

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang akan digunakan dalam dokumen skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Industri *video game* kini menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling dominan di dunia, menarik perhatian pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Apa yang dulu dianggap sebagai permainan anak-anak kini telah menjadi hiburan populer di kalangan remaja dan orang dewasa, tanpa memandang gender (Cunha dkk., 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, industri *video game terbukti* sangat menguntungkan dan berkembang pesat, bahkan melampaui industri film dan musik dalam hal pertumbuhan dan pendapatan (Goh dkk., 2023).

Di tengah perkembangan pesat ini, muncul berbagai *genre video game*, salah satunya adalah *fighting games*, yang tetap mempertahankan popularitasnya di kalangan penggemar. *Fighting games* menonjol karena membutuhkan keterampilan khusus seperti kecepatan reaksi, akurasi waktu, serta taktik untuk menguasai gerakan dan serangan (Jhon, 2019). Sejarah *genre* ini dapat ditelusuri kembali pada *Heavyweight Champ* dari SEGA pada tahun 1976, yang meskipun sederhana, meletakkan dasar bagi mekanik *fighting games* modern. Perkembangan *genre* ini mencapai puncaknya ketika Capcom merilis *Street Fighter 2* pada 1991, yang memperkenalkan variasi karakter dan gerakan spesial, serta menjadi standar baru untuk *fighting games* hingga saat ini (Johnson & Woodcock, 2017).

Dalam industri *video game* modern, *platform* distribusi digital memainkan peran penting dalam menyediakan akses ke berbagai jenis *video game* dan informasi tentangnya. Salah satu *platform* digital yang sangat berpengaruh adalah *Steam*, yang dikembangkan oleh Valve Corporation. *Steam* tidak hanya berfungsi sebagai toko digital untuk membeli *video game* tetapi juga sebagai *platform* sosial di mana pemain dapat berinteraksi dan memberikan ulasan tentang *video game* yang mereka mainkan (Eberhard dkk., 2018). Sistem ulasan ini memungkinkan pemain untuk merekomendasikan atau tidak merekomendasikan *video game*

berdasarkan pengalaman mereka. Selain itu, *Steam* juga mencatat berbagai metrik pengguna, seperti jumlah waktu bermain (*playtime*), jumlah *video game* yang dimiliki, dan jumlah ulasan yang pernah ditulis.

Persentase ulasan positif di *Steam* menjadi salah satu indikator utama dalam menilai popularitas dan kualitas sebuah *video game*. Menurut Kang dkk. (2017), metrik ini berfungsi sebagai panduan penting bagi calon pembeli untuk memutuskan apakah sebuah *video game* layak dibeli atau tidak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ulasan positif cenderung berkorelasi dengan penjualan yang lebih tinggi, menjadikan persentase ini penting bagi pengembang dalam menentukan keberhasilan produk mereka. Selain itu, ulasan positif seringkali menunjukkan bahwa *video game* tersebut telah berhasil memenuhi ekspektasi pemain baik dari segi kualitas *gameplay*, grafik, hingga pengalaman keseluruhan (Kang dkk., 2017).

Durasi *playtime* merupakan faktor penting lain yang mempengaruhi kualitas ulasan pengguna. Menurut Eberhard dkk. (2020), pengguna yang menghabiskan lebih banyak waktu dalam sebuah *video game* cenderung memberikan ulasan yang lebih mendalam dan kritis. Hal ini karena mereka memiliki pengalaman yang lebih lengkap dan menyeluruh, yang dapat mempengaruhi sentimen mereka terhadap *video game*, baik secara positif maupun negatif. Pemain dengan *playtime* tinggi mungkin menemukan lebih banyak kelebihan dan kekurangan *video game* tersebut, memberikan perspektif yang berbeda dibandingkan dengan pemain yang baru mencoba *video game* dalam waktu singkat. Oleh karena itu, korelasi antara *playtime* dan ulasan positif dapat memberikan wawasan bagi pengembang dalam memahami seberapa besar keterlibatan pemain mempengaruhi persepsi mereka.

Selain *playtime*, *game design* dan *game mechanics* memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang memuaskan dan berkesan. Skalski & Whitbred (2010) menunjukkan bahwa aspek visual seperti grafik dan estetika yang menarik sangat penting dalam meningkatkan kepuasan pemain. Elemen desain, seperti tampilan visual, kualitas grafik, musik latar, serta desain karakter yang menarik, dapat menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan meningkatkan kepuasan pemain. Walaupun faktor spasial dalam permainan mungkin tidak mempengaruhi kenikmatan secara langsung, elemen visual dan audio yang kuat dapat memberikan kesan positif yang mendalam bagi pemain. Di

sisi lain, Bostan & Kaplancali (2009) mengidentifikasi bahwa mekanisme *gameplay*, seperti sistem pertarungan jarak dekat, perbaikan peralatan, pengumpulan item, serta eksplorasi dunia virtual, dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dan memenuhi kebutuhan psikologis pemain. Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain tetapi juga berdampak langsung pada bagaimana mereka menilai permainan secara keseluruhan.

Dalam konteks *fighting games*, mekanisme *gameplay* memiliki pengaruh besar terhadap persepsi pemain. *Fighting games*, menurut (Harper, 2014), memiliki karakteristik unik seperti fokus pada pertarungan jarak dekat, adanya serangan standar dan gerakan spesial, serta tampilan parameter pertandingan di layar seperti *timer* atau penghitung. Faktor-faktor ini memberikan tantangan dan kesenangan yang khas bagi pemain, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi ulasan mereka terhadap *video game* tersebut. *Fighting games* seringkali dihargai karena tantangan taktis dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memenangkan pertarungan, serta variasi karakter dan gerakan yang memperkaya pengalaman bermain (Harper, 2014).

Seiring berkembangnya teknologi, analisis ulasan berbasis *sentiment analysis* menjadi metode yang populer untuk memahami pola sentimen dalam ulasan pemain. Dengan *sentiment analysis*, ulasan pemain dapat dikelompokkan menjadi sentimen positif, negatif, atau netral, sehingga membantu *developer* memahami opini pemain secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, penerapan teknologi *Large Language Models* (LLM) seperti GPT dan model serupa memberikan kemampuan analisis yang lebih canggih.

Studi oleh Viggiato & Bezemer (2024) menunjukkan bahwa *Large Language Models* (LLM) dapat mengklasifikasikan sentimen dalam ulasan permainan menggunakan pendekatan prompting, seperti *zero-shot learning*, yang mempercepat analisis dan memberikan wawasan lebih mendalam tentang reaksi pemain terhadap aspek *game*. Selain mengelompokkan sentimen umum, LLM juga dapat mengidentifikasi emosi spesifik seperti frustrasi atau kegembiraan. Tujuan utama dari penerapan LLM adalah untuk memberikan rekomendasi yang lebih objektif dan mendalam, yang mengurangi ketergantungan pada data rekomendasi bawaan yang cenderung bias. Meskipun demikian, data rekomendasi bawaan tersebut tetap digunakan sebagai *ground truth* dalam evaluasi model, sehingga memberikan titik referensi yang diperlukan untuk membandingkan keakuratan dan efektivitas analisis sentimen yang dilakukan oleh LLM..

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan signifikan dalam persentase ulasan positif antar *game*, apakah *playtime*, *game design*, dan *game mechanics* mempengaruhi persentase ulasan positif, serta bagaimana elemen-elemen tersebut memengaruhi emosi yang tercermin dalam ulasan pengguna.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami korelasi antara ulasan positif dengan *playtime*, serta *game design* dan *game mechanics* dalam *fighting games* di *Steam*. Memahami hubungan antara faktor-faktor ini akan bermanfaat kepada pengembang dalam merancang *video game* yang lebih memenuhi kebutuhan dan preferensi pemain, sehingga dapat meningkatkan kepuasan dan ulasan positif dari komunitas *gamer*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup mempunyai tujuan memberikan batasan dari skripsi ini agar tidak menyimpang dan sesuai dengan target yang diinginkan. Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada ulasan pengguna dari *platform Steam*.
2. Penelitian ini berfokus pada ulasan berbahasa Inggris.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan gambaran laporan dari skripsi ini secara urut dan jelas. Berikut adalah sistematika penulisan dari skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang akan digunakan dalam dokumen skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan topik atau masalah yang dibahas pada skripsi ini. Pada bab ini akan terdiri beberapa sub bab

antara lain mengenai *state-of-the-art*, *video games*, *fighting games*, *Steam Game Reviews*, sentiment analisis, *Large Language Model (LLM)*, dan korelasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan dalam meneliti korelasi antara ulasan positif terhadap *playtime*, *game design*, dan *game mechanics* dalam *game fighting*.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

Bab ini menyajikan informasi tentang lingkungan dan perangkat yang digunakan untuk penelitian dan menyajikan hasil eksperimen dalam penentuan LLM yang digunakan serta korelasi *playtime*, *design*, dan *mechanic game* terhadap *review* positif yang diberikan oleh pemain.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya telah dibahas dan berisi saran sebagai bahan masukan untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.