

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* pada beberapa tahun belakangan sudah mengalami lonjakan yang luar biasa, dengan video *game* yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga menjadi bagian integral dari budaya populer di masyarakat modern. Berdasarkan data yang didapat dari *website* grandviewresearch.com yang merupakan perusahaan riset dan konsultasi pasar yang berbasis di India dan AS menunjukkan data pendapatan yang berasal dari industri penjualan *game* setiap tahunnya mengalami peningkatan. Diawali dari permainan *console*, *mobile*, serta *Personal Computer* (PC)[1].

Berdasarkan data yang didapat dari sebuah *website* yang mengumpulkan data terkait *game* yaitu newzoo.com menunjukkan bahwa industri video *game* secara global telah menghasilkan US\$187.7 miliar yang setara dengan Rp 2.870 triliun. Penghasilan dari video *game* *mobile* menghasilkan angka sebesar US\$92.6 miliar yang sama dengan Rp 1.416 triliun pada 2023. Lalu *game console* yang menghasilkan sebesar US\$56.1 miliar yang sama dengan Rp 858 triliun. Pada video *game* PC menghasilkan pendapatan sebesar US\$37.1 miliar yang jika dirupiahkan yaitu sebesar Rp 567 triliun. Serta yang terakhir yaitu video *game* browser mencapai angka US\$1.9 miliar setara dengan Rp 29 triliun [2].

Pada zaman sekarang ini akses untuk bermain video *game* sangat mudah diakses karena dapat diunduh melalui *internet* menggunakan *smartphone* maupun PC. Keberadaan *internet* pada saat ini memberi kemudahan antar pengguna video *game* yang bisa terhubung secara daring di manapun mereka berada serta memiliki jangkauan yang sangat luas. Pendapatan dari industri *game* ini berasal dari penjualan video *game* tersebut baik itu video *game mobile*, *game console*, video *game* pc dan juga video *game browser*. *E-sports* (Olahraga Games) ialah suatu *game sport* yang saat ini sedang naik daun di seluruh penjuru dunia serta banyak peminat dari kalangan para anak muda untuk dijadikan bidang kompetitif. *Esport* diartikan sebagai sebuah olahraga masa depan yang disebabkan

banyaknya orang pada masa kini menjadikan Esports sebagai pekerjaan yang menghasilkan untuk kehidupan sehari-hari. Ada beberapa bentuk *esports* yang di antaranya menggunakan cara bertanding yang beragam, misalnya satu lawan satu, dua lawan dua, tiga lawan tiga, lima lawan lima, dan masih ada lainnya[3]. Di antara banyaknya *game sports* yang akan dibahas pada penelitian ini ialah *Mobile Legends Bang Bang*.

Mobile Legends Bang Bang ialah salah satu *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang banyak diminati pada kalangan penikmat *game mobile*. Alasan memilih *Mobile Legends Bang Bang* untuk diteliti ialah karena kelompok yang menggemari *game Mobile Legends Bang Bang* sangat besar, contohnya ialah halaman *facebook Mobile Legends Bang Bang* yang telah mencapai 33 juta pengikut dan kerap mengadakan turnamen besar. Terdapat data jumlah rating dari pengguna *game Mobile Legends Bang Bang* yang didapatkan dari Google Play Store[4]. *Game Mobile Legends Bang Bang* pada Januari 2024 yang ada pada Google Play Store mendapatkan rating sebesar 3,6 dari 5,0 dengan pengisi ulasan sebanyak 33 juta dan total unduhan sekitar 500 juta lebih pengguna[4].

Berdasarkan data yang ada tersebut menunjukkan bahwa masih banyaknya pemain *game Mobile Legends Bang Bang* masih merasa tidak puas dengan pengalaman bermain yang didapatkan. Ada beberapa keluhan yang disampaikan oleh pengguna yang berfokus pada kualitas grafis, kinerja dan bug, keseimbangan permainan, sistem monetisasi, tindakan tidak pantas, pengoptimalan dan pembaruan dan juga dukungan pelanggan di dalam *game* [4]. Keluhan dari pengguna ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasakan ketidakpuasan dengan *game Mobile Legends Bang Bang*. Kualitas grafis serta *bug* yang buruk memberikan masalah bagi para pengguna, seperti merasa kesulitan ketika berada dalam permainan. Hal ini bisa dilihat berdasarkan review dari para pengguna yang ada pada aplikasi *Play store*[4].

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sanchez et al, menyatakan bahwa *game* merupakan sistem interaktif yang dirancang untuk mengeksploitasi

user experience saat digunakan oleh pemain yang bertujuan untuk mengeksploitasi emosi atau perasaan pengguna dan juga memastikan kesenangan dan hiburan bagi pemainnya [5]. Penelitian mengenai pengalaman pengguna pada *Game Mobile Legends Bang Bang* memiliki relevansi dalam konteks pengembangan *game* dalam pengalaman digital secara umum. Meskipun *game Mobile Legends Bang Bang* telah banyak diteliti, namun penelitian mengenai *User Experience* menggunakan pendekatan *Game Experience Questionnaire (GEQ)* masih terbatas. Dengan melakukan analisis menggunakan GEQ, peneliti dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dalam *Mobile Legends*. Informasi ini dapat memberikan panduan berharga bagi pengembang *game* untuk meningkatkan kualitas *game play* serta juga meningkatkan kepuasan pengguna. Meskipun *Mobile Legends* memiliki popularitas yang tinggi, tetapi terdapat juga kritik negatif, terutama terkait pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Penelitian ini dapat membantu menjawab kritik-kritik negatif tersebut dengan data empiris yang didapatkan dari responden.

Berdasarkan paparan latar yang telah dijelaskan di atas, peneliti hendak melakukan analisis *user experience* pada saat bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Penelitian ini akan menggunakan survei yang diarahkan kepada para pengguna yang sering bermain *game Mobile Legends Bang Bang* tersebut. Survei ini nantinya akan menggunakan kuesioner yang berisikan pertanyaan berhubungan dengan tahap evaluasi yang berisikan komponen terhadap pengalaman pemain selama bermain *game*, serta hasil pengalaman yang pemain rasakan saat bermain *game Mobile Legends Bang Bang* tersebut. Data yang didapatkan berasal dari kuesioner akan diolah dengan menggunakan sistem pengukuran yang sudah ada.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada uraian konteks yang telah disampaikan sebelumnya, permasalahan utama yang ingin dicari pada riset ini ialah pengguna kurang merasa

puas terhadap kinerja dari *game Mobile Legends Bang Bang*. Maka, dibutuhkan pengukuran kepuasan terhadap game seperti perlu diketahui tahap melakukan evaluasi *user experience* pada *game Mobile Legends Bang Bang* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ), dan perlu diketahui hasil dari analisis *user experience* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) pada *game Mobile Legends Bang Bang*. Serta faktor apa saja yang mempengaruhi pengalaman atau perasaan pengguna ketika bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini, timbul pertanyaan penelitian yang didapat berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada, oleh karena itu pertanyaan pada penelitian yang akan dilakukan yakni :

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna ketika bermain *Mobile Legends Bang Bang*?
2. Bagaimana pengalaman yang dirasakan pengguna saat bermain *game Mobile Legends Bang Bang*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemain saat bermain *Mobile Legends Bang Bang*.
2. Untuk mengetahui pengalaman yang dirasakan pemain saat bermain *game Mobile Legends Bang Bang*.

1.5 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ).

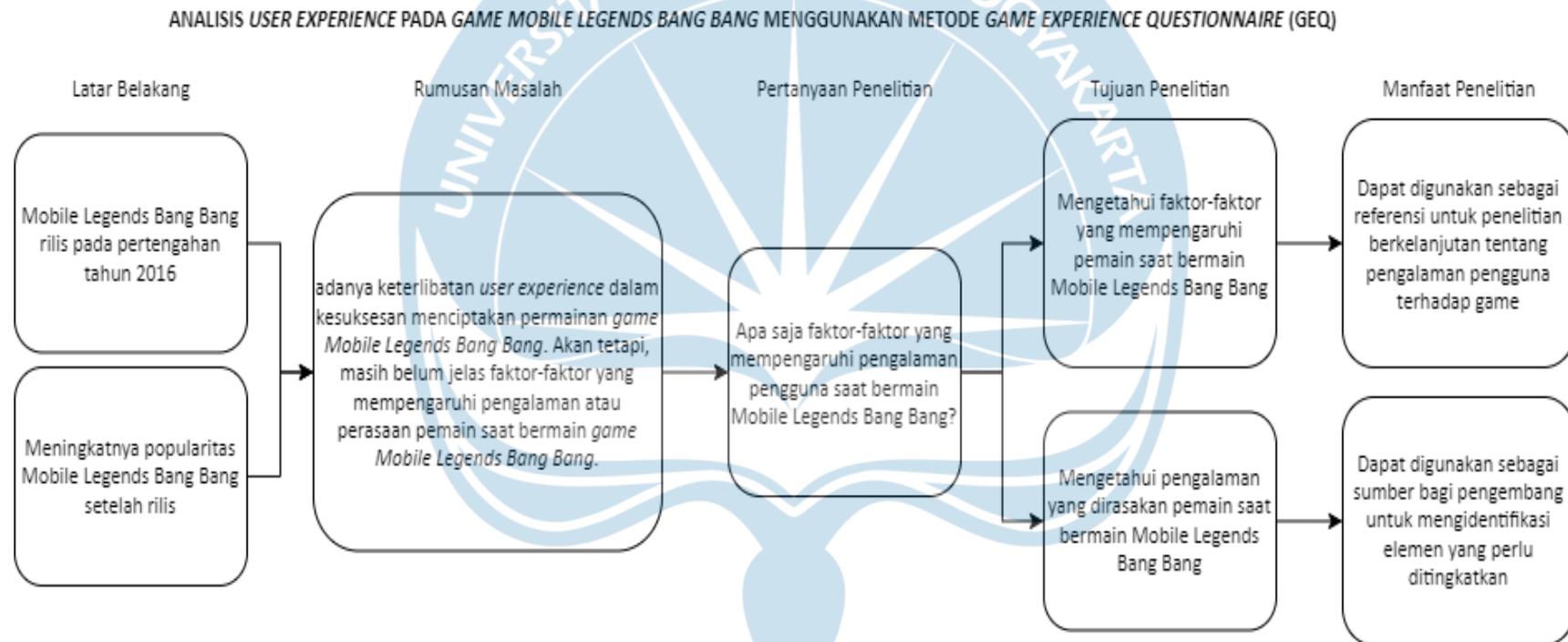
2. Penilaian terbatas pada *user experience* atau pengalaman pengguna dengan *game "Mobile Legends Bang Bang"*; dan
3. Responden yang dipilih untuk penelitian ini adalah pemain *Mobile Legends Bang Bang*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat untuk menentukan komponen apa saja yang paling mempengaruhi pengalaman atau perasaan pengguna ketika bermain *Mobile Legends Bang Bang*. Beberapa keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berkelanjutan tentang pengalaman pengguna terhadap *game*
2. Dapat digunakan sebagai sumber bagi pengembang *game* untuk mengidentifikasi elemen yang perlu ditingkatkan.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan