

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, banyak sekali permainan game video yang dirilis dalam berbagai jenis genre. Sebuah game video secara umum dapat dideskripsikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan perangkat audiovisual dan dapat melibatkan sebuah alur cerita (Esposito, 2005). Sebuah game video biasanya menempatkan pemainnya dalam sebuah konflik buatan yang memiliki aturan tertentu, dan hasil penyelesaian konflik tersebut dapat diukur dengan satuan tertentu (Salen & Zimmerman, 2003).

Salah satu jenis atau genre permainan game video yang tersedia saat ini adalah *genre battle royale*. Pada sebuah game strategi, pemain diberikan sejumlah sumber daya di awal permainan, dan tugas pemain adalah mengelola sumber daya tersebut dengan menyusun strategi untuk mencapai tujuan akhir permainan (Bates, 2004).

Free Fire adalah sebuah gim video battle royale untuk platform mobile yang mengajak pemain mengumpulkan karakter-karakter petarung dan menggunakan karakter yang dikumpulkan untuk diterjunkan kedalam medan perang/level yang tersedia sembari mengikuti cerita yang ditawarkan oleh Free Fire.

Saat ini Free Fire menerima tanggapan positif dari berbagai pengguna, dengan skor 4,5 bintang pada layanan Google Play. Kebanyakan pengguna menyanjung keunikan dari kekuatan masing-masing karakter yang ada dan menikmati tantangan strategi yang diberikan oleh Free Fire, serta banyak yang mengaku tidak selalu memerlukan karakter yang kuat untuk menyelesaikan berbagai level. Meskipun sebagian sumber daya dapat dibeli menggunakan mata uang dunia nyata sebagai konten berbayar oleh pemain, sebagian lain dari sumber daya tersebut hanya dapat diperoleh dengan memainkan level tertentu dan tidak dapat dibeli oleh pemain, sehingga pemain masih perlu untuk memainkan level tersebut berulang kali, dan menyebabkan pemain merasa lelah.

MDA digunakan untuk memahami dan mengevaluasi pengalaman bermain game dengan cara memisahkan tiga elemen utama yang saling berkaitan, yaitu: *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*. Framework ini menekankan bahwa desainer game melihat game dari arah MDA → pemain, sedangkan pemain merasakannya secara terbalik Aesthetics → Dynamics → Mechanics. Oleh karena itu, pemahaman tentang MDA

membantu pengembang menciptakan pengalaman bermain yang lebih terarah dan mendalam bagi pengguna.

Oleh sebab itu pada penelitian ini, penulis akan melakukan evaluasi gameplay pada game free fire menggunakan metode framework MDA. Adapun bagian yang dievaluasi yaitu tampilan dan kontrol pada game. Hal ini diperoleh dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian serupa pada *Arknights* telah menerapkan framework MDA untuk mengevaluasi elemen gameplay seperti keseimbangan sumber daya dan sistem pengisian (mechanics), menegaskan pentingnya antarmuka dalam membentuk dinamika dan estetika permainan. Selain itu, studi pada *War Thunder* juga menyoroti sistem reward dan feedback dalam konteks MDA sebagai aspek penting dalam pengalaman bermain. Lebih jauh, penelitian usability pada *Free Fire* menitikberatkan pada kualitas antarmuka pengguna yang berpengaruh terhadap keseluruhan pengalaman bermain. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis fokus melakukan evaluasi terhadap aspek tampilan dan kontrol, yang merupakan bagian integral dari Mechanics dalam framework MDA.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mekanika permainan dalam Free Fire mempengaruhi dinamika permainan?
- b. Bagaimana dinamika permainan mempengaruhi estetika dan pengalaman pemain?
- c. Sejauh mana Free Fire memenuhi elemen-elemen dari Framework MDA untuk memberikan pengalaman bermain yang optimal?

1.3. Tujuan

- a. Menganalisis mekanika permainan Free Fire menggunakan Framework MDA.
- b. Mengevaluasi dinamika permainan dalam Free Fire.
- c. Menilai estetika permainan dan pengalaman pemain berdasarkan Framework MDA.

1.4. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana elemen-elemen gameplay di Free Fire berkontribusi terhadap keseluruhan pengalaman pemain. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh pengembang game untuk memperbaiki dan mengoptimalkan permainan mereka.