

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti sekarang ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan di sektor *Video Games* berjalan sangat pesat, mulai dari pengembangan teknologi yang disematkan, peningkatan grafis, mekanisme gameplay, dan lain-lain. Memang *Video Games* sudah ada sejak lama, tepatnya pertama kali pada tahun 1958, saat itu *Video Games* hanya sebatas permainan tennis sederhana yang melibatkan dua pemain [1], tapi seiring berkembangnya zaman, *video games* kini sudah sangat berkembang bahkan sampai ada yang bisa dimainkan secara online dengan koneksi internet.

Saking pesatnya perkembangan tersebut, sudah banyak kompetisi atau turnamen yang diadakan untuk beberapa *Video Games* ternama, mulai dari skala nasional, bahkan hingga internasional, kompetisi atau turnamen untuk *Video Games* ini juga lebih dikenal dengan sebutan *eSports* atau olahraga elektronik. Menurut [2], Fenomena *eSports* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang game seakan tak mau kalah, menggunakan *eSports* sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka. Mulai dari *Overwatch*, yang punya visi buat liga *eSports* di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA. Lalu ada juga dari game yang baru rilis akhir-akhir ini yaitu *Injustice 2* yang langsung siapkan berbagai kompetisi untuk pemain yang serius untuk bermain.

Definisi *eSports* itu sendiri adalah “bentuk olahraga di mana aspek utama olahraga difasilitasi oleh sistem elektronik; masukan dari pemain dan tim serta keluaran dari sistem *eSports* dimediasi oleh antarmuka manusia-komputer. Dalam istilah yang lebih praktis, *eSports* biasanya mengacu pada pertandingan kompetitif (pro dan amatir) *video game* yang sering dikoordinasikan oleh berbagai liga, lembaga, dan turnamen, dan di mana pemain biasanya tergabung dalam suatu tim atau organisasi "olahraga" lainnya yang disponsori oleh berbagai organisasi bisnis. Selama beberapa tahun terakhir, *eSports* (elektronik olahraga) telah menjadi salah satu bentuk media baru yang tumbuh paling pesat dengan didorong oleh pertumbuhan tersebut asal muasal game (online) dan teknologi penyiaran *online*. Sudah diperkirakan lebih dari 70 juta orang menonton *eSports* selama 2013 [3].

Pada dasarnya, kata dasar '*sport*' berasal dari '*dis-ports*' dari Bahasa Perancis Kuno. Kata tersebut memiliki arti 'untuk menghibur diri' atau 'untuk menyenangkan diri'. Ini juga yang merupakan konsep utama olahraga, yaitu untuk bermain. Berdasarkan pengertian di atas, bermain game bisa saja digolongkan menjadi kegiatan ber-olahraga. [4].

Tidak sedikit organisasi di seluruh dunia yang telah membangun tim dan merekrut para *Pro Players* untuk berkalah di ranah *eSports* ini, bahkan beberapa tahun belakangan, telah ada beberapa tim olahraga yang membuat tim *eSports* mereka sendiri, sebut saja Paris Saint Germain dari Perancis, ataupun Real Madrid dari Spanyol, telah membangun tim *eSports* mereka masing-masing. Di Indonesia sendiri, telah banyak tim *eSport* yang sudah sangat terkenal di kancah nasional maupun internasional, sebut saja tim NXL yang terkenal dengan divisi CS:GO

(Counter Strike Global Offensive) nya, BOOM ID dengan tim DotA 2 nya, ataupun RRQ yang terkenal dengan tim Mobile Legends nya. Atlet dan tim *eSport* di tanah air ini terhimpun dalam organisasi bernama IeSPA (*Indonesia Sport Association*) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia) [4].

Salah satu *Video Game* yang sedang booming dan ramai diperbincangkan di ranah *eSport* saat ini adalah “Valorant”. Valorant adalah sebuah *video game fps shooter* yang dirilis dan dipublikasikan oleh Riot Games, Developer *video game* ternama yang berasal dari Los Angeles, California, Amerika Serikat. Valorant dirilis pada tanggal 2 Juni 2020 kemarin dan langsung menarik perhatian banyak orang khususnya kalangan *gamers* di seluruh dunia untuk memainkannya. *Gameplay* yang unik, serta dipadukan dengan mekanisme *in-game* yang menarik, menjadi alasan *game* ini sangat *booming* bahkan dari hari pertama dirilis. Di dalam *game* ini, pemain dapat memilih beberapa *agent* untuk dimainkan, dan *agent-agent* tersebut memiliki *role* tersendiri berdasarkan *skill-skill* unik yang mereka miliki [5].

Namun, karena banyaknya *agent* atau karakter yang bisa dipilih di dalam *video game* ini, banyak pemain yang bingung dalam memilih *agent* atau karakter untuk dimainkan, ditambah lagi beberapa pemain sudah terbiasa untuk bermain di *role* tertentu seperti *role support*, *initiator*, dan sebagainya. Untuk itu, dibutuhkan suatu sistem atau *platform* yang dapat membantu para pemain untuk menentukan *agent* atau karakter terbaik sesuai *role* yang mereka pilih.

Penerapan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *simple additive weighting* ini bisa membantu para *player* atau pemain *video game* Valorant untuk lebih yakin dalam memilih *agent* atau karakter yang ingin mereka mainkan sesuai dengan *role* yang mereka pilih, agar didapat kualitas permainan yang lebih optimal.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menentukan *agent* Valorant terbaik berdasarkan role menggunakan *Decision Support System* dengan metode *Simple Additive Weighting*?
2. Apa saja *skill-skill point* yang dibutuhkan oleh seorang *agent* Valorant untuk memenuhi suatu *role* tertentu?
3. Bagaimana menentukan *weight* atau bobot yang optimal untuk sistem pendukung keputusan yang akan dibangun?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem pendukung keputusan ini dibuat khusus untuk *video game* Valorant.
2. Sistem pendukung keputusan yang dibuat hanya berdasarkan *skill agent* yang sudah ditentukan.
3. Sistem pendukung keputusan yang akan dibuat ini berbasis *web*.

4. *Role* yang digunakan untuk perhitungan SAW berjumlah 4 *role*, yaitu *role Fragger*, *role Support*, *role Controller*, dan *role Initiator*.
5. Bobot untuk masing-masing kriteria yang ada di dalam sistem hanya dapat diganti oleh *admin*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya sistem pendukung keputusan ini adalah untuk memilih *agent* terbaik sesuai *role* yang dipilih berdasarkan *skill-skill* poin yang telah ditentukan dalam *video game* Valorant menggunakan metode *DSS Simple Additive Weighting*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Membantu para *player* Valorant untuk memilih dan membandingkan *agent* terbaik sesuai *role* yang mereka pilih.
2. Bagi mahasiswa ataupun pelajar dapat mempelajari implementasi dari sistem pendukung keputusan atau *DSS*.