

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiburan merupakan kebutuhan psikologis yang penting bagi manusia karena berperan dalam mengurangi stres, meningkatkan kesejahteraan emosional, serta mendukung pemulihan kognitif setelah aktivitas yang menuntut, dan dalam konteks modern permainan digital telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling menonjol terutama di kalangan anak muda[1]. Di antara berbagai platform permainan, *Roblox* muncul sebagai salah satu yang paling berpengaruh dengan ekosistem *user-generated content* yang memungkinkan pengguna tidak hanya memainkan tetapi juga merancang dan mempublikasikan game mereka sendiri[2]. Platform ini menyediakan jutaan pengalaman interaktif lintas genre mulai dari RPG, simulasi, hingga permainan berbasis tantangan dengan judul populer seperti *Brookhaven RP*, *Blox Fruit*, *Adopt Me!*, *Tower of Hell*, dan *Murder Mystery 2*. Selain sebagai wadah bermain, *Roblox* berfungsi sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan komunikasi dan kolaborasi *real-time*, serta menawarkan ekonomi digital internal yang mendukung penciptaan dan perdagangan aset virtual, menjadikannya salah satu platform hiburan dan kreativitas paling komprehensif saat ini[2][3].

Roblox dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004, pada awalnya bernama *DynaBlocks* yang kemudian berganti nama menjadi *Roblox* (singkatan dari *Robots* dan *Blocks*) pada tahun 2005 dengan konsep dimana pengguna tidak hanya bermain tapi juga menciptakan dunianya sendiri. *Roblox* resmi diluncurkan pada tahun 2006, melakukan evolusi mata uang dalam game (Robux) pada tahun 2007, merambah ke pasar iOS pada tahun 2012, dan Xbox pada tahun 2015. Pada tahun 2016, mulai terjadi lonjakan pengguna dari 9 juta pengguna aktif pada Februari 2016 menjadi 48 juta pada Maret 2017, 90 juta pada April 2019, 120 juta pada 2020 dan terus bertambah[4]. Pertumbuhan jumlah pengguna *Roblox* didorong oleh kemunculan berbagai game komunitas yang berhasil menarik perhatian pemain dalam skala besar, dan salah satu yang paling menonjol adalah *Grow a Garden*. Game simulasi berkebun ini menawarkan aktivitas menanam, merawat, memanen tanaman dan hewan, serta sistem ekonomi yang memungkinkan pemain melakukan jual beli, barter, hingga pencurian hasil panen. Kombinasi mekanisme permainan yang sederhana namun adiktif, visual yang cerah, sistem

progres yang mudah dipahami, serta elemen *idle gameplay* yang santai membuatnya berkembang pesat di kalangan pemain kasual maupun aktif. Game *Grow a Garden* merupakan game *Roblox* tercepat yang mencapai satu miliar kunjungan yakni hanya dalam 33 hari dan pada puncak popularitasnya mencapai lebih dari 21,6 juta pemain aktif secara bersamaan, menjadikannya salah satu game dengan lonjakan pertumbuhan tercepat di ekosistem *Roblox* dan contoh nyata keberhasilan game berbasis *user-generated content* dalam menarik massa pemain[3][5].

Namun, pencapaian tersebut tidak berlangsung stabil. *Grow a Garden* mengalami penurunan jumlah pemain yang signifikan seiring munculnya pembaruan yang dinilai tidak seimbang, hadirnya elemen *pay-to-win*, serta meningkatnya *bug*, *lag*, dan masalah teknis lainnya yang mengganggu kenyamanan bermain. Setiap pembaruan besar memicu fluktuasi jumlah pemain yang cukup ekstrem: popularitas melonjak ketika fitur baru berhasil diterima, tetapi segera menurun ketika perubahan dianggap merugikan atau mengganggu pengalaman bermain. Kontras antara prestasi awal yang luar biasa dan penurunan tajam yang terjadi kemudian menjadikan *Grow a Garden* kasus yang relevan untuk diteliti, terutama dalam memahami bagaimana kualitas desain, mekanisme permainan, dan stabilitas teknis memengaruhi pengalaman, kepuasan, serta retensi pemain dalam lingkungan game komunitas di *Roblox*[1][3].

Pengalaman pengguna (UX) merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan produk, sistem, maupun layanan. Hal ini termasuk kemudahan penggunaan, aksesibilitas, desain visual, fungsi antarmuka pengguna, dan dampak emosional dari penggunaan produk, sistem, maupun layanan. Analisis pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) merupakan pendekatan yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi, merasakan, dan menilai suatu sistem secara keseluruhan[6]. Untuk memperoleh gambaran yang terukur dan sistematis, penelitian mengenai UX umumnya memanfaatkan instrumen penilaian standar yang telah banyak digunakan dalam berbagai studi. Salah satu metode yang paling umum adalah *System Usability Scale* (SUS), sebuah instrumen sederhana namun efektif untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert lima poin yang menilai kemudahan penggunaan, konsistensi, tingkat kompleksitas, serta kenyamanan pengguna. Hasilnya menghasilkan skor dengan nilai rata-rata standar 68, yang memungkinkan peneliti menilai apakah sebuah sistem memiliki masalah pada aspek *usability* atau tidak. Sifatnya yang ringkas, fleksibel,

dan dapat diterapkan pada berbagai jenis sistem menjadikan SUS metode evaluasi yang sangat relevan[7].

Selain SUS, analisis UX juga sering memanfaatkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai persepsi dan pengalaman pengguna. UEQ terdiri dari 26 pasang pernyataan bipolar dengan rentang nilai -3 hingga +3, yang menilai enam aspek utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berbeda dengan SUS yang fokus pada kegunaan, UEQ menggali dimensi pengalaman yang bersifat emosional dan perseptual, seperti seberapa menarik, menyenangkan, atau inovatif suatu sistem dirasakan oleh pengguna[8][9]. Kombinasi kedua instrumen ini saling melengkapi: SUS menyediakan indikator kuantitatif tentang seberapa mudah sebuah sistem digunakan, sementara UEQ memiliki basis data pembandingan (*benchmark*) yang luas dari ratusan studi lintas produk digital, sehingga skor yang diperoleh dapat dibandingkan secara kuantitatif dengan produk sejenis sehingga dapat memberikan gambaran kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Dengan menggabungkan keduanya, analisis UX terhadap permainan *Grow a Garden* dapat dilakukan secara lebih komprehensif, mencakup aspek fungsional maupun pengalaman subjektif pemain. Pendekatan ganda ini memungkinkan penelitian memahami bukan hanya apakah permainan tersebut mudah digunakan, tetapi juga apakah permainan tersebut mampu memberikan pengalaman yang menarik, konsisten, dan memuaskan bagi penggunanya. Dari segi karakteristik gameplay juga *Grow a Garden* tergolong kasual yang berfokus pada aktivitas berulang seperti menanam, memanen, dan berdagang sehingga masih dapat dievaluasi dengan aspek kemudahan penggunaan, daya tarik antarmuka, efisiensi, serta kebaruan mekanik permainan, sebagaimana yang diukur oleh SUS dan UEQ[9][10].

Pada beberapa tahun terakhir ini, telah banyak penelitian dengan objek, konsep, maupun metode yang serupa. Berikut disajikan beberapa penelitian tersebut: Pertama, penelitian yang meneliti tentang *Roblox* oleh Ferdi Ansyah dan Ryan Randy Suryono pada tahun 2025 dengan judul *Sentiment Classification of Indonesian-Language Roblox Reviews Using IndoBERT with SMOTE Optimization* menunjukkan bahwa *Roblox* merupakan objek yang masih layak diteliti[2]. Kedua, penelitian oleh Nurul Retno Nurwulan, Chesia Dwi Sara, Rufia Andisetyana Putri, Taufiqurrahman, dan Widyatna Maharani Putri pada tahun 2022 dengan judul *Evaluasi Usability Aplikasi Game "Among Us"* menunjukkan bahwa metode SUS masih layak digunakan untuk menganalisis usability game[11]. Ketiga, penelitian oleh Agung AlHafidh dan Nabila Rizky Oktadini pada tahun 2023 dengan judul

Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi Game Clash Of Clans Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan bahwa metode UEQ masih layak digunakan untuk menganalisis user experience (UX) game[12]. Dan keempat, penelitian oleh Gewik Sakdiah, Tengku Khairil Ahsyar, Megawati, dan Angraini pada tahun 2025 dengan judul *User Experience Analysis of MyPertamina Application Using User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS)* merupakan contoh penggunaan SUS dan UEQ untuk menganalisis user experience dalam suatu aplikasi[13]. Telah banyak penelitian *user experience* dengan objek game yang menggunakan SUS maupun UEQ namun untuk yang menggunakan SUS dan UEQ sekaligus hampir tidak ada meskipun kombinasi kedua metode ini merupakan pilihan utama yang paling standar, mendasar, komprehensif, serta masih populer dan relevan sehingga risiko kesalahan adaptasi maupun interpretasi instrumen relatif lebih rendah. Game *Grow a Garden* walaupun menjadi pemegang rekor fantastis juga belum pernah menjadi objek penelitian akademis.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam tugas akhir dengan judul **"Analisis User Experience pada Game Grow A Garden dalam Platform Roblox Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat *usability* game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?
2. Bagaimana kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) dalam game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
3. Bagaimana evaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) dalam game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran SUS dan UEQ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat usability game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
2. Mengetahui kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) dalam game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
3. Memberikan evaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) dalam game *Grow a Garden* berdasarkan hasil pengukuran SUS dan UEQ.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai game *Grow a Garden* pada platform *Roblox*.
2. Manfaat praktis
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang game *Grow a Garden* dalam meningkatkan kualitas game berdasarkan variabel yang kurang baik ataupun bagi pengembang game lain yang ingin mengembangkan game serupa.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam tugas akhir ini meliputi:

1. Objek penelitian adalah game *Grow a Garden* dalam platform *Roblox*
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan menggunakan variabel *usability* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan menggunakan variabel *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, serta *Novelty*.
3. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 5-poin untuk SUS dan skala *Semantik Diferensial* untuk UEQ.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna platform *Roblox* di Indonesia yang berusia 13 tahun ke atas dan pernah memainkan game *Grow a Garden* dengan jumlah sampel sebanyak 196 orang yang dihitung menggunakan rumus *Lemeshow* dengan tingkat kesalahan 7%.
5. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

6. Kuesioner penelitian disusun menggunakan *Google Form* dan akan disebar menggunakan link.
7. Untuk pengolahan data hasil kuesioner dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan *SPSS* dengan tools SUS dan UEQ.

