

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game Honkai Star Rail merupakan game yang banyak menggunakan sistem Gacha mulai dari Gacha Character sampai dengan Relic stats dan substatsnya. Oleh karena itu, normal untuk banyak player yang merasa frustrasi saat melakukan gacha character maupun relic dan substatsnya karena tidak memenuhi harapan pemain. Banyak dilihat dalam forum Honkai Star Rail di Facebook dan Discord, banyak player yang memiliki rasa frustrasi saat gacha karakter dan relic maupun saat farming material yang dibutuhkan.

Honkai Star Rail adalah sebuah game RPG yang dikembangkan oleh miHoYo. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang kaya dengan narasi yang mendalam, grafis berkualitas tinggi, dan mekanisme permainan yang kompleks. Kesuksesan game ini dapat dilihat dari jumlah unduhan yang besar dan basis pemain yang setia.

Dalam siaran pers baru-baru ini, miHoYo menyampaikan bahwa Honkai: Star Rail telah mencapai 100 juta unduhan secara global dalam waktu kurang dari setahun setelah dirilis pada 26 April 2023[17]. Menurut playerauctions – situs yang menggunakan Google Trends untuk perkiraannya – Honkai Star Rail telah mengumpulkan sekitar 28,079,136 pemain aktif pada 10 Agustus 2024[18].

Pengalaman bermain atau user experience (UX) adalah aspek krusial yang menentukan apakah pemain akan terus memainkan game tersebut atau tidak. UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pemain, sedangkan UX yang buruk dapat menyebabkan pemain meninggalkan game. Untuk mengukur dan menganalisis UX dalam game, salah satu metode yang dapat digunakan adalah Game Experience Questionnaire (GEQ). GEQ merupakan alat ukur yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pengalaman bermain game dari perspektif pemain. Metode ini mencakup berbagai dimensi seperti immersion, flow, kompetisi, serta emosi yang dirasakan selama bermain. Dengan menggunakan GEQ, kita dapat mengidentifikasi

elemen-elemen game yang memberikan pengalaman positif maupun negatif bagi pemain.

Dalam konteks Honkai Star Rail, belum banyak penelitian yang mendalam mengenai bagaimana pemain merasakan pengalaman bermain mereka. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kesenjangan tersebut dengan menganalisis UX pemain Honkai Star Rail menggunakan metode GEQ. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi UX dalam game Honkai Star Rail.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu serta dapat dijadikan dasar untuk peneliti-peneliti selanjutnya. Diharapkan juga penelitian ini dapat membantu pembuat game dalam mengidentifikasi masalah dalam perspektif yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada analisis pengalaman bermain (user experience) dalam game Honkai Star Rail menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ). Untuk mencapai tujuan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah User Experience pada game Honkai Star Rail itu baik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan untuk menjaga fokus dan ruang lingkup penelitian agar tetap terarah dan dapat dikelola dengan baik. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tidak menggunakan social-presence module. Hal ini dikarenakan game Honkai Star Rail lebih mendekati game single-player dibandingkan multi-player. Interaksi sesama pemain pun hanya minimal untuk meminjam karakter dan system chat. Dan meskipun ada 2 hal tersebut, sedikit pemain yang menggunakannya terutama pemain dengan level yang tinggi dan memiliki karakter yang sudah kuat.
2. In-Game Module juga tidak akan digunakan karena untuk menggunakan In-Game Module, responden harus berhenti ditengah permainan untuk

menjawab pertanyaan tersebut, hal ini memerlukan observasi dari peneliti agar lebih akurat.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman bermain (user experience) dalam game Honkai Star Rail dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ). Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pengalaman bermain yang dirasakan oleh pemain Honkai Star Rail.
2. Menganalisis faktor-faktor yang paling mempengaruhi user experience dalam game Honkai Star Rail.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoretis dan praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis, Penelitian ini akan menambah literatur yang ada mengenai user experience dalam game mobile, khususnya dalam konteks game RPG seperti Honkai Star Rail. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang penggunaan Game Experience Questionnaire (GEQ)
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini dapat menunjukkan kesenjangan dari game ini yang dapat menurunkan pengalaman bermain bagi pengembang game Honkai Star Rail agar dapat meningkatkan kualitas permainan.
3. Manfaat bagi Pemain, dengan adanya perbaikan berdasarkan analisis penelitian ini, pemain Honkai Star Rail dapat menikmati pengalaman bermain yang lebih baik dan lebih memuaskan...

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dan penyusunan laporan penelitian prototype skripsi

dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN,

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab ini berisi studi literatur dari penelitian terdahulu dan tinjauan pustaka yang menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan konsep atau teori yang melandasi pembahasan secara menyeluruh. Landasan teori dapat berupa pengertian atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN,

Pada bab ini berisi tentang Objek Penelitian, list persediaan alat dan bahan penelitian, Alur penelitian, Teori Dasar dari Alur Penelitian serta pembahasan Alur Penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Pada bab ini berisi proses yang mengikuti alur penelitian, seperti penyusunan instrument GEQ, Skenario pengujian, Uji Validitas dan Reabilitas, Analisis Evaluasi dan Pengambilan Kesimpulan

BAB V PENUTUP,

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan setelah penelitian dan Saran untuk peneliti kedepannya.