

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada zaman ini sangat berdampak besar di dunia. Teknologi informasi yang kian maju membuat segalanya menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi menghasilkan *smartphone* yang membuat segalanya dapat diterima dengan mudah bagi siapapun. Dalam *smartphone*, manusia dapat melakukan berbagai aktivitas, seperti melakukan transaksi, bertukar pesan, membuat foto dan video, navigasi, edukasi, memantau cuaca, dan menemukan berbagai hiburan.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya industri hiburan. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan pesat adalah industri *game*. Di Indonesia, perkembangan teknologi *game* menunjukkan tren positif yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, baik dari segi teknis, ekonomi, maupun sosial. Pada awalnya, *game* di Indonesia lebih banyak dikenal sebagai bentuk hiburan yang bersifat individual atau kelompok kecil. *Game-game* sederhana yang dimainkan di konsol atau komputer rumah menjadi pilihan utama. Permainan komputer telah mengalami transformasi yang sangat signifikan dalam hamper empat decade terakhir, menjadikannya sebagai salah satu industri hiburan global yang dapat bersaing dengan jaringan televisi dalam hal jumlah pengguna, serta dengan industry film dan musik secara finansial[1]. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, terutama di bidang perangkat keras dan jaringan internet, bentuk dan cara menikmati *game* telah mengalami transformasi yang cukup signifikan. Munculnya *game online* dan *mobile gaming* menjadi salah satu tonggak penting dalam evolusi ini. *Game* menjadi pilihan favorit yang sangat populer, khususnya di Indonesia, seperti yang terungkap dalam Mobile Apps Market Study Indonesia yang dilakukan oleh Grow From Knowledge Indonesia. Survei ini melibatkan 2.000 responden dari Jabodetabek, Bandung, Semarang, dan Surabaya, di mana 38% dari mereka mengungkapkan bahwa mereka paling sering mengunduh aplikasi *game* di ponsel mereka[2]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penetrasi internet yang semakin luas, serta penggunaan perangkat mobile yang meningkat tajam telah menjadi pendorong utama pertumbuhan industri *game* di Indonesia. Selain itu, perubahan

demografi dengan meningkatnya jumlah generasi muda yang sangat akrab dengan teknologi juga berkontribusi signifikan terhadap meningkatnya jumlah pengguna *game* di Indonesia. Bagaimanapun, *game online* tidak kalah hebat dari penggunaan media sosial masyarakat sebagai sarana hiburan, sebagai salah satu fitur internet[3]. Berbagai jenis *game* dapat ditemukan secara mudah bagi semua orang.

Permainan, atau "*game*" dalam Bahasa Inggris, adalah aktivitas yang melibatkan interaksi, hiburan, dan penerapan aturan tertentu[4]. Sedangkan daring atau *online* adalah keadaan dimana seseorang sedang terhubung dengan internet. *Game online* banyak diminati oleh masyarakat sebagai sarana hiburan.

Salah satu contoh bahwa *game online* banyak peminatnya yaitu dapat dilihat pada pemuda yang sering bermain *game* bersama ketika berkumpul santai, atau pada sosial media TikTok maupun YouTube. Banyak pengembang *game* lokal yang mulai menunjukkan eksistensinya dengan menciptakan *game-game* berkualitas yang tidak hanya populer di dalam negeri, tetapi juga di pasar internasional. Para TikTokers maupun YouTubers biasanya membuat konten maupun melakukan *live* pada akun mereka. Para penonton dari akun TikTok maupun YouTube pun menunjukkan minat mereka dengan cara menonton atau bertanya apa nama *game* tersebut untuk nantinya dimainkan. Peminat *game* tidak mengenali batasan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Game online* dapat ditemukan baik di situs web maupun berupa aplikasi yang dapat di unduh. *Game online* pun tidak hanya terdapat di PC (*personal computer*) saja, tetapi juga pada *smartphone*. Selain itu, perkembangan *e-sports* yang semakin populer juga memberikan dorongan tambahan bagi industri *game*. Kompetisi *e-sports* yang diadakan secara rutin dan melibatkan banyak peserta serta penonton, menjadikan *game* tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bentuk olahraga dan profesi yang menjanjikan.

Berbagai inovasi teknologi dan kreativitas pengembang telah melahirkan berbagai jenis permainan yang menarik minat jutaan orang di seluruh dunia. Salah satu *game* yang menarik perhatian global adalah "Among Us," sebuah permainan multiplayer yang dikembangkan oleh InnerSloth dan dirilis pada 15 Juni 2018. Meskipun awalnya tidak mendapatkan banyak perhatian, popularitas "Among Us" melonjak drastis pada tahun 2020 di tengah pandemi COVID-19. *Game* ini sudah mencapai 500 juta *download*.

Berdasarkan data dari Perusahaan analitik Apptopia, Among Us telah menjadi game paling diminati di dunia dengan mengungguli *Subway Surfers*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile*, dengan jumlah masing-masing sebesar 267 juta, 227 juta, 218 juta, dan 175 juta kali[2]. *Game* ini sudah mencapai 500 juta *download*.

"Among Us" merupakan permainan yang sederhana namun menarik, mengombinasikan elemen deduksi sosial dan kerjasama tim. Genre permainan ini adalah *social deduction games*, *party game*, dan *multiplayer online game*. Pengguna berperan sebagai anggota kru pesawat luar angkasa yang harus menyelesaikan tugas-tugas tertentu sambil mengidentifikasi impostor di antara mereka. Konsep ini menciptakan dinamika permainan yang menegangkan dan seru, di mana kepercayaan dan pengkhianatan menjadi kunci utama. Popularitas "Among Us" meningkat tajam berkat dukungan dari *platform streaming* seperti Twitch dan YouTube. Banyak *influencer* dan *streamer* ternama memainkan *game* ini, sehingga menarik perhatian jutaan penonton. Keberhasilan ini menunjukkan bagaimana *platform digital* dan media sosial dapat menjadi alat efektif untuk mempromosikan dan menyebarkan popularitas sebuah *game*. Selain itu, "Among Us" menjadi sarana hiburan yang menyatukan orang-orang di masa isolasi sosial akibat pandemi, menawarkan cara interaktif untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara *virtual*. Keberhasilan "Among Us" juga berdampak signifikan terhadap industri *game*. *Game* ini memperlihatkan bahwa sebuah permainan dengan konsep sederhana dan grafis yang tidak terlalu kompleks dapat mencapai kesuksesan besar. Hal ini memberikan inspirasi bagi pengembang *game* lainnya untuk terus berinovasi dan menciptakan konten yang kreatif. Selain itu, "Among Us" juga berpengaruh terhadap budaya populer. Berbagai meme, fan art, dan konten kreatif lainnya bermunculan di media sosial, mencerminkan bagaimana *game* ini telah meresap ke dalam kehidupan sehari-hari banyak orang. Fenomena ini menunjukkan bagaimana sebuah *game* dapat menjadi lebih dari sekadar hiburan, melainkan juga bagian integral dari budaya digital modern. *Game* ini telah menciptakan komunitas aktif di berbagai platform media sosial dan streaming.

Mengangkat Among Us sebagai topik skripsi pada tahun 2024, meskipun peminatnya menurun, tetap relevan karena permainan ini menciptakan interaksi sosial yang signifikan dalam konteks virtual, yang dapat dianalisis untuk memahami dinamika

kelompok dan perilaku sosial di era *digital*. Among Us tetap menawarkan peluang untuk studi tentang bagaimana *game* ini memengaruhi komunikasi, kepercayaan, dan dinamika sosial di antara pemain, serta pengalaman pemain dapat diteliti terhadap dampaknya pada keterampilan sosial, strategi permainan, dan hubungan interpersonal dapat memberikan kontribusi berharga pada pemahaman tentang *game* sosial dan multiplayer. Selain itu, "Among Us" merupakan contoh penting dari evolusi *game* dan pengaruh budaya pop, sehingga mengkaji dampaknya terhadap perilaku pemain dapat memberikan wawasan baru. Terdapat juga potensi untuk penelitian lanjutan mengenai mekanisme *gameplay* dan aplikasi dalam pendidikan, serta kesempatan untuk melakukan tinjauan literatur yang mendalam dan menawarkan perspektif baru terhadap penelitian sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat dirumuskan adanya keterlibatan pengalaman pengguna dalam keberhasilan pembuatan *game* "Among Us". Namun, pengalaman atau perasaan pengguna selama bermain Among Us belum dapat dipastikan dan belum diketahui secara jelas. Sehingga diperlukan analisis user experience untuk mengukur kepuasan pengguna.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang terdapat dari rumusan masalah, yaitu bagaimana hasil analisis pengalaman pengguna *game* Among Us?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang ada, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil analisis pengalaman pengguna *game* Among Us.

1.5 Batasan Masalah

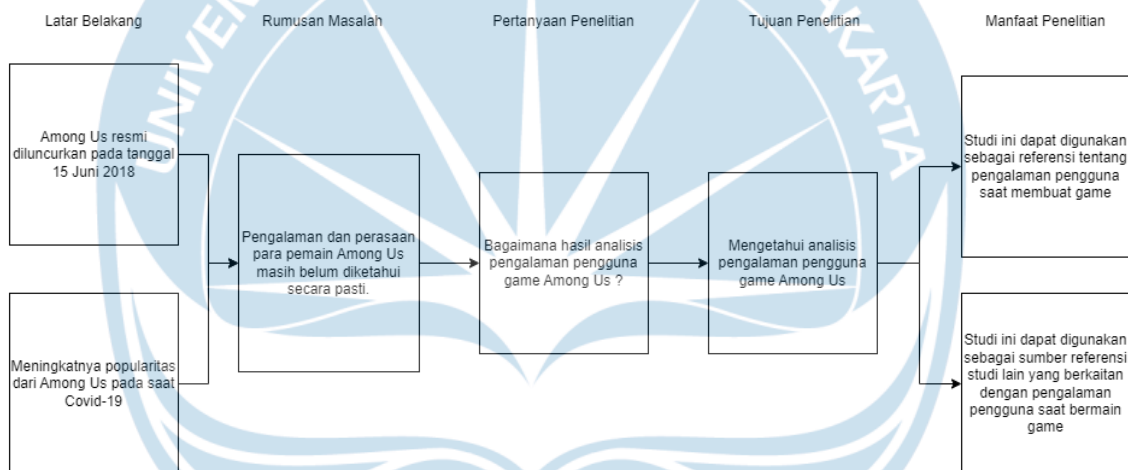
Batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu fokus dari penelitian ini hanya menilai *user experience* mengenai *game* "Among Us".

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dari penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil analisis *User Experience* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ), yaitu :

1. Studi ini dapat digunakan sebagai referensi tentang pengalaman pengguna saat membuat *game*.
2. Studi ini dapat digunakan sebagai sumber referensi studi lain yang berkaitan dengan pengalaman pengguna saat bermain *game*.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan