

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Dewasa ini bermain *game* menjadi kegiatan yang digemari untuk menghilangkan kepenatan dari rutinitas aktivitas, namun bagi sebagian orang *game* sudah menjadi rutinitas mereka. Perkembangan *game* dari waktu ke waktu semakin pesat dengan berbagai *genre* dan jenis perangkat. *Smartphone* menjadi jenis perangkat yang paling populer bagi semua kalangan, karena *smartphone* merupakan jenis perangkat yang dapat dibawa kemanapun, dan itu menjadi alasan utama pengguna memilih permainan *smartphone*[1]. Dalam pengembangan sebuah *game*, keunikan pengalaman bermain *game* merupakan salah satu alasan penting bagi kesuksesan *game* digital pada umumnya. *Player experience* menggambarkan kualitas pemain dengan *game* dan biasanya diselidiki saat dan setelah interaksi dengan *game*. Pengalaman individu terhadap sebuah *game* terdiri dari banyak aspek yang mengacu terutama pada pengalaman psikologis para pemain[2].

Battle Royale merupakan *genre* permainan *video* yang memadukan elemen bertahan hidup dari serangan *player* lain dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *mode* permainan orang terakhir yang bertahan. Permainan bergenre *battle royale* menantang banyak pemain dan perlu mengumpulkan beberapa *item* yang dapat dijadikan sebagai alat bertahan hidup. Para pemain *game battle royale* ditantang untuk bertahan hidup dari total 100-120 pemain yang terjun dari pesawat tanpa persenjataan dan pertahanan, kemudian berusaha agar dapat bertahan hidup hingga akhir untuk menjadi pemenangnya. Hampir semua permainan *battle royale* dimainkan secara *online*[3].

Salah satu *game battle royale* yang paling populer yaitu *free fire*. *Garena free fire* atau biasa disebut *free fire* (sering disingkat FF) adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 *dots studio* dan diterbitkan oleh *Garena* untuk *android* dan *IOS*. Kehadirannya meramaikan persaingan sesama *game battle royale* di ranah *mobile*. *Free Fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Pemain akan diterjunkan dari pesawat bersama pemain

lainnya dan memilih sendiri tempat pendaratan sesuai dengan yang diinginkan oleh pemain[3]. *Free Fire* memiliki keunggulan dari pada *game online* yang lain dari segi *server* yang dimiliki, dan *Free Fire* juga sudah memiliki *server* sendiri di Indonesia. *Game online free fire* lebih cepat, stabil dan mudah untuk dimainkan[3]. Alasan tersebut yang membuat peneliti memilih *game* ini.

Pengalaman pengguna (*User Experience*) atau yang bisa disingkat UX merupakan bentuk tanggapan atau *impresi* seseorang yang dihasilkan dari pemanfaatan terhadap sebuah produk, sistem atau layanan. Selanjutnya, *user experience* merupakan cara menggambarkan perasaan kita terhadap setiap interaksi yang sedang kita lakukan dengan apa yang ada di depan saat kita saat kita memakainya[4]. Pengujian atau evaluasi terhadap sebuah produk, sistem atau layanan sangat penting untuk dilakukan agar kepuasan dari target pengguna dapat terpenuhi. Dalam proses pengujian suatu produk, sistem atau layanan akan mengetahui kelemahan dan kelebihan yang ada dalam sebuah produk, sistem atau layanan tersebut. Kelemahan yang diketahui dari hasil pengujian akan digunakan oleh tim produksi untuk memperbaiki produk agar dapat memenuhi kriteria yang diharapkan oleh pengguna dan disesuaikan dengan tujuan pembuatan produk, sistem atau layanan tersebut[5]. Ada banyak metode untuk mengukur pengalaman pengguna dalam pemanfaatan sebuah produk, sistem atau layanan, seperti UEH (*User Experience Honeycomb*), UCD (*User Centered Design*), UEQ (*User Experience Questionnaire*), UX Curve, dan GEQ (*Game Experience Questionnaire*)[2][6].

Pada penelitian ini penulis berfokus untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi permainan, oleh karena itu dipilih metode GEQ (*Game Experience Questionnaire*). GEQ (*Game Experience Questionnaire*) merupakan alat evaluasi yang khusus mengukur tentang pengalaman pengguna dalam bermain *game* secara *reliable*, *valid*, dan sensitif. GEQ fokus hanya pada pengalaman pengguna GEQ memiliki struktur yang modular dan terdiri dari empat modul yaitu *The Core Questionnaire*, *In-Game GEQ*, *The Social Presence Module*, dan *The Post-game Module*. Setiap modul memiliki jumlah pernyataan yang berbeda-beda[2][6].

Modul *The Core Questionnaire* merupakan bagian inti dari GEQ. Modul ini menilai tujuh komponen yaitu *Immersion* dalam *game*, alur dari *game*, kemampuan pengguna terhadap *game*, tensi dari *game*, tantangan yang dirasakan oleh pengguna,

serta efek *negative* dan *positif* yang dialami pengguna selama bermain *game* yang tergambar dalam 33 pernyataan[2][6]. Modul *The Social Presence* merupakan modul yang menilai keterlibatan *psikologis* dan perilaku pemain dengan pemain lainnya, secara *virtual* (karakter dalam *game*), secara *dimensi* (bermain *online* dengan pemain lain), atau bekerja sama. Modul ini hanya bisa diberikan ketika satu dari *co-player* terlibat dalam *game*[1][6]. Modul *Post Game* menilai bagaimana perasaan setelah pemain selesai bermain. Ini adalah modul yang relevan untuk menilai *naturalistik*, (yaitu, ketika pemain memutuskan untuk bermain), tetapi mungkin juga relevan dalam penelitian *eksperimental*[1][6]. Modul *In-Game* merupakan versi pendek dari *core module*. Pada modul ini responden diminta untuk menghentikan permainan di tengah-tengah permainan untuk mengisi kuesioner. Modul ini tidak akan digunakan, karena pada permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), pemain tidak dapat menghentikan permainan di tengah pertandingan begitu saja karena akan mengganggu pemain lainnya[2][6]. Adapun kriteria yang peneliti tetapkan terhadap sampel yang akan dipilih antara lain, 100 orang pengguna yang sedang bermain *game online free fire* selama kurang lebih satu tahun.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “**Evaluasi Pengalaman Penggunaan Pada Aplikasi Permainan Garena Free Fire Dengan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ)**” sebagai judul tugas akhir.

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk melakukan pengukuran dan evaluasi terhadap pengalaman pengguna pada aplikasi permainan *online garena free fire* dengan metode GEQ (*Game Experience Questionnaire*).

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari proyek ini adalah:

1. Menggunakan metode *GEQ* (*Game Experience Questionnaire*) terdiri dari 3 modul yaitu:
 - a. Modul *The Core Questionnaire* menilai 7 komponen yaitu: *immersion* dalam *game*, alur dari *game*, kemampuan pengguna, tensi dari *game*,

tantangan yang dirasakan oleh pemain, serta efek negatif dan positif yang dialami pengguna saat bermain *game*[2][6].

- b. Modul *The Social Presence* menilai 3 komponen, yaitu: *Psychological Involment-Emphaty*, *Psychological Involment-Negative Feelings*, dan *Behavioural Involment*[2][6].
 - c. Modul *The Post Game* menilai 4 komponen, yaitu: pengalaman positif, pengalaman negatif, kelelahan yang dirasakan pengguna, dan *returning to reality* yang dirasakan pengguna setelah selesai bermain *game*[2][6].
2. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang, dihitung menggunakan rumus slovin dengan *confidence level* 95% dan *margin of error* 10% dengan populasi awal 1.000.000 orang.
 3. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Microsoft Excel.
 4. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna *game free fire*.
 5. Pengukuran dari pengalaman pengguna aplikasi *game online free fire* hanya pada *operating system Android*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

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

Tabel 1.1 Personil Proyek

NIM	NAMA	TUGAS
162112443	Makmur Sianipar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan proyek 2. Observasi terhadap aplikasi 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Mengumpulkan data hasil kuesioner 5. Menginput dan Menganalisis data kuesioner 6. Menyusun laporan proyek
162114380	Delfi Melviana Duha	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan proyek 2. Observasi terhadap aplikasi

		3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Mengumpulkan data hasil kuesioner 5. Menginput dan Menganalisis data kuesioner 6. Menyusun laporan proyek
--	--	---

1.4.2 Jadwal Perencanaan 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.	Observasi terhadap aplikasi																
3.	Menyusun dan menyebarkan kuesioner																
4.	Mengumpulkan data hasil kuesioner																
5.	Menginput dan menganalisis data kuesioner																
6.	Menyusun laporan proyek																