

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan salah satu bentuk rekreasi yang sangat berguna untuk menghilangkan kepenatan di saat waktu luang serta dapat dimainkan secara sendiri maupun bersama teman. *Game* ialah salah satu aktivitas yang sering dimainkan oleh anak muda pada saat ini karena memiliki manfaat untuk mengasah pikiran dan mengembangkan kemampuan diri seperti memecahkan sebuah masalah yang ada di dalam *game*. Tahun 2022 merupakan tahun adaptasi industri *game* karena pemasukan pada tahun ini mengalami sebuah penurunan[1]. Berbeda halnya dengan tahun 2020 dan 2021 terdapat pemasukan industri *game* yang sangat meningkat.

Pasar industri *game* secara *global* pada tahun 2022 mengalami total pemasukan yang menurun sebesar 4.3% dari tahun sebelumnya, dan menghasilkan sebanyak US\$184.4 miliar atau bisa dikatakan mendapatkan Rp 2.783 triliun[1]. Pemasukan pada *game mobile* mendapatkan sebuah penyusutan sebesar 6.4% pada tahun 2022, dan menghasilkan sebanyak US\$92.2 miliar atau setara dengan Rp. 391 triliun[1]. Kemudian *game* konsol mendapatkan sebuah penurunan sebesar 4.2% karena ditahun ini *game* yang baru dirilis jumlahnya sangat sedikit dari tahun sebelumnya. Selanjutnya untuk industri *game* PC mendapatkan sebuah kenaikan sebesar 0.5% dan tidak terlalu merasakan dampak yang buruk. *Game* industri di Asia Tenggara menyumbangkan kontribusi sebesar 6% pada total pendapatan *game* sebanyak US\$5.5 miliar atau senilai dengan Rp 83 triliun[2].

Pertumbuhan pendapatan pasar *game* di Indonesia pada akhir tahun 2021 mencapai angka sebesar \$1.92 miliar atau setara dengan Rp 28.9 triliun dan pada tahun 2022 diperkirakan akan terus meningkat dengan mencapai angka sebesar Rp 35 triliun[3]. Indonesia merupakan salah satu negara yang berfokus pada perangkat *mobile* karena sebagian besar orang di Indonesia adalah pengguna *Android*, dan kebanyakan orang tidak mempunyai PC maupun konsol. Meningkatnya pengguna *smartphone* dan internet kemungkinan besar *game mobile* akan terus mendominasi sektor *game* di Indonesia. Dominasi tersebut secara umum masih didominasi oleh produk-produk

asing dengan nilai sebesar 99.6%[4]. Maka, dapat ditemukan bahwa terdapat sebuah potensi yang besar pada industri *game* di Indonesia ini untuk segera dibenahi.

Esports (Olahraga *Games*) merupakan sebuah *game* olahraga yang sedang naik daun di seluruh dunia dan banyak diminati oleh anak muda untuk dijadikan sebagai bidang kompetitif. *Esports* dianggap seperti olahraga masa depan karena kebanyakan orang sekarang menjadikan sebagai mata pencaharian untuk kehidupan sehari-hari. Terdapat berbagai macam jenis *esports* seperti salah satunya *sports* dengan beberapa format pertandingan yang berbeda-beda seperti satu lawan satu, dua lawan dua, dan tiga lawan tiga[5]. Salah satu *game sports* yang akan dibahas saat ini yaitu *eFootball 2023 mobile*.

eFootball 2023 Mobile atau lebih dikenal sejak lama dengan sebutan PES (*Pro Evolution Soccer*) dianggap sebagai sebuah *platform game* olahraga yang dirilis oleh salah satu perusahaan *game development* di Jepang yaitu Konami. Alasan memilih *eFootball 2023 Mobile* untuk di teliti dikarenakan komunitas yang berfokus pada game ini sangat besar salah satunya adalah komunitas *facebook* yang memiliki jumlah anggota aktif sebanyak 185.075. Komunitas ini juga aktif mengadakan *tournament* dan *event* berhadiah secara *online* maupun *offline* [6]. Terdapat data jumlah *rating* dan pengguna dari *eFootball 2023 Mobile* yang didapatkan dari *Google Play Store*[7]. Sejak bulan Januari 2023 terhitung mendapatkan *rating* sebesar 3,9 dari 5,0 dengan pengisi ulasan sebanyak 11 juta dan total unduhan sekitar 100 juta lebih pengguna[7]. Data tersebut terlihat bahwa pengguna *game eFootball 2023 Mobile* ini masih merasa kurang dengan performa dan kualitas yang diberikan. Terdapat beberapa keluhan terkait ulasan diberikan oleh pengguna yang lebih memfokuskan terhadap grafik dan kontrol dalam *game*, serta saran terhadap fitur *event* yang terdapat di dalam *game* agar pengguna dapat lebih nyaman dalam bermain[7].

Keluhan pengguna menunjukkan bahwa beberapa dari mereka tidak puas dengan *game eFootball 2023 Mobile*. Kualitas grafik dan kontrol yang buruk dapat menyebabkan masalah bagi para pengguna, seperti merasa kesulitan saat bermain dengan lawan. Hal ini dapat terlihat melalui review yang diberikan oleh pengguna melalui aplikasi *Playstore* [7]. Akibatnya, pengguna akan menjadi kecewa dan tidak lagi memainkan *game* tersebut. Jika pengguna merasa puas dengan kualitas grafik dan kontrol didalamnya akan terus cenderung memainkan *game* tersebut. *Game eFootball*

2023 *Mobile* ini mengalami sebuah peningkatan yang signifikan terlihat dari tahun ke tahun, baik dalam segi *gameplay*, grafik *game*, kontrol *game*, fitur *game*, sampai jumlah pengguna yang memainkan *game* tersebut. Perlu diketahui bahwa *game eFootball 2023 Mobile* ini apabila kita menganalisis berdasarkan pengalaman pengguna saat bermain *game*, maka kita dapat mengetahui kualitas yang diberikan oleh *eFootball2023 mobile* dari sebuah perspektif pengalaman pengguna, dan hasil secara keseluruhan dari pengalaman pengguna selama bermain *eFootball 2023 Mobile*. Tujuannya ialah untuk mengetahui tahap evaluasi pengalaman pengguna pada *game eFootball 2023 Mobile*, dan untuk mengetahui hasil analisis dari pengalaman pengguna pada *game eFootball 2023 Mobile*.

Sebuah analisis akan dilakukan terhadap pengalaman pengguna saat bermain *game eFootball 2023 Mobile*, penelitian ini menggunakan survei yang ditujukan kepada pengguna yang sering memainkan *game* tersebut. Survei ini menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan terkait tahap evaluasi yang berisi komponen terhadap pengalaman pengguna selama bermain *game*, dan hasil pengalaman yang pengguna rasakan ketika memainkan *game* tersebut. Data yang diperoleh berasal dari kuesioner akan diproses memakai sistem pengukuran yang telah tersedia.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian konteks yang sudah disampaikan sebelumnya, permasalahan utama yang ingin dicari pada riset ini ialah pengguna kurang merasa puas terhadap kinerja dari *game eFootball 2023 Mobile*. Maka, dibutuhkan pengukuran kepuasan terhadap *game* seperti perlu diketahui tahap melakukan evaluasi *user experience* pada *game eFootball 2023 Mobile* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*, dan perlu diketahui hasil dari analisis *user experience* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)* pada *game eFootball 2023 Mobile*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang berasal dari masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap melakukan evaluasi *user experience* pada *game eFootball 2023 Mobile* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*?

2. Bagaimana hasil dari analisis *user experience* dengan menggunakan metode *Game Experinece Questionare (GEQ)* pada *game eFootball 2023 Mobile*?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari masalah dan pertanyaan penelitian yang telah diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tahap melakukan evaluasi *user experience* pada *game eFootball 2023 Mobile* dengan menggunakan metode *Game Experinece Questionare (GEQ)*.
2. Mengetahui hasil dari analisis *user experience* dengan menggunakan metode *Game Experinece Questionare (GEQ)* pada *game eFootball 2023 Mobile*.

1.5. Batasan Masalah

Terdapat Batasan diterapkan dalam penelitian ini, yaitu:

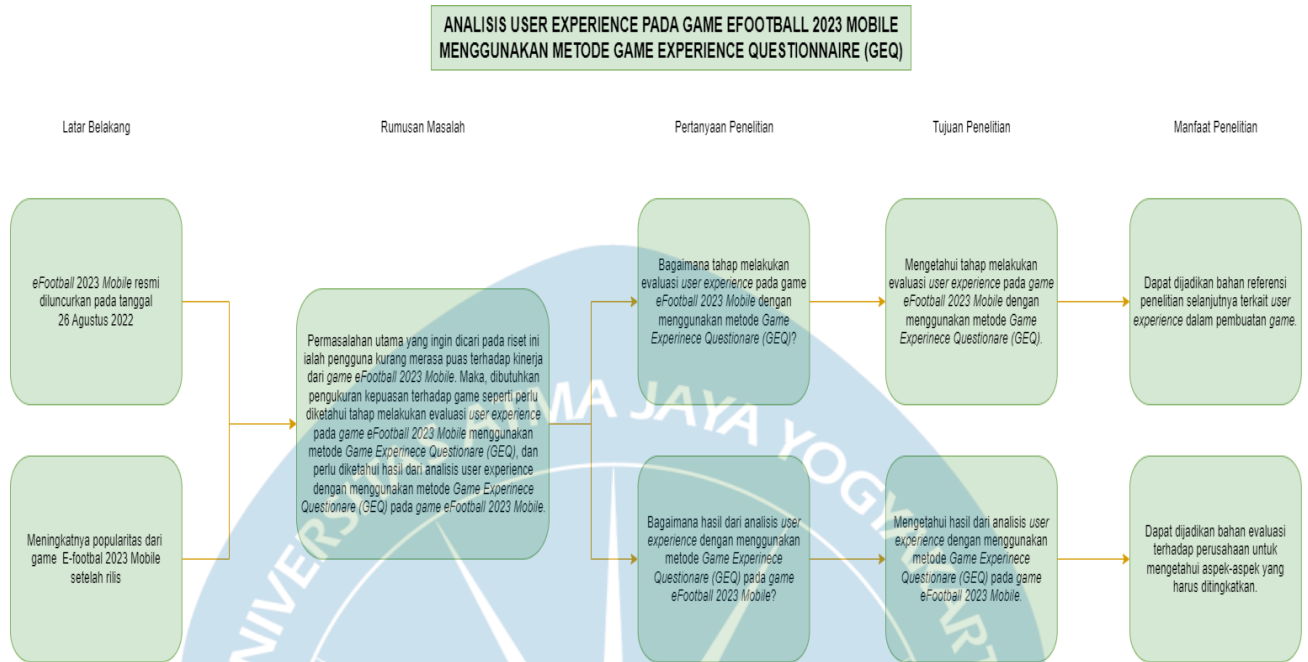
1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Experience Quetionnaire*.
2. Fokus penelitian ini hanya pada *user experience* atau pengalaman pengguna tentang *game mobile eFootball 2023*.
3. Pemilihan responden dari penelitian ini adalah mereka yang memainkan *eFootball 2023* pada platform *mobile*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk mengetahui hasil dari analisis pengalaman pengguna dengan menggunakan metode GEQ saat bermain *e-Football 2023 Mobile* sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan bahan referensi penelitian selanjutnya terkait *user experience* dalam pembuatan *game*.
2. Dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap perusahaan untuk mengetahui komponen-komponen yang harus ditingkatkan.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan