

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah bentuk hiburan interaktif yang melibatkan pemain dalam pengalaman *virtual* di mana mereka dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, menyelesaikan tantangan, atau mencapai tujuan tertentu sesuai dengan aturan dan mekanisme yang ditetapkan dalam lingkungan permainan tersebut[1]. Permainan video bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan serta berfungsi sebagai media pembelajaran dan pendidikan[2]. *Game* dapat didefinisikan sebagai aktivitas penyelesaian masalah yang dilakukan dengan sikap positif dan menyenangkan, serta merupakan sesuatu yang memberikan pemain rasa kesenangan saat memainkannya[3]. *Game* dapat memiliki beragam genre, mulai dari permainan aksi yang menuntut kecepatan dan keterampilan, hingga permainan teka-teki yang menekankan pemecahan masalah dan strategi. Selain itu, ada juga permainan simulasi yang mensimulasikan pengalaman dunia nyata, permainan peran (RPG) yang memungkinkan pemain untuk mengasumsikan peran karakter dalam cerita yang lebih besar, dan banyak lagi.

Dalam menjalankan *game*, pemain seringkali dihadapkan pada tantangan, baik dalam bentuk musuh yang harus dikalahkan, teka-teki yang harus dipecahkan, atau tujuan tertentu yang harus dicapai[4]. Pemain sering kali dapat meningkatkan kemampuan karakter mereka, memperoleh peralatan baru, atau memperoleh poin atau hadiah lainnya seiring dengan kemajuan mereka dalam permainan. Selain itu, *game* juga memiliki beragam platform, termasuk konsol, komputer, *smart phone*, dan *tablet*. Masing-masing platform memiliki karakteristiknya sendiri dalam hal kontrol, grafik, dan kenyamanan bermain.

Dengan kemajuan teknologi, *game* semakin kompleks dan realistis, dengan grafik yang memukau, cerita yang mendalam, dan fitur-fitur lainnya yang meningkatkan pengalaman bermain[5]. *Game* juga sering menjadi sarana untuk berkumpul dan berinteraksi dengan teman-teman dalam mode multiplayer *online*. Dengan kemajuan teknologi saat ini, komputer memiliki beragam manfaat di berbagai

aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang informasi, pendidikan, bisnis, dan komunikasi[2].

Solo Leveling: ARISE adalah sebuah *game action* RPG adaptasi dari webtoon populer dengan 14.3 juta penayangan global yang diluncurkan oleh Netmarble pada 8 Mei 2024. Solo leveling: ARISE dapat dimainkan pada PC, iOS, dan Android.



Gambar 1. 1 Game Solo Leveling: ARISE[6]

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin membuat penelitian yang berjudul Analisis *User Experiences* pada *Game Solo Leveling: ARISE* Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, bahwa Solo Leveling telah menarik banyak perhatian. Namun, belum diketahui apa yang dirasakan pemain saat memainkan permainan tersebut. Maka, dibutuhkan analisis pengalaman pengguna saat bermain *game* Solo Leveling.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian yang akan diajukan adalah apa saja pengalaman yang dirasakan oleh pemain saat memainkan *Game Solo Leveling: ARISE*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perasaan yang mempengaruhi pengalaman yang dirasakan oleh pemain.

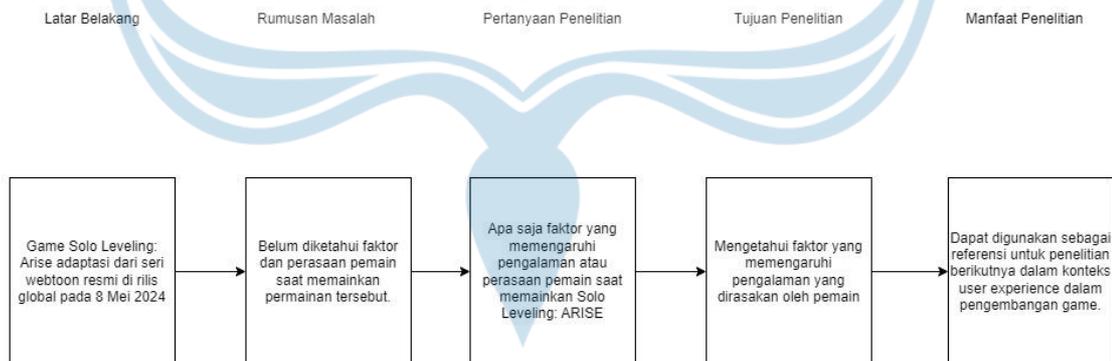
1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut penelitian ini hanya menilai pengalaman pengguna terhadap *Game Solo Leveling: ARISE*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang hasil analisis pengalaman pengguna saat bermain *Solo Leveling: ARISE*, dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya dalam konteks *User Experience*.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan