

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang saat ini semakin cepat perkembangannya mampu mengubah berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga dengan kreativitas manusia yang mengalami perkembangan yang signifikan, hingga memunculkan inovasi baru dalam teknologi yang bermanfaat di berbagai aspek. Dengan berkembangnya teknologi, maka banyak juga manfaat yang akan kita rasakan dari teknologi khususnya internet. Salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan, seperti bermain. Permainan yang membutuhkan jaringan internet biasa dikenal dengan game online. (Irawan & Siska, 2021)

Game online ialah permainan yang bisa diakses oleh seluruh player di dunia, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Maka game online ini merupakan jenis bermain pasif atau hiburan karena subjek mendapatkan rasa senang dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain tanpa kita mengeluarkan usaha yang banyak selain menekan tombol perangkat pemain. (Yosua et al., 2023)

Saat ini game online menjadi hal yang cukup trending dan banyak diminati di dunia. Salah satu game yang sedang ramai dimainkan oleh para gamer saat ini adalah Valorant. Valorant merupakan game yang memiliki genre FPS, atau First Person Shooter 5 melawan 5 yang dibuat oleh Riot Games dan dimainkan dengan koneksi internet oleh para pemain di dunia. (Herdiansyah & Napitupulu, 2023)

Game Valorant tidak hanya sebuah game shooter pada umumnya, dalam game ini kita harus mempelajari dasar-dasar permainannya, seperti memahami setiap skill Agent, harga dan spesifikasi senjata yang ada, dan arena pertandingan yang akah dihadapi pemain. Ghețău (2022) menyebutkan betapa pentingnya kerja sama tim dalam game Valorant, maka para pemain yang akan memulai permainannya harus berdiskusi dan saling komunikasi tentang strategi hingga komposisi tim yang dapat memudahkan mereka agar dapat bermain dengan lebih maksimal. (Aulia Bagasdiva & Setyawan, 2022)

Pada game Valorant, sebelum memulai pertandingan pemain harus memilih agent yang mereka ingin ambil. Ada 4 roles yang ada pada masing-masing agent Valorant, yaitu duelist bertugas sebagai penyerang, initiator bertugas sebagai pencari informasi, controller bertugas sebagai pengatur situasi, dan sentinel bertugas untuk memperkuat dan menjaga area yang harus dikuasai. Dan ada 25 agent yang memiliki skill berbeda-beda yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing tim. (Syaefullah & Anggapuspa, 2023)

Setiap pemain Valorant memiliki tujuan yang sama, yaitu dengan memenangkan permainan, namun yang membedakan ialah cara mereka mengatur berbagai macam strategi untuk memenangkan pertandingan tersebut. Hal tersebut menginspirasi saya untuk melakukan penelitian ini, yang bertujuan untuk memberikan bantuan untuk penyusunan strategi berdasarkan pilihan agent, agar dapat menambahkan kesempatan menang dalam bermain game Valorant, dan dapat membantu pemula yang baru mau memulai bermain game Valorant. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan kepada pembaca dengan memperoleh ilmu yang bermanfaat dan bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara memprediksi kemenangan dalam game Valorant berdasarkan susunan agent?
2. Seberapa pentingnya komposisi susunan tim agent untuk meraih kemenangan dalam suatu pertandingan?
3. Bagaimana keakuratan untuk algoritma naïve bayes untuk memprediksi kemenangan dalam game Valorant?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat prediksi untuk menentukan kemungkinan kemenangan tim berdasarkan susunan agent yang dipilih menggunakan algoritma naïve bayes.
2. Membuktikan bahwa pentingnya komposisi tim agent yang baik untuk meraih kemenangan.
3. Mengetahui seberapa akurat algoritma naïve bayes untuk memprediksi kemenangan dalam game Valorant.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini akan berfokus pada komposisi Agent yang ada dalam game Valorant, tanpa mempertimbangkan faktor yang lain, seperti skill dari masing-masing pemain maupun strategi setiap tim saat permainan berlangsung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan wawasan dasar kepada player baru yang ingin memulai dunia E-Sport, tentang bagaimana susunan agent yang baik dapat mempengaruhi hasil pertandingan di Valorant.
2. Menambah literatur tentang penerapan algoritma naïve bayes dengan tema permainan digital, khususnya dalam game dengan genre FPS seperti Valorant.

