

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari tahun ke tahun dan telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari bidang pekerjaan, pendidikan, hingga hiburan[1]. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang berkembang dengan sangat cepat adalah internet, yang kini menjadi sarana utama dalam memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan Masyarakat[2]. Kemudahan akses internet mendorong munculnya berbagai bentuk hiburan digital, salah satunya adalah permainan gim (*game*), yang saat ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, khususnya remaja[3].

Gim merupakan salah satu bentuk aktivitas hiburan yang dapat memberikan pengalaman rekreasi, tantangan, serta kompetisi, baik secara fisik maupun mental. Tujuan dari permainan gim sangat beragam, mulai dari sekadar mengisi waktu luang, mengasah keterampilan, hingga menjadi aktivitas profesional. Permainan gim umumnya memiliki seperangkat aturan yang harus dipatuhi oleh pemain[4].

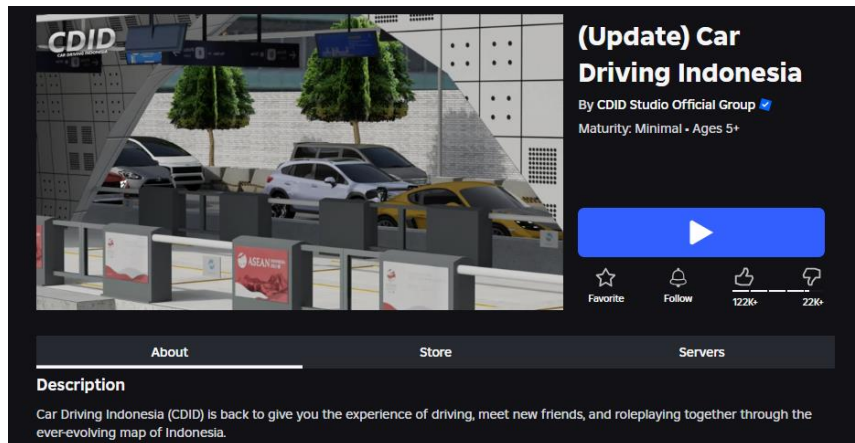
Seiring perkembangan teknologi, gim mengalami transformasi dari permainan tradisional menjadi gim elektronik, gim berbasis internet, hingga gim modern yang dapat dimainkan melalui berbagai platform seperti komputer pribadi, konsol, dan perangkat mobile[5]. Perkembangan tersebut menjadikan industri gim sebagai salah satu industri digital dengan pertumbuhan yang signifikan secara global.

Pesatnya perkembangan industri gim melahirkan jenis permainan yang dikenal sebagai game daring, yaitu permainan digital yang memanfaatkan jaringan internet sehingga memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara *real-time*. Game daring dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, seperti PC, konsol, maupun smartphone. Di Indonesia, penggunaan perangkat mobile sebagai sarana bermain gim mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan PC. Hal ini disebabkan oleh tingginya tingkat kepemilikan smartphone, harga perangkat yang relatif terjangkau, serta kemudahan akses internet[6].

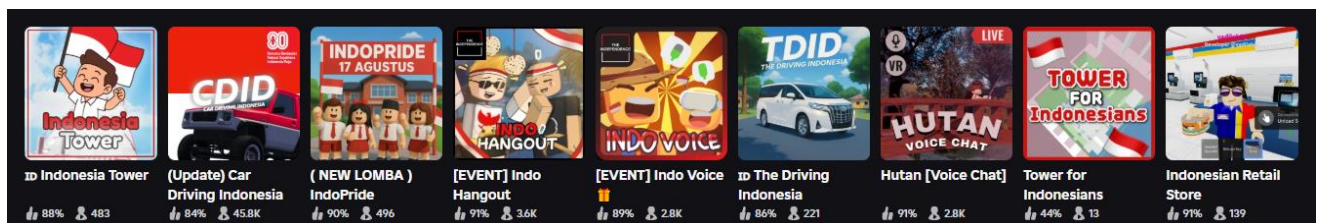
Salah satu game daring yang cukup populer di Indonesia dan dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, adalah Roblox. Roblox merupakan platform game daring yang memungkinkan pengguna tidak hanya berperan sebagai pemain (*gamer*), tetapi juga sebagai pengembang (*developer*) yang dapat membuat dan membagikan gim mereka sendiri[7]. Beragam jenis permainan tersedia di dalam platform Roblox, seperti permainan bertema petualangan, simulasi, *first person shooter* (FPS), horor, dan berbagai genre lainnya. Keberagaman konten tersebut menjadikan Roblox sebagai platform yang mampu menarik minat pengguna dari berbagai latar belakang[8].

Selain itu, Roblox merupakan platform game online dengan basis pengguna global yang sangat besar dan terus berkembang. Sepanjang tahun 2025, Roblox dilaporkan memiliki sekitar 380 juta pengguna aktif bulanan (*monthly active users*) di seluruh dunia serta lebih dari 111,8 juta pengguna aktif harian (*daily active users*), menunjukkan skala keterlibatan pemain yang sangat luas dari berbagai kelompok usia dan wilayah geografis. Perkembangan jumlah pengguna ini merupakan indikator bahwa Roblox tidak hanya populer di kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga menarik minat pengguna yang lebih dewasa seiring waktu. Roblox juga menjadi ekosistem besar bagi pengembang game independen, dengan jutaan pengalaman game yang dibuat oleh komunitas pengguna, menjadikannya sebagai salah satu platform paling dominan dalam industri permainan digital saat ini[9].

Game Roblox tidak hanya sekedar untuk bermain saja, tetapi bisa sebagai komunikasi antar sesama pemain baik dalam negeri maupun luar negeri, dan pemain bisa membuat *game* secara langsung sesuai dengan imajinasi pemain. *Game* Roblox juga dibuat oleh beberapa orang Indonesia yang terhitung sukses untuk menarik banyak pemain lainnya seperti *game* Indo Voice, dan *Car Driving* Indonesia dan masih ada beberapa *game* dari Indonesia yang telah banyak dirilis.



Gambar 1. 1 Permainan Buatan Indonesia(CDID)



Gambar 1. 2 Beberapa Permainan Buatan Orang Indonesia

Game Roblox memiliki banyak variasi tema yang sangat menarik khususnya di Indonesia yang dimana banyak anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang ingin memainkannya untuk mengetahui dan rasa ingin tau bagaimana pemain bisa memainkan *game* secara gratis dan memiliki banyak jenis *game* pada umumnya.

Dalam penelitian ini, Roblox diposisikan sebagai platform game daring berbasis *user-generated content* yang menyediakan berbagai jenis permainan (experience) dalam satu ekosistem. Penelitian ini tidak berfokus pada satu game tertentu di dalam Roblox, melainkan pada pengalaman umum pemain ketika berinteraksi dengan berbagai permainan yang tersedia pada platform tersebut. Penegasan ini diperlukan agar ruang lingkup penelitian menjadi jelas dan terarah

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari latar belakang adalah komponen *Game Experience Questionnaire* (GEQ) apa yang paling dominan dalam pengalaman bermain Roblox di Indonesia?

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, bagaimana tingkat pengalaman pengguna berdasarkan komponen Game Experience Questionnaire (GEQ) pada pemain Roblox di Indonesia?

1.4. Batasan masalah

Penelitian ini hanya menganalisis pengalaman pengguna terhadap platform Roblox secara umum tanpa membedakan genre atau jenis permainan tertentu.

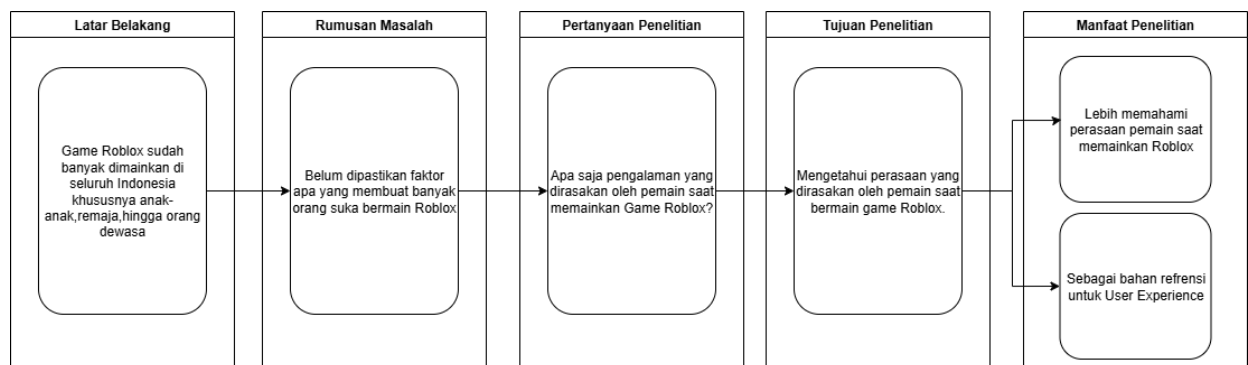
1.5. Tujuan Penelitian

Mengukur dan menganalisis pengalaman pengguna pada platform Roblox berdasarkan komponen-komponen dalam Game Experience Questionnaire (GEQ), serta mengklasifikasikan tingkat pengalaman tersebut berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat mendapatkan pemahaman tentang hasil analisis pengalaman pengguna saat bermain Roblox, dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya dalam konteks User Experience.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 3 Bagan Keterkaitan