utama yang berbeda – beda dan sudah ditentukan oleh pengembang gim tersebut. Terdapat 3 tingkat tujuan dalam sebuah gim, jangka pendek diperuntukkan untuk sebuah permainan yang mengadakan festival atau acara langsung yang sedang terjadi untuk mengetahui preferensi pemain. jangka menengah memiliki efek tujuan jangka panjang pada dunia permainan seperti karakter baru, level baru dan area baru. Jangka Panjang merupakan pedoman bagi pengembang gim untuk membuat atau menerapkan permainan yang dapat bertahan lama seperti permainan petualangan[13].

2.2.4.2 Game Mechanism

Setiap permainan memiliki mekanisme permainan yang berbeda – beda dalam mencapai suatu tujuan permainan. Menurut (Adams & Dormans, 2003) Mekanisme permainan adalah aturan, proses, dan bagian inti permainan. Mekanisme permainan menentukan perilaku pemain dalam permainan, seperti pemain mengharuskan menyelesaikan beberapa tantangan untuk menyelesaikan tugas ataupun lanjut ke tugas selanjutnya [14]. Sehingga, mekanisme permainan menentukan bagaimana situasi dalam permainan berlangsung, kapan, dan apa yang terjadi, serta kondisi apa yang diperlukan untuk menang ataupun kalah.

2.2.4.3 Interaction

Interaksi merupakan penghubung pemain dengan suatu karakter didalam gim tersebut atau pemain lainnya melalui aksi. Aksi tersebut berupa seperti tombol yang telah dibuat oleh pengembang yang dapat dikendalikan oleh pemain untuk mencapai tujuan utama dalam suatu gim. seperti permainan olahraga bertemakan sepak bola, pemain dapat memberikan bola jarak jauh atau pendek ke karakter lain sesuai dengan keinginan para pemain, menendang bola ke gawang dengan arah dan

tenaga karakter para pemain inginkan, mengatur taktik atau mengganti karakter, dan lain sebagainya.

2.2.4.4 Freedom

Freedom atau kebebasan membuat pemain dapat melakukan mengubahsesuaikan sesuai dengan keinginan pemain. Pemain diberikan kebebasan dalam banyak hal seperti mengatur suara permainan, mengubah aksesoris karakter pemain, mengganti username, mengganti Bahasa, dan lain sebagainya. Dalam faktor kebebasan ini dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi pemain untuk mengambil keputusan.

2.2.4.5 Game Fantasy

Game Fantasy atau fantasi permainan dengan pengembangan cerita, situasi lingkungan, perasaan suatu karakter dalam gim dapat membuat pemain menjadi berimajinasi dengan suatu gim dan membuat pemain dapat berfantasi didalam dunia gim tersebut. Sehingga faktor ini dapat membuat pemain merasa terkoneksi dengan dunia gim tersebut dan memberikan pengalaman yang berbeda atau baru.

2.2.4.6 Narrative

Narasi yang dikembangkan dengan baik dapat membuat pemain menjadi penasaran akan situasi dan cerita yang terjadi pada suatu permainan. Seperti pengembangan karakter yang baik dan plot cerita yang unik untuk membuat pemain ingin bertahan dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan gim tersebut.

2.2.4.7 Sensation

Sebuah permainan tidak dapat lepas dengan sensasi yang ada pada sebuah permainan tersebut, baik setelah dimainkan ataupun sedang dimainkan. visualisasi dan audio yang di komposisi atau dirancang dengan baik dapat mempengaruhi pemain dalam memainkan suatu permainan.

2.2.4.8 Game Value

Game value atau nilai pada gim dapat membuat pemain bermotivasi untuk memainkannya. Nilai pada suatu gim dapat dilihat dari konten yang dibuat oleh pengembang gim seperti karakter baru yang memiliki keunikan tersendiri, dunia baru yang dapat dieksplorasi, *stage* baru pada suatu gim, dll.

2.2.4.9 Challenges

Setiap gim biasanya memiliki tantangan yang tersendiri untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tantangan ini dapat memotivasi pemain untuk dapat menyelesaikan gim atau berpindah tantangan selanjutnya. Tantangan juga dapat memberikan efek adiktif, kognitif, dan afektif. Akan tetapi, setiap tantangan membutuhkan penyesuaian keterampilan secara bertahap[13].

2.2.4.10 Sociality

Faktor sosialisasi merupakan faktor yang biasanya terjadi pada permainan *online multiplayer* yang menghubungkan antar pemain melakukan komunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi pada suatu permainan merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan semangat bermain dibandingkan bermain sendirian.

2.2.4.11 Mystery

Misteri pada suatu gim dapat menarik rasa berpetualang pemain yang memainkan suatu gim. Semakin tinggi misteri pada suatu gim, maka pemain akan melakukan eksplorasi gim tersebut lebih lama dan membuat pemain menjadi betah dengan gim.

2.2.4.12 Flow

Flow merupakan faktor yang dapat digunakan untuk mengetahui kebiasaan pemain Ketika sedang memainkan suatu gim. Kebiasaan pemain ini membuat pemain mengabaikan lingkungan sekitarnya karena disibukkan dengan gim yang dimainkannya [13].