

ANALISIS KEBUTUHAN *GAMEPLAYER* KEPADA *GAME*

Bayu Pamungkas ^{*1}, Maulana Sidiq², Eryan Ahmad Firdaus³

¹ Sistem Informasi, STMIK LIKMI, Bandung, Indonesia

^{2,3} Sistem Informasi, UNIVERSITAS GALUH, Ciamis, Indonesia

¹ Bayupamungkas439@gmail.com, ² maulanasidiq1304@gmail.com .

³ eryan.ahmad.firdaus@unigal.ac.id

Abstract

Currently, there are many titles of video games that are released in various genres. One of the important aspects is gameplay. The gameplay aspect is very important to attract players' interests and to send messages to the players. With good gameplay, players will have an interesting experience and it will be easy to catch the message of the game. Good gameplay doesn't have to make the players difficult, but it must be enjoyed by the players and arranged with good composition and understood by the players. This research is conducted by doing a survey of game players to find out what the players want for the game. To determine the needs of the players, a survey is needed so that it becomes the basis for an Analysis of Player Game Needs for Games. Evaluation of the needs of game players for the game will be used as a reference to measure the needs of the players.

Keywords— *Gameplay, Game Requirements, Games, Surveys*

Abstrak

Saat ini banyak sekali judul video game yang dirilis dalam berbagai genre, aspek gameplay begitu penting untuk menarik minat dari pemain dan juga menunjukkan pesan kepada para pemain. Dengan gameplay yang baik, pemain akan mempunyai pengalaman dengan menarik dan akan mudah untuk menangkap pesan dari game tersebut. Gameplay yang baik tidak harus menyulitkan para pemain tetapi bisa dinikmati oleh para pemain dan disusun dengan komposisi yang baik dan dipahami oleh pemain. Dengan melakukan survey kepada palyer game untuk mengetahui keinginan para player terhadap game. Untuk menentukan kebutuhan para player diperlukan survey sehingga menjadi dasar Analisis Kebutuhan Player Game Kepada Game. Evaluasi terhadap kebutuhan *gameplayer* kepada game akan digunakan sebagai acuan untuk mengukur kebutuhan para pemain.

Kata Kunci— *Gameplay, Kebutuhan Game, Game, Survey*

1. PENDAHULUAN

Game adalah sistem dengan seperangkat aturan yang dirancang untuk membuat pemain tetap terhibur. *Game* ini berisi skenario yang terdiri dari kumpulan audio dan visual yang menarik bagi pengguna untuk menikmati *gameplay* yang disediakan oleh *game* tersebut. Kualitas *game* dapat ditentukan dari performa pemain menggunakan metrik kualitas yang sesuai. Karakteristik *game* yang umumnya lebih unik dari perangkat lunak diukur secara

lebih spesifik. Karakteristik kualitas sebuah game dapat dijelaskan oleh faktor yang disebut playability.

Game dengan genre action merupakan salah satu genre game yang paling menarik. Memainkan game action ini membutuhkan konsentrasi dan kecepatan berpikir dalam menyelesaikan rintangan yang ada. Karakter yang dimainkan oleh pengguna atau player akan menghadapi rintangan dan melawan atau menghindari musuh (Non Players Character). Karakter non pemain (Non Players Character) adalah setiap karakter dalam game yang tidak dikendalikan oleh

pemain, seperti monster, penduduk desa, dan hewan di hutan. [1]

Game sudah menjadi bagian dari hidup di masyarakat semenjak 1950. Konsol generasi pertama (first generation console) adalah permulaan game muncul ke permukaan masyarakat. Kejayaan game berlanjut hingga ke masa sekarang dimana game memiliki banyak platform, tidak hanya eksklusif konsol, game juga menyebar ke computer (PC game) dan game yang dalam genggam di ponsel semua orang (Mobile Games). Game yang dimainkan di handphone (Mobile game), juga menjadi pilihan karena mereka memerlukan ponsel untuk kehidupan dan tugas mereka sehari-hari serta dapat melepas stress, semua ada di satu genggam tangan. Terkadang dengan adanya semua kelengkapan ini, game justru selalu di stigma buruk oleh masyarakat karena selalu dilihat ranah negatifnya[2].

Dalam dunia game, developer pasti akan memberikan sebuah trailer gameplay untuk menarik para pemain memainkan game yang telah rilis. Tidak terkecuali game Fall Guys yang dirilis pada bulan agustus 2020 pada aplikasi steam. Pada berita dari liputan 6 pada tanggal 4 bulan Agustus 2020 game buatan Mediatonic ini, dapat meraup keuntungan yang luar biasa. Lebih dari 1,5 juta pemain memainkan game buatan dari Mediatonic ini dalam jangka waktu hanya 24 jam. Fall Guys itulah nama dari game ini, yang berkonsep battle royal last man standing yang dimana pemain akan diberikan sebuah avatar berbentuk oval yang memiliki kaki dan tangan serta wajah yang polos, disana pemain akan diberikan sebuah arena secara acak dan masing-masing dari arena tersebut memiliki peraturan game yang berbeda. Pada setiap arena pemain yang kalah akan gugur hingga tersisa satu pemain yang mendapatkan crown/ mahkota. Dalam jajaran popular games pada steam fall guys mendapatkan peringkat 4 pada bulan agustus disaat game ini rilis di steam[3].

Penelitian ini melakukan evaluasi gameplay pada game Outlast 2 dan game Dreadout menggunakan bantuan metode Heuristic for Evaluating Playability. Outlast 2 merupakan game dengan genre horor yang dikembangkan Red Barrels Studio dan

merupakan game dengan penjualan yang tinggi. Dreadout ialah game genre horror yang dikembangkan Digital Happiness dari Indonesia. Berdasarkan data yang didapat pada metacritic.com, game Dreadout memiliki nilai Metacritic 5,5 dan game Outlast 2 memiliki nilai metacritic 7,5. Dari ulasan steam, Dreadout mempunyai 1.755 ulasan positif sedangkan Outlast 2 memiliki 5.889 ulasan. Berdasar dari data sebelumnya, ditarik kesimpulan game Outlast 2 memiliki peminat yang lebih tinggi dari Dreadout. Penelitian ini akan dilakukan evaluasi dari perbandingan keduanya dilihat dari gameplay yang digunakan pada permainan agar mendapatkan Atomic Element of Game untuk merancang gameplay dengan genre horor[4].

Auto Chess merupakan game jenis baru yang merupakan modifikasi dari game Dota 2. Game ini merupakan game strategi yang berisi delapan orang pemain. Setiap putarannya pemain akan menghadapi pemain lainnya secara acak, setiap pemain juga akan melawan artificial intelligence dari game tersebut. Setiap pemain memiliki darah masing-masing seratus poin dan pemain terakhir yang memiliki poin sedangkan pemain lainnya kehabisan poin adalah pemenangnya. Hubungan interaksi antara pemain dengan pemain ataupun pemain dengan suatu game disebut dengan gameplay, gameplay juga merupakan suatu pola yang ada pada suatu game ataupun peraturan-peraturan yang ada pada game tersebut. Terdapat dua game lagi yang mempunyai gameplay yang mirip dengan Auto Chess yaitu ; Dota Underlord dan Chessrush. Review nilai yang diberikan Auto Chess pada Google Play Rating memiliki nilai paling rendah dibanding Dota Underlord dan juga Chessrush, dengan nilai 4.1 sedangkan Dota Underlord dan Chessrush memiliki nilai 4.2 dan 4.5. Untuk nilai subreview Auto Chess juga memiliki nilai lebih rendah dibanding dua pesaingnya dengan nilai 1.8 sedangkan Dota Underlord dan Chessrush memiliki nilai 1.9 dan 1.8[5].

PT. XYZ adalah perusahaan yang bergerak di bidang telekomunikasi yang bekerjasama dengan PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk (Telkom). PT. XYZ dan PT.

Telekomunikasi Indonesia bekerja sama dalam bidang sistem integrasi. Sistem integrasi yang dimaksud ialah menghubungkan perangkat PT. Telekomunikasi Indonesia dengan perangkat end user sehingga dapat berfungsi dengan baik[6].

Penerapan Teknologi Informasi yang kurang tepat dan tidak melihat jauh ke masa depan serta perencanaan yang tidak matang akan mengakibatkan pengeluaran anggaran yang tidak efisien. PT. XYZ sebagai salah satu organisasi yang memegang peranan yang sangat penting di Indonesia dengan kegiatan usaha antara lain: sebagai penyedia tenaga listrik juga tidak lepas dari kebutuhan teknologi informasi yang bermutu dan tepat guna. PT. XYZ berlokasi di Jl. Desa Cadas Sari, Kecamatan Tegal Waru, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat dengan jumlah karyawan organik 139 orang dan Non-organik 15 orang, jumlah tersebut belum termasuk dan tenaga bantu kantor lainnya. Karyawan organik tersebut setiap hari bekerja dengan menggunakan perangkat komputer/laptop[7].

perencanaan yang tidak matang akan mengakibatkan pengeluaran anggaran yang tidak efisien. PT. XYZ sebagai salah satu organisasi yang memegang peranan yang sangat penting di Indonesia dengan kegiatan usaha antara lain: sebagai penyedia tenaga listrik juga tidak lepas dari kebutuhan teknologi informasi yang bermutu dan tepat guna. PT. XYZ berlokasi di Jl. Desa Cadas Sari, Kecamatan Tegal Waru, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat dengan jumlah karyawan organik 139 orang dan Non-organik 15 orang, jumlah tersebut belum termasuk dan tenaga bantu kantor lainnya. Karyawan organik tersebut setiap hari bekerja dengan menggunakan perangkat komputer/laptop[8].

Metode data mining digunakan untuk memproses data yang besar untuk menemukan pola baru dalam teknik analisa data yang tergambar dalam data mining dengan metode cluster. Clustering yaitu pengelompokan data data berdasarkan parameter dan objek. Metode cluster memiliki kemiripan data antara yang satu dengan yang lain. Data dalam clustering

yang dikelompokan adalah data pengunjung dan data koleksi judul buku yang sangat banyak diminati oleh mahasiswa untuk dibaca dan dipinjam dari Perpustakaan Akper RS. Dustira Cimahi[9].

ari DKM Al Barakah menjadi masjid tunggal Politeknik TEDC Bandung dalam berkegiatan keagamaan diantaranya shalat 5 waktu, shalat jumat serta kajian. Pihak Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Unit Kerja Mahasiswa (UKM) dan Himpunan dari setiap program studi juga memiliki kegiatan di Masjid Al-Barakah. Tetapi penyebaran informasi kegiatan Masjid Al-Barakah sendiri belum efektif. Informasi kegiatan hanya tersampaikan secara lisan pada pengumuman shalat jumat, melalui majalah dinding, dan sosial media dari pihak penyelenggara kegiatan. Namun di Masjid Al-Barakah tidak ada informasi yang tersedia untuk jamaah yang datang ke dalam masjid itu sendiri. Karena sarana informasi Masjid Al-Barakah sudah usang dan terbatas yakni hanya informasi waktu sholat. Maka dari itu penulis tertarik membahas hal tersebut dengan judul "Rancangan dan Implementasi Aplikasi Informasi Kegiatan Masjid (Studi Kasus: Masjid Al Barakah)"[10].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan tujuan eksplorasi untuk mengetahui kebutuhan *gameplayer terhadap game*. Penelitian ini dilaksanakan dengan responden peserta sebanyak 60 peserta dari berbagai kalangan dan umur.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan *survey google form*. Data yang dihimpun adalah data jenis *game* yang disukai, *genre game*, dan keinginan pemain untuk *update* selanjutnya. Aspek *game* mencakup keseluruhan *gameplay*. Kebutuhan pemain dilihat dari *game* yang dimainkan.

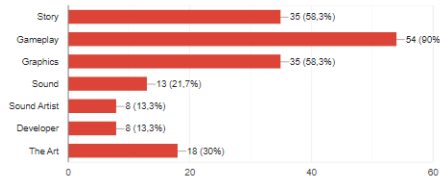
Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket (*questionnaire*) dari *google form*. Angket yang disusun mencakup angket terbuka dan tertutup.

Instrumen divalidasi melalui *expert judgement*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Metode Deskriptif Kuantitatif menghitung skor total untuk tanggapan berdasarkan skor responden untuk setiap tanggapan. Skor yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan tabel 1 untuk mendapatkan kriteria.

Tabel 1. Persentase pembagian kategori

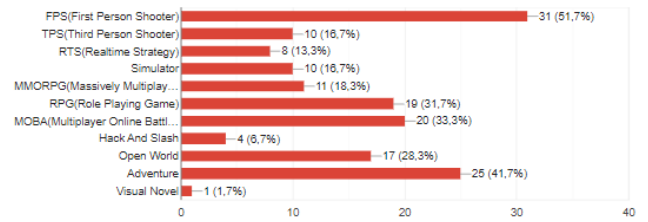
Kategori	Persentase
Baik	65-100%
Cukup	50-60%
Kurang baik	30-45%
Tidak Baik	Kurang dari 30%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data tentang jenis *game* yang disukai, *genre game*, dan keinginan pemain untuk *update* selanjutnya.



Gambar 1. Jenis *game* yang disukai

Gambar 1 menjelaskan hasil persepsi pemain terhadap *game*. Persepsi dapat dilihat dari 7 indikator yaitu *story*, *gameplay*, *graphics*, *sound*, *sound artist*, *developer*, *the art*. Secara keseluruhan persepsi pemain terhadap *game* dalam kategori baik. Persentase tertinggi pada indikator *gameplay* dengan persentase 90%. Hal ini menyatakan para pemain *game* mementingkan *gameplay*. Hasil analisis pemain terhadap *genre game* tersedia pada gambar 2.



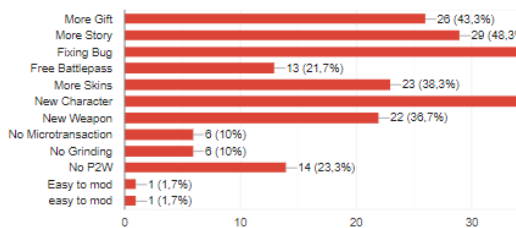
Gambar 2. *Genre game*

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui persepsi pemain terhadap *genre game* dengan nilai tertinggi *FPS* 51,7% dan yang kedua *adventure* 41,7%. Dua poin dalam aspek *FPS* dan *adventure* perlunya pengembangan di dalam *game*. Pemain memiliki pandangan bahwa *game* perlu dikembangkan guna menunjang keberlangsungan hiburan terhadap pemain. Hal ini diperjelas dengan data wawancara, menurut seorang pemain *game* harus diadakannya pengembangan di dalam *gameplay* agar pemain tetap mau memainkan *game* tersebut secara lama. Namun pemain memahami bahwa untuk menyiapkan *game* tersebut membutuhkan waktu yang lama dan riset yang sangat detail.

Saat ini banyak pengembang *game* yang menyediakan banyak jenis *game* dari berbagai *genre game* hal ini bisa menjadi alternatif apabila pemain sudah merasa bosan dengan *game* yang dimainkan. Sebagian besar pemain cukup memahami bahwa *game* yang berkembang saat ini masih dominan pada visual (*graphics*) sementara tidak mementingkan aspek dari *gameplay*, *story*, dan seninya (*the art*). Melalui *game* pemain dapat menunjukkan kemampuan dan pencapaian terhadap *game* yang dimainkan.

Data/informasi tentang persepsi perlu dikumpulkan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan pemain tentang *game*. Selain itu persepsi menjadi predictor yang penting dalam pengembangan *game*. Hal tersebut dikarenakan persepsi yang baik oleh pemain menjadi tolak yang baik bagi pengembang untuk menyusun *game*.

Hasil analisis kebutuhan pemain terhadap *game* dan format *update game* selanjutnya yang tersedia pada gambar 3, pada aspek *fixing bug* 65% pemain menginginkan perbaikan terhadap *gamenya*, dikarenakan mengganggu terhadap pengalaman bermain para pemain dan tidak bisa menikmati *game* tersebut. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bahwa hampir kebanyakan pemain memiliki masalah yang sama, tetapi *developers* selaku pengembang *game* bertindak secara lambat bahkan hampir tidak ada respon. Seharusnya pengembang langsung melakukan perbaikan terhadap *gamenya* agar para pemain tetap memainkan *game* tersebut dan dapat mengajak orang lain untuk bermain.



Gambar 3. *Update game* selanjutnya

Selain itu pada gambar 3 diperoleh informasi 60% pemain menginginkan karakter baru (*New Character*). Hal ini membuat pengembang *game* menjadi lamban dalam pengerjaan *update* selanjutnya. Sebagai mana pemain mengaku pernah mengakses *game* dengan jenis yang sama dan menemukan hal yang serupa dari *game* tersebut dan membuat para pemain menjadi bosan dan tidak mau memainkan *game* lagi.

Berdasarkan wawancara pemain meskipun tidak sering memaikan *game* setiap hari, namun selalu saja merasa bosan dikarenakan tidak ada *update* untuk membuat pemain memainkan *game* bosan. Para pemain lain pun sependapat bahwa *game* yang dimainkan menjadi bosan karena tidak ada pembaruan dan tidak ada lagi yang bisa dicapai meskipun itu *game multiplayer*.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa para pemain memiliki sifat rasa bosan dikarenakan tidak ada pembaruan terhadap *game* yang dimainkan. Pemain sudah pernah berganti *game* lain tetapi lama kelamaan menjadi bosan karena pembaruan yang lama atau pun pembaruan yang sedikit menjadikan pengalaman bermain kurang, dan menjadikan *game* tersebut tidak dimainkan lagi oleh para pemain. Permasalahan yang muncul adalah pembaruan *game* yang lambat dan sedikit menjadikan para pemain merasa bosan untuk bermain *game* tersebut. Oleh karena itu pembaruan *game* ini menjadi kebutuhan para pemain, agar *game* tersebut tetap hidup dan dimainkan oleh para pemain.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan :

1. Pemain menginginkan pembaruan yang cepat .
2. Perbaikan *game* yang cepat dan dapat memberikan pengalaman bermain yang baru.
3. Unsur-unsur dalam penyusunan *game* yang terpenting adalah *gameplay*, *story*, dan *graphics* ditingkatkan.
4. Dan memberikan hadiah kepada para pemain secara menyeluruh.

4. SARAN

Untuk para developer *game* disarankan agar melakukan survei yang teratur kepada para pemainnya agar para developer mengetahui keluhan para pemain saat bermain *game* nya, dan dapat meningkatkan kualitas dalam segala aspek agar para pemain tetap memainkan *game* tersebut dan mempertahankan konsistensi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krisdiawan, R. A., Permana, A., Darmawan, E., Nugraha, F., & Kriswandiyanto, A. (2021, June). Implementation Dijkstra's Algorithm for Non-Players Characters in the Game Dark Lumber. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1933, No. 1, p. 012006). IOP Publishing
- [2] N. Laurentia and T. Haryadi, "Kajian Desain Kostum Game Lifeafter Sebagai Upaya Mengeksplorasi Gameplay Yang Imersif," *Jurnal Citrakara*, vol. 3, no. 1, pp. 69 – 83, 2021.
- [3] H. Mahmudi, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Evaluasi Gameplay pada Game Fall Guys menggunakan Metode Heuristic Evaluation of Playability (HEP)," vol. 5, no. 11, pp. 5057–5067, 2021.
- [4] A. A. dan Eriq Jonemaro dan Issa Arwani, "Evaluasi Gameplay Pada Game Dreadout Dan Outlast 2 Menggunakan Metode Heuristic For Evaluating Playability," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 10, pp. 4125–4133, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2851>
- [5] A. Hakim, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Evaluasi Game play Autochess Mobile Game Menggunakan Mechanic Dynamic Aesthetic Framework," *Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya*, vol. 4, no. 1, pp. 295–304, 2020.
- [6] E. A. F. Oding Herdian, Shanti Maulani, "SRATEGI PEMASARAN PRODUK INDUSTRI KREATIF MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS CLUSTERING BERBASIS PARTICLE SWARM OPTIMAZATION," *Nuansa Informatika*, vol. 15, pp. 1–13, 2021.
- [7] E. A. Firdaus, M. Syani, M. R. Muttaqin, and Shanti Maulani, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENUGASAN DAN AKTIVITAS KARYAWAN PADA PT. XYZ," *Nuansa Informatika*, vol. 16, pp. 66–76, 2022.
- [8] S. Maulani, E. A. Firdaus, and M. Syani, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI INFORMASI KEGIATAN MASJID (STUDI KASUS: MASJID AL BARAKAH)," *Nuansa Informatika*, vol. 16, pp. 55–65, 2022.
- [9] E. A. Firdaus, S. Maulani, and A. B. Dharmawan, "Pengukuran Minat Baca Mahasiswa Dengan Metode Clustering Di Perpustakaan Akademi Keperawatan Rs.Dustira Cimahi Menggunakan Data Mining," *Nuansa Informatika*, vol. 15, no. 1, p. 32, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i1.3856.
- [10] Syani Mamay, R. M. Tresna, E. A. Firdaus, and F. F. Nugraha, "PENERAPAN NETWORK ACCESS CONTROL AUTENTIKASI INTERNAL NETWORK SECURITY PROTOKOL 802.1 X," *Nuansa Informatika*, vol. 16, pp. 77–86, 2022.