

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

*Video game* adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi dengan antarmuka pengguna atau perangkat masukan seperti sebagai perangkat *joystick*, kontrol, *keyboard*, atau *motion sensing* untuk menghasilkan umpan balik visual. Umpan balik ini ditampilkan pada *video* perangkat layar, seperti perangkat TV, monitor, layar sentuh, atau *headset* realitas virtual. *Video game* sering kali dilengkapi dengan umpan balik audio yang disampaikan melalui *speaker* atau *headphone*. *Video game* ditentukan berdasarkan platform mereka, yang mencakup *game* arcade, *game* konsol, dan *game* komputer pribadi (PC). Baru-baru ini, industri *game* telah berkembang ke *mobile gaming* melalui *smartphones* dan *tablet computer*, virtual dan *augmented reality system*, dan *remote cloud* permainan. *Video game* diklasifikasikan ke dalam berbagai *genre* berdasarkan jenis permainan dan tujuannya.

*Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah salah satu *genre* pada *video game*, *game genre* MOBA dimainkan secara berkelompok membentuk dua tim yang berbeda yang bertujuan untuk saling menghancurkan markas tim lawan. *Mobile Legends* merupakan salah satu *game genre* MOBA yang paling populer. Menurut layanan distribusi digital atau sering disebut *Play Store* pada oktober 2021 *Mobile Legends* telah diunduh lebih dari 100 juta pemain dimana sebanyak 30 juta pengguna aktif pada tiap bulannya.

Pada penelitian ini aplikasi *game* yang digunakan adalah *Mobile Legends*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman apa saja yang dirasakan oleh para pemain, baik pemain lama maupun pemain baru saat bermain *game* *Mobile Legends*. Dalam *game*, *user experience* berperan penting untuk memotivasi pemain agar mengunduh atau membeli *game*. *User experience* merupakan nilai-nilai yang dapat diambil dari interaksi yang dialami pengguna dengan suatu produk atau jasa dalam konteks penggunaan tertentu [1]. Terdapat beberapa metode pengukuran *User experience*, beberapa diantara adalah *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), *System Usability Scale* (SUS), *Software Usability Measurement Inventory*

(SUMI), *User experience Questionnaire*, dan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) [2].

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) sebagai instrumen penelitiannya yang digunakan untuk mengetahui *User experience* pengguna pada *game* Mobile Legends. *Game Experience Questionnaire* (GEQ) adalah suatu metode evaluasi yang didesain untuk mengevaluasi sebuah *game*. Pada *Game Experience Questionnaire* (GEQ) terdapat satu atau lebih evaluator yang melakukan serangkaian skenario tugas dan menanyakan serangkaian pertanyaan kepada pengguna menggunakan kuesioner, dalam *Game Experience Questionnaire* (GEQ) juga meliputi banyak bagian pengalaman bermain *game* yang telah diidentifikasi dari evaluasi pengalaman pemain secara teori [3]. *Game Experience Questionnaire* (GEQ) terdiri dari beberapa struktur modular yang tiap modulnya dibagi menjadi beberapa komponen, antara lain: *The Core Questionnaire*, *The Social Presence*, dan *The Post-game* [4].

Modul *The Core Questionnaire* menilai tujuh komponen yaitu *Immersion* dalam *game*, alur dari *game*, kemampuan pengguna terhadap *game*, tensi dari *game*, tantangan yang dirasakan oleh pengguna, serta efek negatif dan positif yang dialami pengguna selama bermain *game* yang tergambar dalam 33 pernyataan. Pada modul *The Social Presence* terdapat 17 pernyataan yang menginvestigasi tentang keterlibatan perilaku dan psikologi seorang pengguna terhadap pengguna lainnya. Modul ini menilai tiga komponen yaitu *Psychological Involvement – Empathy*, *Psychological Involvement – Negative Feelings*, dan *Behavioural Involvement*. Pada modul *The Post-game* terdapat 17 pernyataan yang menilai bagaimana perasaan pengguna setelah pengguna selesai bermain. Modul ini menilai empat komponen yaitu pengalaman positif, pengalaman negatif, kelelahan yang dirasakan pengguna dan *returning to reality* yang dirasakan pengguna setelah selesai bermain *game* [3]. *Modul In-Game* merupakan versi pendek dari modul *Core*, pada modul ini responden diminta untuk menghentikan permainan ditengah permainan untuk mengisi kuesioner [5]. Pada permainan MOBA, pengguna tidak dapat menghentikan permainan di tengah pertandingan begitu saja karena akan mengganggu pengguna lainnya sehingga modul ini tidak digunakan pada penelitian ini [6].

Bedasarkan paparan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Evaluasi Pengalaman Penggunaan pada Aplikasi Permainan Mobile Legends dengan Metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)***” sebagai judul tugas akhir.

## 1.2 Tujuan Proyek

Adapun yang menjadi tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk melakukan pengukuran dan mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi permainan Mobile Legends dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*.

## 1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Jumlah partisipan yang akan digunakan dalam penelitian ini minimal sebanyak 100 orang diambil menggunakan rumus Slovin dengan *Confidence Level* 95% dan *Margin of Error* 10%.
2. Menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)* dengan skala penilaian, yaitu:
  - a. *The Core Questionnaire*, dengan komponen yang akan diukur: *Immersion* dalam *game*, alur dari *game*, kemampuan pengguna terhadap *game*, tensi dari *game*, tantangan yang dirasakan oleh pengguna, serta efek negatif dan positif yang dialami pengguna selama bermain *game*.
  - b. *The Social Presence*, dengan komponen yang akan diukur: *Psychological Involvement – Empathy*, *Psychological Involvement – Negative Feelings*, dan *Behavioural Involvement*.
  - c. *The Post-game*, dengan komponen yang akan diukur: pengalaman positif, pengalaman negatif, kelelahan yang dirasakan pengguna dan *returning to reality* yang dirasakan pengguna setelah selesai bermain *game*.
3. Pengujian dilakukan terhadap aplikasi Mobile Legends pada platform *mobile android*.
4. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Microsoft Excel*.

## 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

### 1.4.1 Personil Proyek

Table berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing pelaksana personil proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	NAMA	Tugas
17211284 0	Ryan Haditya Saragih	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan Proyek</li> <li>2. Mengumpulkan bahan referensi</li> <li>3. Mengamati aplikasi Mobile Legends</li> <li>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner</li> <li>6. Menarik kesimpulan</li> <li>7. Menyusun Laporan Proyek</li> </ol>
17211036 9	Euro Wiko	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan Proyek</li> <li>2. Mengumpulkan bahan referensi</li> <li>3. Mengamati aplikasi Mobile Legends</li> <li>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner</li> <li>6. Menarik kesimpulan</li> <li>7. Menyusun Laporan Proyek</li> </ol>
17211290 4	Ester Juliana Siburian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan Proyek</li> <li>2. Mengumpulkan bahan referensi</li> <li>3. Mengamati aplikasi Mobile Legends</li> <li>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner</li> </ol>

		6. Menarik kesimpulan
		7. Menyusun Laporan Proyek

#### 1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini akan menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek untuk pembuatan tugas akhir ini.

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	Mengumpulkan bahan referensi																
2	Mengamati aplikasi Mobile Legends yang akan diuji																
3	Menyusun dan menyebarkan kuesioner																
4	Mengolah dan menganalisis data kuesioner																
5	Menarik kesimpulan																
6	Menyusun Laporan Proyek																

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL