

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* telah berkembang sangat pesat dalam beberapa decade terakhir ini, dan telah menjadi salah satu dari sektor hiburan terbesar dengan pendapatan yang cukup tinggi di dunia[1]. Menurut Newzoo, pendapatan global dari industri *game* diperkirakan dapat mencapai lebih dari \$200 miliar, dengan jumlah *player* aktif yang terus menerus meningkat di setiap tahunnya[2]. Faktor utama pertumbuhan ini termasuk inovasi teknologi seperti realitas virtual (VR), kecerdasan buatan (AI), serta ekspansi pasar *mobile gaming* yang kini menyumbang bagian signifikan dari total pendapatan industri. Faktor utama yang mendorong pertumbuhan industri *game* meliputi inovasi teknologi seperti realitas virtual (VR), kecerdasan buatan (AI), serta ekspansi pasar *game mobile* yang kini memberikan kontribusi signifikan terhadap total pendapatan industri. Penerapan AI dalam *game* bertujuan untuk membuat *game* lebih menarik dan terasa lebih hidup, sehingga mampu menarik minat para pemain [1]. Laporan Statista mencatat bahwa jumlah pemain *game* global mencapai lebih dari 3,381 miliar, dengan kawasan Asia Pasifik sebagai penyumbang terbesar, yaitu sekitar 48% dari total populasi *game*[3].

Salah satu perusahaan yang memiliki kontribusi besar dalam industri ini adalah Koei Tecmo, sebuah perusahaan *game* asal Jepang yang dikenal dengan *franchise* berbasis sejarah, salah satunya *Dynasty Warriors*. Sejak pertama kali diperkenalkan, seri ini telah menjadi salah satu pilar utama dalam genre hack and slash, dengan pendekatan yang unik dalam menggambarkan peristiwa Tiga Kerajaan di Tiongkok. Berbeda dengan *game* strategi berbasis sejarah lainnya, Koei Tecmo menghadirkan *Dynasty Warriors* dalam bentuk pertempuran aksi cepat, memungkinkan pemain untuk mengendalikan jenderal perang dengan kemampuan bertarung luar biasa di medan perang yang dipenuhi ratusan musuh[4].

Sejak perilisan perdananya pada tahun 1997, seri *Dynasty Warriors* telah mengalami berbagai perubahan signifikan, baik dari segi genre, mekanisme permainan, hingga platform yang digunakan. Transformasi ini menunjukkan bagaimana sebuah

waralaba video *game* dapat berkembang mengikuti tren industri dan kebutuhan pemain[5]. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai evolusi tersebut, berikut ini disajikan tabel yang merangkum perkembangan setiap seri utama *Dynasty Warriors* berdasarkan tahun rilis, platform, serta perubahan utama yang terjadi:

Tabel 1.1 Sejarah *Game Dynasty Warriors*

Nama <i>Game</i>	Tahun Rilis	Platform	Perubahan
Dynasty Warriors	1997	PlayStation 1	<i>Game</i> pertarungan satu lawan satu[6]
Dynasty Warriors 2	2000	PlayStation 2	Transisi ke genre <i>hack and slash</i> ; pengenalan sistem pertempuran Musou[7]
Dynasty Warriors 3	2001	PlayStation 2, Xbox	Peningkatan strategi medan perang; pengenalan ekspansi Xtreme Legends[8]
Dynasty Warriors 4	2003	PlayStation 2, Xbox	Variasi serangan dan skenario lebih luas; pengenalan ekspansi Empires[9]
Dynasty Warriors 5	2005	PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable	Penambahan karakter baru; pendalaman cerita[10]
Dynasty Warriors 6	2007	PlayStation 3, Xbox 360, PC	Desain ulang karakter; pengenalan sistem Renbu yang menggantikan kombo tradisional[11]
Dynasty Warriors 7	2011	PlayStation 3, Xbox 360, PC	Kembali ke sistem pertarungan klasik; penambahan fraksi baru dalam cerita[12]
Dynasty Warriors 8	2013	PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation Vita, Nintendo Switch	Pertempuran lebih cepat dan beragam; pengenalan skenario hipotetis[13]
Dynasty Warriors 9	2018	PlayStation 4, Xbox One, PC	Perubahan ke dunia terbuka; eksplorasi bebas[14]
Dynasty Warriors: Origins	2025	PlayStation 5, Xbox Series X/S, PC	Fokus pada karakter utama baru; narasi lebih mendalam [15]

Perubahan terbesar dalam *franchise* ini terjadi pada Dynasty Warriors 9, untuk pertama kalinya dalam sejarah seri ini, *game* mengadopsi konsep *open-world*, Sayangnya, perubahan ini tidak diterima dengan baik oleh banyak pemain karena dunia dalam *game* terasa kosong, mekanisme pertarungan menjadi repetitif, serta banyaknya *bug* teknis yang mengganggu pengalaman bermain [16]. Sebagai respons terhadap kritik, Koei Tecmo akhirnya merilis Dynasty Warriors: Origins pada Januari 2025, *game*

ini kembali ke sistem adventure-action. Perubahan ini mendapatkan tanggapan positif dari komunitas pemain karena menghadirkan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan tidak terlalu bergantung pada dunia terbuka yang kurang terisi[17].

Untuk memahami bagaimana perubahan dalam Dynasty Warriors: Origins memengaruhi penerimaan pemain dibandingkan dengan Dynasty Warriors 9, perlu dilakukan analisis terhadap pengalaman dan ulasan pemain [18]. Salah satu sumber utama yang dapat digunakan adalah Steam, platform distribusi *game* digital terbesar di dunia [19]. Steam tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membeli dan mengunduh *game*, tetapi juga sebagai wadah utama bagi komunitas pemain untuk berbagi pengalaman mereka melalui sistem ulasan dan diskusi[19].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Dynasty Warriors: Origins memperkenalkan sistem karakter baru yang berbeda dari seri sebelumnya yang berpotensi menimbulkan masalah baru bagi pemain lama.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah. Pertanyaan yang muncul adalah :

1. Apakah perubahan yang dilakukan di Dynasty Warriors: Origins oleh Koei Tecmo lebih disukai oleh pemain lama dibandingkan pada Dynasty Warriors 9?
2. Manakah *game* yang lebih banyak memiliki sentimen positif antara Dynasty Warriors 9 dan Dynasty Warriors: Origins?
3. Apa alasan pengguna memberikan sentimen tertentu terhadap *game* Dynasty Warriors 9 dan Dynasty Warriors: Origins?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian menganalisis sentimen dan konten yang diterima oleh para pemain terhadap game Dynasty Warriors: Origins dibandingkan dengan seri sebelumnya, Dynasty Warriors 9.

1.5 Batasan Masalah

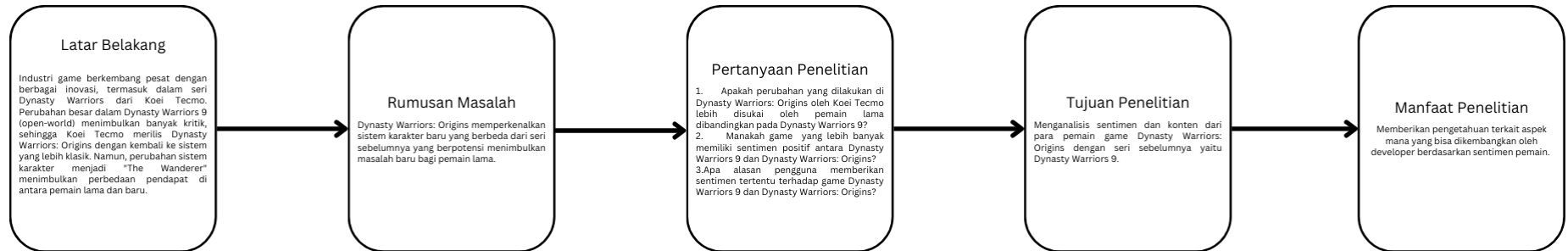
Agar penelitian ini lebih terarah, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan:

1. Penelitian ini tidak mencakup aspek teknis pengembangan *game*, seperti kode pemrograman atau desain grafis melainkan fokus pada pengalaman pemain.
2. Berfokus pada analisis ulasan pemain terhadap perubahan *gameplay* dalam Dynasty Warriors: Origins dibandingkan dengan seri sebelumnya yaitu Dynasty Warriors 9

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan pengetahuan terkait aspek mana yang bisa dikembangkan oleh developer berdasarkan sentimen pemain.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian