

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video games merupakan salah satu hiburan yang populer bahkan disebut sebagai media yang menawarkan pengalaman emosional (Elson et al., 2014). Dimana pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan cerita yang disampaikan (Bowman et al., 2015). Pengalaman yang diberikan juga bukan hanya sebagai hiburan tapi dapat juga sebagai pelajaran hidup atau memiliki nilai moral dari cerita yang disajikan (Shaffer et al., 2005).

Video games juga memiliki sisi positif dimana setelah bermain kemampuan kognitif dan persepsi pemain akan meningkat dari sebelumnya (Boot et al., 2008). Walaupun begitu, bermain *video games* juga memiliki sisi negatif, pada umumnya sisi negatif ini muncul ketika pemain menikmati *game* dengan tema kekerasan. Banyak studi telah melakukan penelitian mengenai pengaruh dari kekerasan pada *video games*. Salah satu penelitian tersebut adalah mengenai pengaruh konten kekerasan yang menampilkan darah dan *gore*. *Gore* adalah istilah pada sebuah unsur kekerasan yang menampilkan bagian dalam tubuh makhluk hidup. Mereka yang memainkan *game* dengan konten tersebut memiliki niat agresif secara fisik dan ketika mereka tenggelam lebih dalam pada suasana tersebut, mereka memiliki niat agresif yang lebih besar (Farrar et al., 2006). Kasus yang paling sering ditemukan adalah pemain masih berada di bawah umur untuk memainkan *game* tersebut (Smith et al., 2003).

Kasus tersebut terjadi karena *game* yang paling sering dipopulerkan adalah *game* bertema kekerasan (Smith et al., 2003). Hal ini dapat dicegah dengan penyampaian bahwa *game* tanpa konten kekerasan juga dapat memberi hiburan yang serupa, dengan memberikan *flow state* pada pemain melalui tingkat kesulitan dari *game* tersebut (Alexander et al., 2013). *Flow state* akan lebih sering terjadi pada *game* dengan kategori *action* dan *first person shooter* dimana perhatian pemain akan dialihkan sepenuhnya pada tantangan *game* tersebut terutama ketika insting lebih diperlukan daripada berpikir (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

Tingkat kesulitan adalah salah satu faktor yang memberikan pemain sebuah motivasi untuk melanjutkan *game* yang dimainkan (Alexander et al., 2013). Jika *game* tersebut terlalu mudah, maka pemain akan merasa lebih cepat bosan dan sebaliknya, jika *game* tersebut terlalu susah, maka pemain akan merasa frustrasi untuk memainkannya (Chanel et al., 2008). Salah satu perkembangan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode *Dynamic Difficulty Adjustment* (DDA) (Hunicke & Chapman, 2004). DDA merupakan sebuah metode yang memodifikasi tingkat kesulitan pada sebuah *game* berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pemainnya (Zohaib, 2018).

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah *prototype video games* yang akan mengimplementasikan metode DDA. Berdasarkan bahasan sebelumnya, bahwa *video games* yang lebih sering dipopulerkan adalah *video games* yang mengandung tema kekerasan terutama yang menampilkan darah dan *gore*. *Prototype* pada penelitian ini akan dibuat tanpa tema kekerasan dengan batasan bahwa kekerasan yang dimaksud adalah darah dan *gore*. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan pada DDA adalah metode probabilitas yang salah satu algoritmanya adalah *Hidden Markov Model* (HMM). Setelah *prototype* berhasil dikembangkan dan diimplementasikan DDA, *prototype* akan diuji dan divalidasi dengan menggunakan kuesioner *Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS) untuk menentukan daya tariknya. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan cara untuk meningkatkan ketertarikan orang khususnya remaja dibawah umur untuk memilih *game* yang akan mereka mainkan khususnya pada *game* tanpa tema kekerasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan konsep metode DDA pada *non-violent games* ?
2. Bagaimana bobot *non-violent video games* setelah diukur menggunakan kuesioner *Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS) ?

1.3 Tujuan

Tujuan umum pada penelitian ini adalah menguji sebuah metode yang dapat digunakan pada *non-violent video games* untuk meningkatkan ketertarikan atau motivasi pemain khususnya pemain dibawah umur. Sedangkan untuk tujuan khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan DDA pada *non-violent games*.
2. Menganalisis hasil kuesioner GUESS untuk mengetahui tingkat ketertarikan atau motivasi pemain.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun juga manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan *mindset* kepada pemain bahwa *non-violent video games* juga dapat memberi hiburan yang positif.
2. Mengetahui dan memahami tingkat motivasi pemain setelah memainkan *non-violent video games* dengan implementasi DDA.
3. Mengetahui pengaruh dari tingkat kesulitan pada *video games* yang dapat mempengaruhi *flow state*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang ditentukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC) model yang dikembangkan oleh Ramadan. R dan Widyani. Y.
2. *Game* yang dibuat merupakan *prototype* dengan kategori *action 2D Platformer*.
3. Kekerasan yang dimaksud pada penelitian ini adalah unsur darah dan *gore*.
4. Populasi yang dipilih sebagai penelitian adalah remaja dengan umur dibawah 18 tahun.
5. Menggunakan kuesioner GUESS.

1.6 Sistematika

Sistematika penulisan memiliki peran sebagai pedoman peneliti untuk struktur penulisan yang sistematis untuk mencapai tujuan penelitian. Sistematika penulisan terdiri dari lima bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, penulis memaparkan urgensi untuk menaikkan daya tarik atau minat dari *non-violent video games* sehingga mengurangi dampak buruk dari *violent video games* pada anak atau remaja dibawah umur.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis memaparkan teori yang menjadi dasar dari penelitian ini dimulai dari *video games* yang merupakan sebuah permainan elektronik yang memiliki pengaruh baik secara kognitif, motivasional, emosional, dan sosial. Namun, ada juga pengaruh buruknya yaitu melalui konten kekerasan yang memberi dampak agresif pada pemainnya. Penelitian dengan cara mencari tingkat kesulitan yang cocok terhadap pemain dan mengurangi konten kekerasan dilakukan dengan mengimplementasikan sebuah metode DDA dengan menggunakan algoritma HMM terhadap sebuah *prototype game* yang dibangun oleh penulis lalu diuji dengan menggunakan kuesioner GUESS.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah dari penelitian yang dilakukan, dimulai dari desain alur penelitian yang terdiri dari menentukan rumusan masalah, studi literatur, *prototyping game* yang akan dibangun, eksperimen pengujian *prototype game* tersebut kepada sampel penelitian, dan menarik kesimpulan. Pengembangan *prototype* dilakukan dengan menggunakan model dari GDLC yang terdiri dari tahapan *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, implementasi DDA, dan *release*. *Prototype* akan dibuat dengan menggunakan Unity dan ditujukan kepada remaja berumur 18 tahun kebawah.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil dari penelitian. Dimulai dari rancangan algoritma HMM untuk DDA, perancangan ide dan konsep *prototype game*, proses pengembangan *prototype* dimulai dari rancangan karakter, dunia, mekanik, dan mengimplementasikan metode DDA pada *prototype* tersebut dengan menaikkan atau menurunkan aspek dari lawan pada *game* tersebut. pembuatan kuesioner GUESS dilakukan dengan membuat dua buah pernyataan dari setiap faktor pada GUESS. Setelah diuji, *prototype game* yang dibangun memiliki daya tarik terhadap responden pada penelitian ini. Namun, terdapat beberapa kelemahan pada penelitian ini salah satunya adalah masih memiliki unsur kekerasan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai *prototype game* yang dibangun menggunakan metode DDA dan tanpa konten kekerasan seperti darah dan *gore* memiliki daya tarik yang cukup baik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan sebuah *game* dengan implementasi DDA dan tanpa kekerasan sama sekali dan diuji apakah memiliki daya tarik atau tidak.