

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan akses internet, harga perangkat yang semakin terjangkau, serta pertumbuhan industri *esports* telah menjadikan *game* sebagai salah satu sektor hiburan terbesar di tanah air[1]. Data pada tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pemain *game* di Indonesia terus meningkat, terutama di kalangan anak muda. Fenomena ini menunjukkan bahwa *game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial dan pengembangan keterampilan[1].

Salah satu *game* yang menarik perhatian dalam industri ini adalah Stardew Valley, sebuah *game* simulasi pertanian berbasis 2D yang telah menjadi salah satu *game indie* tersukses sepanjang masa. Hingga Januari 2025, *game* ini telah terjual lebih dari 41 juta kopi di seluruh platform, menjadikannya sebagai salah satu *game indie* dengan basis pemain terbesar[2]. Selain itu, ulasan di Steam menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan *rating* "Overwhelmingly Positive", yang mencerminkan pengalaman bermain yang menarik dan membuat pemain tetap terlibat dalam waktu yang lama[3]. Di Indonesia sendiri, komunitas *game* ini berkembang dengan pesat, terbukti dengan ribuan anggota aktif dalam grup Facebook dan server Discord.

Daya tarik utama Stardew Valley terletak pada kebebasan yang diberikan kepada pemain dalam mengelola pertanian, menjalin hubungan dengan karakter lain, serta mengeksplorasi dunia *game*. Tidak seperti *game* lain yang memiliki jalur permainan yang lebih terstruktur, Stardew Valley memungkinkan pemain untuk menentukan sendiri cara mereka menikmati permainan. Pemain dapat fokus pada bertani, beternak, menambang, memancing, atau bahkan membangun hubungan dengan NPC yang memiliki latar belakang cerita masing-masing. Selain itu, sistem perkembangan dalam *game* ini tidak bergantung pada misi utama yang harus segera diselesaikan, melainkan memberikan pengalaman bermain yang lebih fleksibel dan santai. Mekanisme permainan seperti siklus siang-malam, perubahan musim, serta berbagai event dalam

game semakin menambah dinamika *gameplay* yang membuat pemain tetap terlibat dalam jangka panjang.



Gambar 1. 1 Game Stardew Valley [4]

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas keterlibatan pemain dalam *game* berbasis kompetisi. Misalnya, studi oleh Soleh, dkk[5] meneliti pengalaman pengguna dalam *game* Dota 2 menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetisi dan *teamwork* adalah faktor utama yang meningkatkan keterlibatan pemain. Selain itu, studi lain oleh Silalahi[6] menganalisis pengalaman pengguna dalam *game* Mobile Legends, yang menemukan bahwa sistem *ranked* dan turnamen memainkan peran besar dalam membangun *engagement* pemain. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa *engagement* dalam *game* kompetitif sebagian besar didorong oleh aspek sosial, persaingan, dan sistem peringkat yang memberikan rasa pencapaian kepada pemainnya. Selain penelitian pada *game* kompetitif, beberapa studi juga telah mengevaluasi *engagement* dalam *game* berbasis simulasi. Penelitian oleh Joo, dkk[7] mengevaluasi pengalaman pengguna dalam *game* Animal Crossing: New Horizons, menemukan bahwa *personalization* dan *eksplorasi* adalah faktor utama yang membuat pemain tetap terlibat dalam *game*. Pemain dapat membangun dunia mereka sendiri, berinteraksi dengan NPC, serta menyesuaikan pengalaman bermain sesuai preferensi mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam *game* non-linear seperti Animal Crossing, *engagement* tidak hanya bergantung pada kompetisi tetapi lebih kepada kontrol pemain terhadap lingkungan dalam *game* dan pengalaman bermain yang fleksibel. Beberapa penelitian sebelumnya

juga telah menggunakan *Game Engagement Questionnaire* (GEQ) untuk mengukur tingkat keterlibatan pemain dalam berbagai *genre game*. Jonemaroc dkk[8] menjelaskan bahwa GEQ efektif digunakan dalam menganalisis pengalaman pengguna dalam *game* berbasis eksplorasi maupun kompetisi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa rumusan masalah utama, yaitu: bagaimana pengaruh masing-masing dimensi dalam *Game Experience Questionnaire* (*Flow, Immersion, Challenge, Competence, Positive Affect, Behavioral Involvement*, dan *Empathy*) terhadap keterlibatan pemain yang diukur melalui dimensi *Flow, Absorption*, dan *Presence* dalam *Game Engagement Questionnaire*, dimensi pengalaman bermain mana yang paling signifikan dalam membentuk keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku pemain, serta sejauh mana pengalaman bermain yang mendalam seperti *Immersion* dan *Positive Affect* mampu memprediksi keterlibatan jangka panjang pemain dalam permainan *Stardew Valley*, dan bagaimana implikasi praktis penelitian ini untuk pengembang *game* kategori *indie* tersebut?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian yang akan diajukan adalah:

1. Apa saja faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi pengalaman pengguna saat memainkan *Stardew Valley*?
2. Faktor apa yang paling berperan dalam membentuk keterlibatan jangka panjang pemain berdasarkan analisis pengalaman bermain?
3. Bagaimana pengaruh dari pengalaman pengguna terhadap keterlibatan pemain dalam *game* *Stardew Valley*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang ada, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengidentifikasi faktor yang paling dominan yang mempengaruhi pengalaman pengguna dalam memainkan *game*.
2. Menemukan faktor yang paling dominan dalam membentuk keterlibatan jangka panjang pemain berdasarkan analisis pengalaman bermain.
3. Mengetahui apakah ada pengaruh antara pengalaman dan keterlibatan dengan merelasikan hasil dari metode *Game Experience Questionnaire* dan *Game Engagement Questionnaire* dengan proses regresi.

1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya menganalisis pengalaman pengguna dalam *mode single-player* dan tidak mencakup pengalaman bermain dalam *mode multiplayer* atau penggunaan modifikasi (*modding*) dalam *game*.
2. Preferensi individu pemain di luar konteks mekanisme permainan yang dianalisis tidak termasuk dalam penelitian ini.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan keterlibatan pemain (*engagement*) dalam *game* *Stardew Valley*, tanpa membahas dampak psikologis atau sosial dari keterlibatan pemain dalam jangka panjang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang *game* dalam memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlibatan pemain, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam merancang *game* yang lebih *engaging*.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan

