

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan produksi yang terus menerus juga pengembangan teknologi baru dalam semua aspek kehidupan, banyak teknologi saat ini yang sebelumnya dianggap sebagai teknologi hiburan telah menjadi teknologi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari kita (Quwaider et al., 2019). Beberapa teknologi baru yang paling penting adalah media baru, yang mempunyai dampak yang meluas pada kehidupan setiap hari kita saat ini. Beberapa contoh dari media baru adalah ponsel pintar, komputer, dunia virtual, situs web, perangkat genggam, *video game*, dll (Quwaider et al., 2019). Salah satunya media hiburan yang sangat digemari oleh generasi saat ini adalah bermain *video game*. *Video game* mempunyai tujuan untuk dapat mempunyai unsur *fun* atau menyenangkan dalam bermain. Biasanya, *video game* memasukkan pemain ke dalam konflik atau masalah yang dibuat secara artifisial dan mempunyai beberapa aturan permainan (Tekinbas & Zimmerman, 2003) . *Video game* sendiri memiliki banyak genre yang sangat bervariasi, di mana genre ini dibedakan oleh cara bermain yang digunakan. Untuk genre *video game* sangat banyak bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa 1 *game* bisa saja mengambil lebih dari 1 *gameplay* dan genre. Ada beberapa genre yang sangat populer seperti *First Person Shooter*, *Third Person Shooter*, MOBA, RPG, *strategy*, dan lain – lain (Mahmudi et al., 2021).

Dilansir pada “*we are social*” jumlah pemain *video game* pada tahun 2020 sebesar 3,37 miliar orang di mana penyumbang terbesar *gamers* berada pada negara china yaitu 324,5 juta orang, kemudian untuk Indonesia sendiri berada pada urutan nomor 7, dengan jumlah pemain konsisten sebanyak 51 juta jiwa (Laksana, 2021). Menurut laporan digital 2020 : *Global Digital Overview* rata – rata usia pemain *video game* berkisaran di antara 16 tahun - 64 tahun (Simon Kemp, 2020). Di mana paling banyak orang – orang bermain di *game* di *mobile* yaitu sebanyak 69%, sementara untuk pc sebesar 41 %, dan untuk *console* dengan jumlah 25% (Ellavie Ichlasa Amalia, 2020). Untuk genre *video game* mayoritas sendiri para pemain Indonesia lebih dominan bermain *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) seperti *arena of valor*, *mobile legend*, *lokapala*, *Dota 2*, dan lain – lain. Selain moba

para pemain Indonesia suka bermain *game* dengan genre berbasis menembak baik itu FPS maupun TPS seperti PUBG, *valorant*, *point blank*, dan lain – lain (Khomeiny & Wibawa, 2020). Pemain *game* dari Indonesia cukup memiliki ketertarikan terhadap *game* labirin dengan persentase 73,4% yang di dominasi oleh para siswa pelajar, para pelajar tersebut merasa dengan *game* tersebut mereka bisa belajar dengan bermain secara bersamaan dan menyenangkan (Diana Y.A. Fallo, 2022) .

Dikarenakan data pengguna *game* sangat banyak, maka kebutuhan pengembangan yang terus menerus untuk video *game* dan teknik-tekniknya, kekhawatiran tentang penggunaan video *game* ini semakin meningkat. Selain itu, ditunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah anak-anak atau remaja, yang mengakibatkan perubahan asumsi tentang video *game* hanya untuk menghibur atau menghabiskan waktu saja. Video *game* dapat berdampak pada pengembangan perilaku manusia tertentu, perilaku yang bisa dianggap baik atau buruk. Oleh karena itu, video *game* telah diteliti oleh banyak penelitian di bidang ilmu komputer, psikologi, pendidikan, dan studi pemuda (Quwaider et al., 2019). Di mana *experience* Ketika bermain sangat diperhatikan, terutama *gameplay*. *Gameplay* sendiri memiliki maksud proses aktivitas yang dilakukan sebuah pemain Ketika sedang bermain *game* (Gyaurov et al., 2019).

Dengan seperti itu maka sebuah *gameplay* tentu sangat penting dalam video *game*, di mana ketika *gameplay* yang diberikan cukup menarik para pemain pun akan tetap bermain dan bahkan mengajak teman lainnya untuk bermain (Fahmi et al., 2018). Dalam hal tersebut penulis ingin membuat penelitian mengenai evaluasi *gameplay* dengan menggunakan *Cognitive Walkthrough*. *Cognitive Walkthrough* dipilih karena cukup sederhana, efisien dan mudah dalam pengimplementasiannya (Haikal et al., 2021). Metode ini dipakai untuk menguji pola pikir pada manusia ketika diberikan suatu tugas. Metode tes ini sangat cocok digunakan untuk sistem yang baru dirilis (Haikal et al., 2021) . Di mana sederhananya adalah teori ini berfokus pada bagian *gameplay*.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan, penulis telah melakukan penelitian untuk *experience* pemain ketika bermain *game* tembok labirin dengan fokus menggunakan *Cognitive Walkthrough*. Maka dari itu penulis mengusulkan judul “Evaluasi *Gameplay* Pada *Game* tembok labirin Dengan *Cognitive Walkthrough* untuk Memberikan *Experience* Pemain”. Dengan penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan beberapa kekurangan dan kelebihan pada *gameplay* dari *game* tembok labirin, serta saran yang bisa diberikan kepada penelitian lainnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil evaluasi dalam *gameplay* pada *game* Tembok Labirin berdasarkan *Cognitive Walkthrough* untuk mengetahui *experience game*?
- 2) Bagaimana mengetahui *behavior* dan pola pikir sebuah *player* yang bisa mempengaruhi *experience* dalam bermain?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian didasarkan pada rumusan masalah yang telah disajikan, dan dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memberikan evaluasi pada *gameplay* dengan menggunakan *Cognitive Walkthrough* dan *playtesting*
- 2) Memberikan gambaran sebuah kebiasaan yang mungkin bisa berpotensi mengurangi *experience* pada *game*

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari melakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi Penulis
 - Mendapatkan pengetahuan baru mengenai *Cognitive Walkthrough*.
 - Mendapatkan mengetahui bagaimana dampak menggunakan *procedural* dalam *game*.
- 2) Bagi Penelitian

- Mendapatkan kajian mengenai penelitian yang dapat dijadikan acuan sebagai pertimbangan untuk penelitian yang akan datang baik menggunakan *Cognitive Walkthrough*, *Playtesting*, dan bahkan perkembangan *Game Development*

1.5 Batasan Masalah

Berikut adalah limitasi atau pembatasan yang diterapkan dalam penelitian ini.

- 1) Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.
- 2) Penelitian ini hanya berfokus kepada aspek evaluasi *gameplay*.
- 3) Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan *Playtesting*.
- 4) Untuk syarat pengujian hanya menggunakan *Cognitive Walkthrough*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memiliki peran krusial untuk pedoman peneliti agar penulisan dapat lebih teratur dan sistematis supaya mencapai tujuan akhir pada penelitian. Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup masalah penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Dalam bab ini, peneliti menjelaskan urgensi terkait evaluasi sebuah *gameplay* dalam sebuah *video game* sehingga pemain *video game* tersebut dapat mencapai memberikan *experience* atau pengalaman bermain dengan tingkat kepuasan yang bisa saja berbeda.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang beberapa penelitian yang serupa untuk menemukan perbedaan dari penelitian yang dilakukan saat ini. Tidak hanya itu terdapat dasar teori yang berdasarkan teoritis yang menjadi acuan untuk

Ardi Hilal Itsna, 2023

EVALUASI GAMEPLAY PADA GAME “TEMBOK LABIRIN” DENGAN COGNITIVE WALKTHROUGH MENGGUNAKAN PLAYTESTING UNTUK MENINGKATKAN EXPERIENCE PEMAIN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pelaksanaan penelitian, mencakup teknologi yang berkaitan untuk digunakan selama penelitian berlangsung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan – tahapan penelitian yang dilakukan, di inialisasi dari desain penelitian, fokus penelitian, alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian, hingga metode penelitian yang diterapkan.

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

- 1) *Cognitive Walkthrough* dan *playtesting* cukup objektif dalam melakukan evaluasi *gameplay* dan memberikan *experience* dalam bermain
- 2) *Playtesting* yang bisa memberikan sebuah gambaran untuk kebiasaan atau *behavior* seseorang dan mungkin bisa menemukan kekurangan dan kelebihan dari *game*.