

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

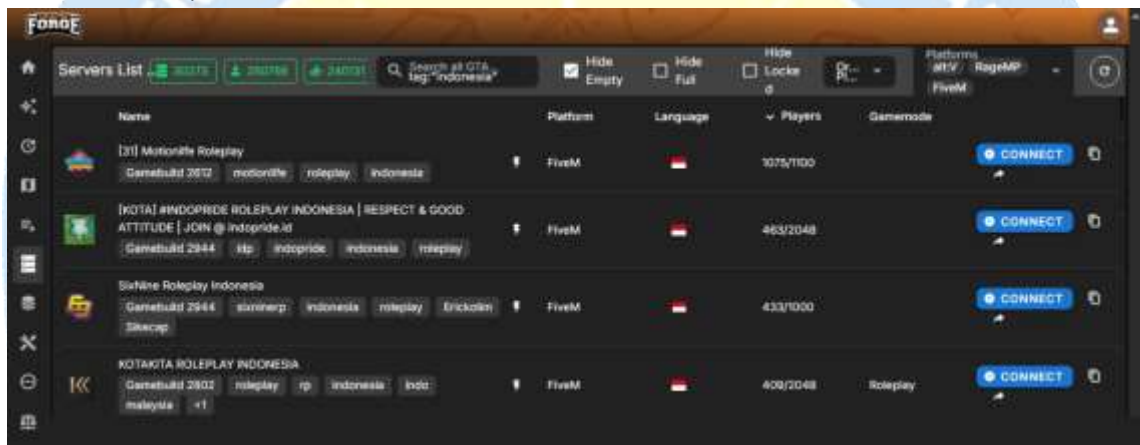
Video *game* telah menjadi salah satu bentuk hiburan interaktif yang paling populer dan berpengaruh di era modern. Sebagai medium yang menggabungkan elemen seni, cerita, dan teknologi, video *game* menawarkan pengalaman yang unik dan mendalam bagi pemainnya. Dari *game* sederhana yang dimainkan di konsol klasik hingga *game* kompleks dengan grafis canggih dan narasi yang kaya, video *game* terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kreativitas pengembang. Selain sebagai sarana hiburan, video *game* juga telah menjadi platform untuk ekspresi kreatif, pembelajaran, dan bahkan interaksi sosial melalui fitur *multiplayer* dan komunitas online. Fenomena ini menjadikan video *game* tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai bagian integral dari budaya populer dan kehidupan sehari-hari.

Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah munculnya platform modifikasi seperti FiveM, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan bergabung dalam server *Roleplay* (RP) pada *game Grand Theft Auto V* (GTA V). *Game Grand Theft Auto* (GTA) V adalah *video game action online* yang dibuat oleh *Rockstar Game*. *Roleplay* merupakan permainan peran dimana *player* membuat sebuah karakter seperti kehidupan nyata [1]. GTA V *Roleplay* merupakan modifikasi baru dari *Rockstar game* yang merupakan hasil kerjasama dengan pihak kedua yaitu FiveM[2]. FiveM menawarkan pengalaman bermain yang lebih imersif dan interaktif, di mana *player* dapat berperan sebagai karakter dalam dunia virtual yang menyerupai kehidupan nyata. Popularitas server FiveM, terutama dalam konteks *Roleplay*, terus meningkat karena memberikan kebebasan kreatif dan sosialisasi yang lebih luas dibandingkan dengan mode permainan standar GTA V.

Pada tahun 2025 ini, server *FiveM* di Indonesia semakin banyak. Banyak server-server baru yang memiliki konsep dan *culture* yang berbeda. Hal ini memiliki pengaruh yang besar dalam menarik perhatian para *Player FiveM* untuk

bermain di server tersebut [3] . Beberapa waktu yang lalu banyak server yang mengalami serangan *distributed denial-of-service* (DDoS) pada server-server besar, yang artinya persaingan dalam server *FiveM* menjadi semakin sengit. Apabila Server KOTAKITA *Roleplay* memberikan pengalaman pengguna yang baik, hal itu akan mempermudah menarik para *player* baru dan mampu bersaing di pasar *FiveM* Indonesia.

Banyaknya server-server yang menarik di platform *FiveM* ada satu server yang menarik perhatian peneliti yaitu server KOTAKITA *Roleplay*, Server KOTAKITA *Roleplay* merupakan salah satu server yang populer, dimana berdasarkan banyaknya pemain secara *realtime* dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar 1. 1 Daftar Server Populer KOTAKITA[4]

Namun, di balik popularitasnya, kualitas pengalaman pengguna (User Experience/UX) menjadi faktor krusial yang menentukan kepuasan dan loyalitas *player* . User experience adalah sebuah interaksi antar pengguna dengan sistem yang melibatkan persepsi pengguna terhadap aspek-aspek seperti penggunaan, aksesibilitas user, dan efisiensi sistem yang ada [5] , sehingga pengalaman pengguna yang buruk, seperti antarmuka yang rumit, latensi tinggi, atau ketidakstabilan server, dapat mengurangi minat *player* dan berdampak negatif pada popularitas server tersebut. Fenomena ini menjadi masalah yang perlu dipecahkan, mengingat pengalaman pengguna yang optimal merupakan kunci utama dalam mempertahankan dan meningkatkan *engagement* pemain.

Dalam konteks *Roleplay*, pengalaman pengguna tidak hanya mencakup aspek teknis seperti performa server, tetapi juga aspek interaksi sosial dan imersi dalam dunia virtual. Jika masalah UX tidak ditangani, server KOTAKITA dapat kehilangan daya tariknya, terutama di tengah persaingan dengan server lainnya yang terus berkembang. Oleh karena itu, analisis terhadap UX menjadi langkah penting untuk memastikan server KOTAKITA tetap relevan dan diminati oleh komunitas gaming.

Studi-studi sebelumnya telah mencoba mengukur pengalaman pengguna dalam berbagai konteks gaming, namun fokus pada platform modifikasi seperti FiveM masih relatif terbatas. Beberapa penelitian telah menggunakan alat evaluasi seperti *Game Experience Questionnaire* (GEQ) untuk mengukur UX dalam *game* konvensional, namun belum banyak yang mengaplikasikannya dalam konteks *Roleplay* pada server FiveM. Hal ini menciptakan celah penelitian yang perlu diisi, mengingat karakteristik unik dari server KOTAKITA yang menggabungkan elemen teknis dan sosial dalam satu platform.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna saat bermain di server GTA V Roleplay KOTAKITA, serta sejauh mana server tersebut memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi para pemainnya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pengalaman pengguna saat bermain di server GTA V *Roleplay* KOTAKITA berdasarkan analisis aspek-aspek yang terdapat dalam *Game Experience Questionnaire* (GEQ)?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pengalaman pengguna saat bermain di server KOTAKITA berdasarkan hasil pengukuran menggunakan Game

Experience Questionnaire (GEQ), sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman bermain yang dirasakan oleh para pemain.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan pada server KOTAKITA *Roleplay* yang ada didalam platform FiveM yang berfokus pada User Experience, dan mengambil data primer.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang Server KOTAKITA: Sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas UX pada server mereka.
2. Bagi Pemain: Memberikan pengalaman bermain yang lebih nyaman dan imersif.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan