

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Permainan adalah sebuah sistem yang melibatkan pemain dalam konflik buatan, pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan dan dalam permainan terdapat peraturan yang membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Permainan dan bermain merupakan dua hal yang saling berhubungan karena merupakan bagian satu sama lain [1]. Bagi kalangan anak-anak maupun orang dewasa mulai menyukai permainan yang bermanfaat dalam perkembangan otak, meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena konflik atau masalah yang dihadirkan dalam permainan menuntut pemain untuk menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Seiring berkembangnya teknologi permainan yang dimainkan semakin beragam. Dari permainan yang dulunya petak umpet, bermain gasing dan lain-lain. Sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital (permainan elektronik).

Permainan elektronik merupakan kegiatan bermain secara *virtual* yang diimplementasikan melalui perangkat alat seperti komputer, PC, *tablet*, *handphone*, TV dan lain-lain. Permainan elektronik ada yang dilakukan secara *offline* yang kegiatan bermain tanpa koneksi internet dan *online* yang menggunakan koneksi internet. Kedua cara yang dilakukan tersebut di antaranya permainan elektronik secara *online* (*game online*) lebih banyak peminatnya dari permainan elektronik yang *offline* [2]. Ada beberapa *game online* yang terpopuler yang banyak diminati oleh kalangan anak muda yaitu Genshin Impact. Aplikasi tersebut memungkinkan para pengguna untuk merasakan permainan layaknya seperti bermain menggunakan *konsol*. Sehingga banyak para pengguna berminat untuk bermain game tersebut. Dalam penelitian ini penulis memilih aplikasi Genshin Impact karena banyak jumlah pengguna yang mengunduh. Menurut layanan distribusi digital atau sering disebut *play store* telah terdapat sebanyak sepuluh juta pengguna yang telah mengunduh aplikasi Genshin Impact pada 24 september 2021 [3].

Aplikasi Genshin Impact merupakan permainan *free-to-play* (gratis) dengan aliran *action role-playing game* (RPG). Permainan ini dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok bernama MiHoyo dan telah menarik perhatian dunia serta menjadikan peluncuran internasional. Genshin Impact menjadi *game online* yang terbesar dalam sejarah pasar *game* Tiongkok [4]. Genshin Impact diluncurkan pada 28 September 2020 yang tersedia melalui berbagai platform seperti Android, Ios dan lain-lain [5].

Di balik banyaknya pengguna aplikasi tersebut terdapat berbagai ulasan yang berisi *positive review* dan *critical review*. Terdapat ulasan yang menyatakan bahwa aplikasi Genshin Impact merupakan aplikasi yang bagus dan memiliki kualitas grafis yang baik terlihat dari sisi *User Experience* [3]. *User Experience* atau disebut pengalaman pengguna adalah definisi yang menjelaskan interaksi pelanggan dengan perusahaan, termasuk semua layanan dan produknya. *User experience* menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan sebuah produk, juga termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan dan efisiensi dari sebuah sistem [6]. *User Experience* sangat penting untuk mendukung kesuksesan sebuah *game* [7]. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengukur bagaimana tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap aplikasi Genshin Impact. Dalam pengukuran *User Experience* terhadap aplikasi Genshin Impact membutuhkan suatu metode. Terdapat banyak metode untuk mengukur *User Experience* antara lain metode *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), *System Usability Scale* (SUS), *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), *Game Experience Questionnaire* (GEQ) dan lain-lain [8]. Dari metode-metode tersebut penulis memilih salah satu dari antaranya yaitu metode *game experience questionnaire*.

Game Experience Questionnaire (GEQ) merupakan alat evaluasi yang khusus mengukur tentang pengalaman pengguna dalam bermain *game* [9]. *Game Experience Questionnaire* memiliki struktur yang modular dan terdiri dari empat modul yaitu *The Core Questionnaire*, *In-Game*, *The Social Presence Module*, dan *The Post-Game* [10]. *In-Game* merupakan modul yang tidak berbeda dengan *The Core Questionnaire*. Terlihat dalam komponen dari kedua modul tersebut [11]. Maka pengukuran dengan metode *Game Experience Questionnaire* hanya menggunakan

struktur modular yaitu *The Core Questionnaire*, *The Social Presence Module* dan *The Post-Game*. Keunggulan metode *Game Experience Questionnaire* berfokus hanya pada pengalaman pengguna dalam hal meningkatkan dan menganalisis pengalaman pengguna [11]. Maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian untuk menguji dan mengevaluasi seberapa besar pengalaman pengguna dari sisi *User Experience* pada aplikasi Genshin Impact.

Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Permainan Genshin Impact dengan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ)”** sebagai judul tugas akhir.

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk melakukan pengukuran dan mengevaluasi *user experience* pada Genshin Impact dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ).

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Dalam penelitian ini, ruang lingkup yang akan dibahas untuk menilai *User Experience* pada Aplikasi Genshin Impact yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat 10 juta pengguna yang telah mengunduh aplikasi Genshin Impact. Teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel dalam penelitian menggunakan *sampling purposive*. Sehingga jumlah partisipan yang akan digunakan dalam penelitian ini minimal sebanyak 100 orang. Menggunakan rumus Slovin dengan *Confidence Level* 95% dan *Margin of Error* 10%.
2. Menggunakan metode GEQ dengan skala penilaian, yaitu :
 - a. *Core Module* : Penilaian berdasarkan 7 komponen yaitu *competence*, *immersion*, *flow*, *tension/annoyance*, *challenge*, *negative affect*, *positive affect*.
 - b. *Social Presence Module* : Penilaian berdasarkan 3 komponen yaitu *psychological involvement empathy*, *psychological involvement negative feelings* dan *behavioural involvement*.

- c. *Post Game Module* : Penilaian berdasarkan 4 komponen yaitu *positive experience, negative experience, tiredness, dan returning to reality.*
- Pengujian dilakukan kepada setiap pengguna yang bermain aplikasi Genshin Impact pada *platform* Android.
 - Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Microsoft Excel.*

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing pelaksana proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
172112751	Febrina Natalya Simanullang	1 Perencanaan Proyek
		2 Mengumpulkan bahan referensi
		3 Mengobservasi aplikasi Genshin Impact
		4 Menyusun dan menyebarkan kuesioner
		5 Mengolah dan menganalisis data hasil kuesioner
		6 Memberikan kesimpulan dan saran
		7 Menyusun Laporan Proyek
172112726	Arif Fernando Hasudungan	1 Perencanaan Proyek
		2 Mengumpulkan bahan referensi
		3 Mengobservasi aplikasi Genshin Impact
		4 Menyusun dan menyebarkan kuesioner
		5 Mengolah dan menganalisis data hasil kuesioner
		6 Memberikan kesimpulan dan saran
		7 Menyusun Laporan Proyek
172112491	Darmawati Siagian	1 Perencanaan Proyek
		2 Mengumpulkan bahan referensi
		3 Mengobservasi aplikasi Genshin Impact
		4 Menyusun dan menyebarkan kuesioner

		5 menganalisis data hasil kuesioner
		6 Memberikan kesimpulan dan saran
		7 Menyusun Laporan Proyek

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Tahapan	Oktober 2021				November 2021				Desember 2021				Januari 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan Proyek	■	■														
2	Mengumpulkan bahan referensi		■	■	■												
3	Mengobservasi Aplikasi Genshin Impact		■	■													
4	Menyusun dan menyebarkan kuesioner				■	■	■	■									
5	Mengolah dan menganalisis data hasil kuesioner								■	■	■	■	■	■			
6	Memberikan kesimpulan dan saran																■
7	Menyusun Laporan Proyek					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

UNIVERSITAS
MIKROSKIL