BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan digital merupakan hiburan yang paling sering dinikmati saat ini karena bersifat interaktif, memberikan pengalaman kepada pemain dengan penyajian informasi secara audio visual (Rinaldi & Saefudin, 2023). Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat mendukung para pengembang *game* untuk berlomba-lomba menciptakannya. Saat ini, banyak genre *game* yang diciptakan dan dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik. Visual yang menarik dalam sebuah permainan terdiri dari elemen-elemen visual seperti desain karakter, objek, bentuk, dan warna, serta animasi pada *game* (R. W. Putra & Muhdaliha, 2017). Dalam sebuah permainan, desain karakter yang menarik dapat meningkatkan minat para pemain untuk memainkan *game* yang telah diciptakan (Wulandari & Aryanto, 2021).

Salah satu genre *game* dengan tampilan visual yang menarik itu adalah *Genshin Impact* yang merupakan *game* bergenre *RPG* yang dikembangkan oleh *miHoYo*. Dirilis pada tahun 2020, *game* ini dengan cepat mendapatkan popularitas global berkat dunia *open-world* yang luas, grafis yang memukau, dan desain karakter yang menarik (Ivander & Djakasaputra, 2024; Zhou, 2024). Setiap karakter dalam *Genshin Impact* memiliki desain yang unik, kemampuan spesial, dan latar belakang cerita yang kaya, yang menambah kedalaman dan daya tarik permainan.

Terdapat berbagai penelitian yang sudah dilakukan terhadap *game Genshin Impact*, seperti penerapan kecerdasan buatan dalam pemilihan *artifact* (Muhammad Rafli Aulia Rojani Lutfi et al., 2022), pengujian terhadap pengaruh perilaku konsumtif *gamers* terhadap pembelian di dalam *game* (Angelia et al., 2021), dan analisis visual terhadap karakter *Venti* dan *Xiao* (Prasetya & Anggapuspa, 2022; Qolby & Anggapuspa, 2022). Dari berbagai penelitian tersebut, belum ditemukan topik yang menggunakan teknologi pelacakan mata untuk menganalisis desain karakter dalam *game Genshin Impact*.

Pelacakan mata adalah proses mengamati gerakan mata untuk mengetahui secara pasti di mana pandangan seseorang tertuju dan berapa lama. Sistem pelacakan mata mengukur posisi, gerakan, dan ukuran pupil mata pada waktu tertentu untuk mengidentifikasi area yang menarik bagi pengguna (Klaib et al., 2021). Alat pelacak mata telah diterapkan dalam berbagai bidang penelitian, seperti sistem visual (Hristozova et al., 2018; Moreno-Esteva et al., 2018; Ulutas et al., 2020), kinerja profesional, penelitian konsumen, dan pemasaran (Hang et al., 2018); serta desain

produk dan rekayasa perangkat lunak (Obaidellah et al., 2019). Pelacakan mata telah diaplikasikan dalam pengembangan *game* melalui dua pendekatan: pertama, sebagai teknik input dengan memanfaatkan gerakan mata, dan kedua, sebagai metode evaluasi untuk mengukur interaksi pengguna (Zammitto & Steiner, 2014). Dengan metode ini dapat ditampilkan atensi visual pemain dalam melihat desain dari karakter yang ada di *Genshin Impact*.

Dengan cara menganalisis atensi visual pemain menggunakan teknologi *eye tracking*, penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi *developer* untuk mengembangkan desain karakter pada *game Genshin Impact* lebih lanjut, sehingga memungkinkan peningkatan pendapatan perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perhatian visual pemain terhadap desain karakter dalam *game Genshin Impact* dapat dianalisis menggunakan teknologi pelacakan mata untuk memberikan masukan kepada pengembang dalam meningkatkan desain karakter dan meningkatkan pendapatan perusahaan?

1.3. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah dijelaskan, terdapat beberapa batasan dalam penelitian ini:

1. Fokus pada pemain yang belum memiliki pengalaman bermain *Genshin Impact* dan tidak memiliki kondisi penyakit mata.
2. Instrumen penelitian yang digunakan adalah situs web *gazerecorder* untuk merekam data atensi visual dan *Google Form* untuk mengumpulkan biodata serta pendapat peserta.
3. Analisis data terbatas pada data atensi visual yang dikumpulkan melalui *gazerecorder* dan pendapat partisipan yang diperoleh melalui *Google Form*.
4. Pengamatan dilakukan selama 40 detik, dengan masing-masing desain karakter ditampilkan selama 10 detik.
5. Fokus penelitian hanya pada empat desain karakter dari *game Genshin Impact*.
6. Penelitian ini dilakukan dalam lingkungan yang dikontrol, yaitu peserta duduk menghadap layar komputer dalam kondisi menonton yang nyaman dan kondusif.
7. Penelitian ini tidak mempertimbangkan variabel lain seperti latar belakang budaya peserta atau preferensi estetika pribadi di luar desain karakter *Genshin Impact*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pemain memperhatikan desain karakter dalam game Genshin Impact dengan menggunakan teknologi pelacakan mata, sehingga pengembang dapat menerima masukan berharga untuk meningkatkan desain karakter dan mendukung peningkatan pendapatan perusahaan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk Pengembang Game: Memberikan wawasan tentang bagaimana pemain memperhatikan desain karakter, membantu dalam menciptakan elemen visual yang lebih menarik dan memuaskan.
2. Untuk Industri Game: Menyediakan data yang bisa digunakan untuk memahami preferensi visual pemain, mendukung pengembangan game yang lebih inovatif dan menarik.
3. Untuk Peneliti Lain: Memberikan metode dan hasil penelitian yang bisa dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang desain karakter dan interaksi pemain dalam game.
4. Untuk Pemain: Meningkatkan pengalaman bermain dengan desain karakter yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi visual mereka.