

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, video game telah menjadi industri yang berkembang pesat. Masyarakat menggunakan video game sebagai bentuk hiburan dan pengalaman baru. Namun, di balik hal tersebut terdapat permasalahan terkait *Digital Rights Management (DRM)* pada video game.

DRM dalam video game adalah suatu sistem yang melindungi hak cipta dan kekayaan intelektual para pemegang hak atas video game. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa para pembuat video game mendapatkan penghasilan yang adil dan mencegah penyebaran video game secara tidak sah (pembajakan).

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas klaim tentang dampak dari DRM dalam video game terhadap performa. Performa dalam hal ini dapat diartikan sebagai penurunan *Frame per Second (FPS)*. Penurunan performa ini menjadi salah satu faktor dalam penilaian kepuasan terhadap suatu produk game [1]. Akan tetapi, DRM ini juga mempunyai fungsi yang sangat penting dalam menjaga keamanan sebuah game yang dilindungi oleh pengembang.

Dalam skripsi ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap video game yang menggunakan DRM dan video game yang tidak menggunakan DRM. Penelitian ini akan dilakukan uji perbandingan (*Benchmarking test*) dengan klasifikasi game tipe AAA. Pemilihan video game dengan tipe AAA sebagai upaya untuk mendapatkan data dari performa komputer yang dikeluarkan semaksimal mungkin (*Stress test*).

Oleh karena itu, sebagai bagian dari forensik digital, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan sebuah perbedaan antara video game yang menggunakan DRM dan Non-DRM (Bajakan), dan juga memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan industri video game Indonesia di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diangkat pada latar belakang, penelitian ini merumuskan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah metode *benchmarking test* dapat membedakan video game dengan DRM dan Non-DRM?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan yang bertujuan menghindari pembahasan yang dirasa tidak diperlukan dan untuk lebih menitik fokuskan pada satu tema pembahasan. Batasan-batasan tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak meneliti kinerja algoritma yang terjadi di latar belakang ketika video game dijalankan.
2. Metode yang digunakan dalam pengujian menggunakan metode *benchmarking test*, yang berfokus pada uji performa untuk mendapatkan data yang diperlukan.
3. Pada pengujian kedua jenis video game ini tidak menggunakan mode online.
4. Menggunakan 3 sampel video game dengan klasifikasi tipe AAA untuk diuji.
5. Penelitian tidak berfokus pada cara kerja sistem kriptografi yang digunakan pada DRM untuk mengamankan video game.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan tentang adanya perbedaan antara video game yang menggunakan DRM dan Non-DRM, dengan indikator yang telah ditentukan. Data yang diperoleh dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut dimasa depan.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat menambah referensi yang bisa dijadikan rujukan dalam sistem manajemen keamanan video game yang lebih baik di masa depan.
2. Data yang diperoleh dapat dijadikan indikator dalam melakukan penelitian

yang berkaitan.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN,

Pada bab ini membahas konsep awal penelitian dimulai dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab ini menjelaskan rincian landasan teori dari masalah yang diangkat, metode, cara penyelesaiannya dan tujuan akhir. Yang berisikan studi literatur berupa jurnal yang dijadikan referensi untuk mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN,

Pada bab ini menjelaskan tentang sistematika penelitian yang ingin dilakukan. Dari alur penelitian yang digunakan dalam meneliti permasalahan, penggunaan metode yang dipakai untuk mendapatkan data dan bahan yang harus dipersiapkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Pada bab ini menjadi inti dari penelitian, bab ini memfokuskan pada tes *benchmarking*. Merealisasikan metode yang digunakan untuk menemukan data yang diperlukan pada saat pengujian objek video game tipe AAA.

BAB V PENUTUP,

Berisi kesimpulan penelitian dari hasil uji pada objek dan saran untuk mengembangkan penelitian lebih baik lagi.