 Vol 4 No 1 (2024) 26-29

Analisis User Ekperience Game Virtual Reality Boxing di Game Blink Playstation Padang

Analysis of the User Experience of the Virtual Reality Boxing Game in the Game Blink Playstation Padang

yasona zalukhu, Riswan Sayuti, Ely Putri Rahmayani, Umi Kurnia Sari, Muhammad Irsyad, Rini Novita*,

*)Universitas PGRI Sumatera Barat

1) yasonzalukhu03@gmail.com, 2) riswansayuti3@gmail.com,3) elyaputrirahmayani@gmail.com, 4) uminia869@gmail.com, 5) keluarga2203@gmail.com, 6) rininovita@upgrisba.ac.id

Abstrak - Penelitian ini menganalisis dampak teknologi VR pada game VR Boxing di Game Blink Padang. Menggunakan metode kualitatif studi kasus, penelitian menemukan VR menawarkan pengalaman bermain yang imersif, realistis, dan memuaskan. Pemain merasakan sensasi bertinju sungguhan namun beberapa mengalami kesulitan awal memahami kontrol VR. Meskipun ada tantangan, penelitian ini menunjukkan potensi VR untuk meningkatkan pengalaman bermain game, khususnya simulasi olahraga seperti tinju.

Kata kunci – Virtual Reality (VR), Game VR Boxing, Pengalaman Bermain, Imersi, Realisme, Kepuasan Pemain.

Abstract - This research analyzes the impact of VR technology on the VR Boxing game at Game Blink Padang. Using qualitative case study methods, the research found VR offers immersive, realistic and satisfying gaming experiences. Players felt the sensation of real boxing but some had initial difficulty understanding the VR controls. Despite the challenges, this research shows VR's potential to enhance the gaming experience, particularly simulating sports such as boxing.

Keywords - Virtual Reality (VR), VR Boxing Games, Gaming Experience, Immersion, Realism, Player Satisfaction.

I. PENDAHULUAN

Teknologi Virtual Reality (VR) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, menghadirkan pengalaman imersif yang membawa pengguna ke dalam dunia digital yang terasa nyata [1]. Teknologi Virtual Reality (VR) telah menjadi tren yang berkembang di industri game, menghadirkan pengalaman imersif yang membawa pemain ke dalam dunia virtual yang realistis [2]. Game Blink Playstation Padang menawarkan salah satu contoh penerapan VR dalam game, yaitu game VR Boxing. Game VR Boxing di Game Blink Playstation Padang merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi VR dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman

bermain game tinju. Salah satu olahraga tarung yang paling populer adalah tinju. Ini menggabungkan kekuatan, kekuatan, ketangkasan, stamina, dan daya tahan [3].

Bagi para pecinta game di Padang, Game Blink hadirsebagai tempat hiburan yang menawarkan berbagai pilihan permainan seru dan teknologi terkini, termasuk VR [4]. Game VR Boxing di Game Blink Playstation Padang memungkinkan pemain untuk merasakan sensasi seperti berada di dalam ring tinju dan bertanding melawan lawan virtual. Pemain dapat menggunakan gerakan tubuh mereka untuk melancarkan pukulan dan bereaksi terhadap serangan lawan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan teknologi VR pada pengalaman bermain game VR Boxing di Game Blink Playstation Padang. Analisis ini mencakup berbagai aspek seperti tingkat kepuasan pemain, tingkat imersi, dan bagaimana teknologi VR meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang manfaat dan tantangan dari penerapan teknologi VR dalam industri permainan video, khususnyadi kota Padang.



II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali pengalaman pemain dalam menggunakan teknologi Virtual Reality (VR) pada game Boxing di Game Blink Playstation Padang. Partisipan dipilih melalui purposive sampling dan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi partisipan, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama seperti tingkat imersi, kualitas teknis, dan kepuasan pemain. Langkah-langkah untuk memastikan validitas dan reliabilitas data termasuk triangulasi data, member checking, dan audit trail.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Imersi dan Realisme

Sebagian besar peserta dalam percobaan Boxing VR di Game Blink Playstation Padang menyatakan bahwa mereka merasakan sensasi imersi yang luar biasa. Mereka seolah-olah berada di dalam ring tinju dan berhadapan langsung dengan lawan virtual. Pengalaman ini diperkuat oleh grafis yang realistis dan efek suara surround yang memukau, sehingga menciptakan suasana yang menegangkan dan terasa nyata. Imersi dan realisme dalam Virtual Reality (VR) dapat ditingkatkan melalui pengalaman visual dan audio yang realistis, menciptakan atmosfer yang mendalam dan mencekam bagi pemain [1]

Gambar 1. Dokumentasi uji coba game VR

B. Responsifitas dan Interaksi

Para **pemain** sangat menyukai responsivitas perangkat VR dan kemampuannya untuk menangkap gerakan tubuh dengan presisi. Hal ini memungkinkan interaksi langsung dengan lawan virtual di ring tinju, yang memberikan pengalaman bermain yang memuaskan. Pengalaman ini meningkatkan rasa keterlibatan dan kontrol pemain, membuat mereka merasa seolah-olah benar-benar berada di dalam pertarungan. Responsifitas yang tinggi dari teknologi VR memungkinkan pemain untuk merasakan lingkungan game dengan lebih nyata melalui visual 360 derajat dan interaksi yang lebih langsung [5]**.** Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan nyata, memungkinkan pemain untuk merasakan setiap detail dengan lebih intens [6]**.**



Gambar 2. Gerakan tinju pada game boxing VR

C. Kemudahan Penggunaan dan Antarmuka

Teknologi VR memang menghadirkan pengalaman bermain yang tak terlupakan, namun beberapa peserta mengalami kesulitan awal dalam memahami antarmuka dan kontrol perangkat. Hal ini wajar terjadi, mengingat VR merupakan teknologi yang relatif baru bagi sebagian besarorang. Setelah melalui proses adaptasi singkat, sebagian besar pemain merasa nyaman dengan pengaturan kontrol dan navigasi di dalam game. Untuk mengatasi tantangan ini, edukasi yang cukup kepada pengguna baru tentang cara menggunakan perangkat VR dan navigasi di dalam game dapat membantu mengurangi hambatan awal yang dialami oleh beberapa pengguna [1].



Gambar 3. Dokumentasi antar muka game VR

D. Kepuasan dan Sensasi

Para pemain secara keseluruhan memberikan ulasan positif terhadap pengalaman bermain Boxing VR di Game Blink Playstation Padang. Mereka merasakan sensasi bertinju yang sangat realistis dan penuh adrenalin, yang membuat mereka merasa puas dan terlibat penuh dalam permainan. Kepuasan pemain adalah fokus utama dalam game VR, diukur dari berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan perangkat VR, kualitas visual dan audio, dan tingkat pengalaman yang dirasakan selama bermain game[1].



Gambar 4. Dokumentasi saat memainkan VR

IV. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi VR pada game VR Boxing di Game Blink Playstation Padang memberikan pengalaman bermain yang imersif, realistis, dan memuaskan bagi para pemain. Temuan utama penelitian ini meliputi:

A. Tingkat imersi yang tinggi: Mayoritas pemain merasakan sensasi seolah-olah berada di dalam ring tinju dan bertanding melawan lawan virtual, diperkuat oleh grafis realistis dan efek suara surround.

B. Responsifitas dan interaksi yang baik: Perangkat VR mampu menangkap gerakan tubuh dengan presisi, memungkinkan interaksi langsung dengan lawan virtual dan meningkatkan rasa keterlibatan pemain.

C. Kemudahan penggunaan dan antarmuka: Meskipun beberapa pemain mengalami kesulitan awal, sebagian besar pemain merasa nyaman dengan pengaturan kontrol dan navigasi setelah adaptasi singkat.

D. Kepuasan dan sensasi: Para pemain secara keseluruhan memberikan ulasan positif terhadap pengalaman bermain, merasakan sensasi bertinju yang realistis dan penuh adrenalin.

Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi VR memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman bermain game, khususnya dalam genre simulasi olahraga seperti tinju. Namun, perlu diperhatikan bahwa masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti edukasi pengguna baru dan pengembangan teknologi VR yang lebih mudah digunakan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dampak teknologi VR pada industri permainan video, khususnya di kota Padang.

V. DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Wingsky *et al.*, "Analisis Virtual Reality Pada Game VR Lounge Room Resident Evil 8 di Game Blink Playstation Padang," *Journal of Computer Science and Information Systems*, vol. 5, no. 3, pp. 151–160, Jul. 2024.

[2] G. Tao, B. Garrett, T. Taverner, E. Cordingley, and C. Sun, "Immersive virtual reality health games: a narrative review of game design," *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, vol. 18, no. 1. BioMed Central Ltd, Dec. 01, 2021. doi: 10.1186/s12984-020-00801-3.

[3] S. S. Sarteep, "The Effect of Using VR Box in Learning Effective Shadow Boxing," *ZANCO Journal of Humanity Sciences*, vol. 26, no. 1, Feb. 2022, doi: 10.21271/zjhs.26.1.12.

[4] T. Chayrina *et al.*, "Penggunaan Virtual Reality Pada Game Creed Rise To Glory-Champions Edition Di Game Blink Padang," *Jurnal Komunikasi*, vol. 2, no. 8, pp. 639–652, Aug.2024.

[5] F. Daifullah *et al.*, "ANALISIS VIRTUAL REALITY PADA GAME VR CALL OF DUTTY DI GAME BLINK PADANG," *Jurnal Komunikasi*, vol. 2, no. 8, pp. 606–621, Jun. 2024, doi: 10.1109/AERO.2016.7500674.

[6] I. Saputra *et al.*, "ANALISIS VIRTUAL REALITY PADA GAME BOXING DI GAMEBLINK KOTA PADANG," *Agustus*, vol. 2, no. 8,pp. 653–665, 2024.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.