

ANALISIS PENGALAMAN BERMAIN GIM *MOBILE LEGENDS* DALAM *MODE RANKED* DAN *NON RANKED*

Amalia Setyowulan¹, Agus Danarto² & Asrullah Ahmad³

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Esa Unggul Jakarta
Email: amaliasetyowulan@gmail.com

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: agusd@fsrd.untar.ac.id

³Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara
Email: asrullahmanyala@gmail.com

Masuk : 25-09-2025, revisi: 12-10-2025, diterima untuk diterbitkan : 30-10-2025

ABSTRACT

The advancement of digital technology has greatly influenced the development of interactive entertainment, including mobile-based video games. One of the most popular games is Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), favored for its strategic and competitive gameplay experience. This study aims to compare player experiences between two main MLBB modes, namely Classic (non-ranked) and Ranked (competitive). The research employed a quantitative survey method using the Game Experience Questionnaire (GEQ), administered to 73 active players aged 19–35 years through purposive sampling. Five GEQ variables were analyzed: flow, tension, challenge, positive affect, and negative affect. The results show that the Ranked mode provides a more intense, challenging, and emotional gaming experience compared to the more casual and relaxed Classic mode. The study recommends further research using inferential statistical approaches and UI/UX analysis to deepen the understanding of factors influencing player experience in competitive gaming contexts.

Keywords: mobile game, mobile legends, player experience, GEQ

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan hiburan interaktif, termasuk permainan video berbasis seluler. Salah satu game yang sangat populer adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yang digemari karena menawarkan pengalaman bermain strategis dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengalaman bermain antara dua mode utama MLBB, yaitu *Classic* (non-ranked) dan *Ranked* (kompetitif). Metode yang digunakan adalah survei kuantitatif dengan instrumen *Game Experience Questionnaire* (GEQ) yang diterapkan pada 73 pemain aktif berusia 19–35 tahun melalui teknik *purposive sampling*. Lima variabel GEQ yang dianalisis meliputi *flow*, *tension*, *challenge*, *positive affect*, dan *negative affect*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mode *Ranked* memberikan pengalaman bermain yang lebih intens, menantang, dan emosional dibanding mode *Classic*, yang bersifat lebih santai dan kasual. Penelitian ini merekomendasikan kajian lanjutan dengan pendekatan statistik inferensial dan analisis elemen UI/UX untuk memperdalam pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman pemain dalam konteks permainan kompetitif.

Kata Kunci: mobile game, mobile legends, pengalaman bermain, GEQ

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dewasa ini berpengaruh besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk hiburan interaktif seperti permainan digital. Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang pesat adalah permainan video berbasis perangkat seluler (*mobile games*). Di antara berbagai judul populer, *Mobile Legends: Bang Bang* menempati posisi teratas dalam preferensi pengguna, khususnya di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Nawawi et al. (2021) menyatakan bahwa *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan permainan daring berbasis perangkat seluler yang dapat diakses secara gratis dan dikembangkan dengan konsep yang terinspirasi dari *League of Legends* dengan mengusung genre *MOBA*. Yogatama et al. (2019) menambahkan bahwa dalam permainan bergenre *MOBA*, setiap pemain hanya dapat mengendalikan satu karakter yang disebut *hero*, yaitu tokoh yang dipilih dan dikontrol pemain dalam sebuah tim sebelum pertandingan dimulai. Game ini berasal dari Tiongkok dan dikembangkan oleh

perusahaan Moonton. MLBB pertama kali diluncurkan untuk Android pada 14 Juli 2016 dan kemudian dirilis di iOS pada 9 November 2016. Dalam empat tahun, game ini meraih popularitas tinggi, terutama di Asia Tenggara. Hasan et al. (dalam Ramadhan et al., 2025) menyebutkan bahwa *Mobile Legends* adalah permainan *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang dikembangkan oleh Moonton dan dirilis tahun 2016, serta menjadi salah satu permainan *mobile* paling populer secara global. Di kalangan mahasiswa, game ini diminati karena menghadirkan hiburan yang mengasyikkan sekaligus menguji kemampuan strategi. Bayulianto (2023) menegaskan bahwa *e-sport* yang sangat diminati kalangan muda di Indonesia adalah *Mobile Legends Profesional League Indonesia*, ajang bergengsi nasional. Lebih lanjut, Khudzaifah et al. (2022) menjelaskan bahwa *e-sport* membawa pengaruh positif di ranah sosial dengan memberikan manfaat bagi pemain dalam pengembangan *soft skill* melalui kompetisi yang kompetitif.

Mobile Legends merupakan permainan daring berjenis *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang menyediakan beberapa mode permainan, di antaranya *ranked* (peringkat) dan *non-ranked* (klasik/custom). Mode *ranked* bersifat kompetitif karena hasil pertandingan memengaruhi peringkat pemain, sedangkan mode *non-ranked* memberikan pengalaman bermain lebih santai. Sitorus (2023) menjelaskan bahwa dalam MLBB, fitur sistem peringkat (*ranked system*) memperkuat daya saing antar pemain dan berfungsi mengklasifikasikan kemampuan berdasarkan performa pertandingan. Peringkat dapat naik dengan kemenangan, menciptakan motivasi kompetitif. Sistem ini diperbarui setiap musim yang berdurasi sekitar 100 hari dengan penyesuaian ulang (*reset system*). Pemain *Mobile Legends* memiliki beberapa pilihan mode seperti *rank*, *Classic*, *VS AI*, *Practice*, dan *Brawl*. Perbedaan karakteristik antar mode berpotensi memengaruhi persepsi serta pengalaman subjektif pemain. Pengalaman bermain (*player experience*) mencakup dimensi psikologis seperti kesenangan, keterlibatan emosional, rasa pencapaian, dan tingkat tekanan. Penelitian Amalia Setyowulan (2018) berjudul *Pengalaman Bermain saat Terjadi Interaksi Dalam Team Based Mobile Game* menjadi acuan awal. Setyowulan et al. (2018) meneliti pengaruh interaksi terhadap keterlibatan emosi dan respon pemain menggunakan pendekatan kuantitatif serta kuasi-eksperimen. Namun, penelitian tersebut tidak menjelaskan mode yang digunakan, sehingga belum menggambarkan secara komprehensif perbedaan pengalaman antara mode *ranked* yang kompetitif dan *non-ranked* yang kasual. Meski demikian, penggunaan *GEQ* dalam penelitian tersebut dianggap mampu membantu memahami interaksi dan pengalaman bermain.

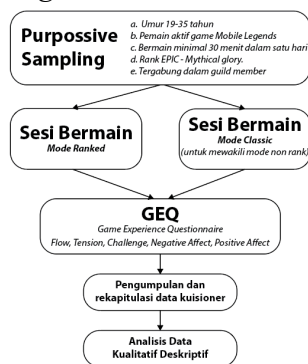
Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan temuan dari studi Setyowulan et al. (2018) dengan fokus pada perbandingan pengalaman pemain dalam dua mode utama, yaitu *Classic* dan *Ranked*. Pengukuran menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire (GEQ)* yang dikembangkan oleh FUGA Lab, Technische Universiteit Eindhoven (Ijsselstein et al. dalam Fahmi, 2018). *GEQ* mengevaluasi tujuh variabel pengalaman bermain: *competence*, *sensory and imaginative immersion*, *flow*, *tension/annoyance*, *challenge*, *negative affect*, dan *positive affect* (Setyowulan et al., 2018). Penelitian ini berfokus pada lima variabel relevan, yaitu *flow*, *tension*, *challenge*, *positive affect*, dan *negative affect*. *GEQ* terdiri atas empat modul: *The Core Questionnaire*, *In-Game GEQ*, *The Social Presence Module*, dan *The Post-Game Module* (Jeremiah, 2019), dengan penelitian ini berfokus pada modul inti. Melalui pendekatan ini, penelitian menganalisis perbedaan pengalaman antar mode, serta meninjau bagaimana aspek keterlibatan, tantangan, tekanan emosional, dan respon afektif pemain terbentuk. Hasilnya diharapkan memperkaya pemahaman akademis tentang perilaku pemain serta memberi masukan praktis bagi pengembang dalam merancang pengalaman bermain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei melalui kuesioner pada pemain gim *Mobile Legends* dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling*, hal ini dijelaskan sebagai teknik pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Umumnya digunakan dalam studi kualitatif, metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam dari subjek yang dianggap paling representatif (Subhaktiyasa, 2024). Adapun kriteria untuk responden disusun sebagai berikut: (a) umur 19-35 tahun; (b) pemain aktif *game Mobile Legends*; (c) bermain minimal 30 menit dalam satu hari; (d) *rank Epic - Mythical glory*.

Penjelasan terkait metode yang digunakan dalam penelitian berbentuk bagan juga bisa dilihat pada Gambar 1 di bawah

Gambar 1
Bagan Metode Penelitian



Kriteria di atas dianggap cukup memenuhi kriteria sebagai pemain aktif yang dibutuhkan untuk menjadi responden karena selain aktif bermain, responden juga harus memiliki peringkat rank tertentu dalam *game Mobile Legends*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire* (GEQ) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia GEQ, serta menggunakan skala Likert dengan lima tingkat jawaban (0–4). Yang bisa dilihat bentuknya pada gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2
GEQ Versi Terjemahan dan Tanpa Immersive Core

Variabel	Instrumen	Hubungan Instrumen
Flow	Bermain game tadi, benar-benar menyita perhatian saya.	Konsentrasi, tidak terpengaruh keadaan sekitar.
	Saya melupakan hal-hal lain di sekitar saya	
	Saya lupa waktu pada saat bermain	
	Saya sangat berkonsentrasi pada saat bermain	
	Saya kehilangan koneksi dengan dunia luar	
Ketegangan (Tension)	Saya tadi merasa kesal	Tertantang, tegang, tertekan, gelisah, tidak tenang, cemas.
	Saya menjadi mudah teringgung	
	Saya merasa frustrasi dengan permainan game tadi	
Tantangan (Challenge)	Saya rasa permainan tadi cukup sulit	Merasa mencapai suatu prestasi lebih, bangga, puas.
	Saya tadi merasa tertekan	
	Saya merasa tertantang	
	Saya merasa tekanan waktu	
	Saya harus mengeluarkan banyak tenaga saat bermain game	

Afek Negatif (Negative Affect)	Bermain game tadi membuat mood saya menjadi buruk	Menyesal, perasaan bersalah, kecewa.
	Ketika bermain game saya memikirkan hal lain	
	Menurut saya permainan tadi melelahkan	
	Saya tadi merasa bosan	
	Saya tadi merasa puas	
Afek Positif (Positive Affect)	Saya pikir game tadi menyenangkan	Merasa bersemangat, kepuasan diri, rileks
	Saya merasa senang dengan permainan tadi	
	Saya tadi merasa keren	
	Saya sangat menikmati permainan game tadi	

Analisis data mengenai pengalaman bermain *Mobile Legends* dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Yang dijelaskan lebih rinci oleh Leony, et al. (2024) yaitu, dilakukannya

studi literatur, pengumpulan data data, dan literatur lain dikonsultasikan untuk memfasilitasi studi perbandingan dari materi yang diteliti. Penelitian yang dihasilkan akan berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat dalam materi yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengambilan dan pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire* (GEQ) yang terdiri atas 22 pernyataan dan berfokus pada lima variabel utama, yaitu *flow*, *tension*, *challenge*, *positive affect*, dan *negative affect*. Setiap pernyataan diukur menggunakan skala Likert 0 hingga 4, yang menggambarkan intensitas pengalaman subjektif pemain selama bermain. Kuisisioner ini disebarakan kepada 73 responden yang telah diseleksi berdasarkan kriteria tertentu, yaitu berusia antara 19 hingga 35 tahun, merupakan pemain aktif *Mobile Legends*, memiliki kebiasaan bermain minimal 30 menit per hari, dan berada pada peringkat permainan antara *Epic* hingga *Mythical Glory*.

Gambar 3

Proses Pengambilan Data dan Play Test



Sebelum mengisi kuesioner, partisipan diminta untuk mengikuti sesi *playtest* terlebih dahulu. Dalam sesi ini, mereka memainkan game *Mobile Legends* dalam dua *mode* permainan yang berbeda, yaitu *mode Classic* (non-ranked) dan *Ranked* (kompetitif), adapun Gambaran situasi terkait pengambilan data dapat dilihat pada Gambar 3 di atas. Urutan permainan ditentukan secara tetap, dimulai dari *mode Classic* terlebih dahulu kemudian dilanjutkan ke *mode Ranked*. Setiap selesai bermain satu *mode*, partisipan langsung diminta mengisi kuisisioner GEQ sesuai dengan pengalaman yang baru saja dialami dalam *mode* tersebut. Dengan sistem ini, setiap responden memberikan dua set jawaban yang mencerminkan pengalaman mereka secara aktual dan spesifik terhadap masing-masing *mode* permainan. Proses pengisian kuesioner dilakukan secara mandiri oleh partisipan, dengan pendampingan teknis dari peneliti apabila dibutuhkan. Pengambilan data berlangsung dalam suasana yang kondusif, agar partisipan dapat fokus bermain dan mengisi kuesioner tanpa gangguan. Pengamatan lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan mengikuti seluruh tahapan dengan serius dan antusias. Durasi waktu yang dibutuhkan untuk satu siklus partisipan, termasuk bermain dua *mode* dan mengisi dua kuesioner, berkisar antara 40 hingga 60 menit.

Seluruh proses kegiatan ini turut diobservasi secara langsung oleh tim peneliti dan didokumentasikan untuk menangkap ekspresi pemain serta mengumpulkan bukti visual dari pelaksanaan penelitian di lapangan. Dokumentasi mencakup momen saat partisipan bermain maupun ketika mengisi kuesioner setelah menyelesaikan sesi permainan. Kehadiran dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap laporan, tetapi juga sebagai validasi bahwa proses pengumpulan data dilakukan secara langsung, dengan melibatkan pengalaman bermain yang aktual dan kontekstual. Data yang telah dihimpun kemudian diolah secara deskriptif guna memberikan gambaran umum mengenai pengalaman bermain partisipan dalam dua *mode* permainan yang berbeda. Adapun hasil analisis lebih lanjut akan dibahas secara terperinci pada sub bab selanjutnya tahap pengambilan data (*game Test*) *Mode Classic* dan *Ranked*

Analisis Data Hasil Playtest Gim *Mobile Legends Mode Classic* dan *Ranked*

Variabel *flow*

Berdasarkan hasil pengukuran terhadap lima partisipan, terlihat adanya pola perbedaan yang cukup mencolok dalam pengalaman *flow* antara dua *mode* permainan yang berbeda, yaitu *mode Classic* (casual) dan *mode Ranked* (kompetitif). Setiap partisipan menunjukkan skor *flow* yang lebih tinggi ketika bermain dalam *mode Ranked* dibandingkan *mode Classic*. Skor *flow* dalam *mode Classic* berkisar antara 49 hingga 110, sementara skor *flow* dalam *mode Ranked* meningkat secara signifikan, berkisar antara 123 hingga 233. Visual dari data yang dijelaskan pada bagian ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan gambar 4 di bawah ini.

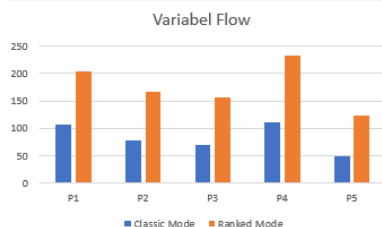
Tabel 1

Skor Hasil Uji Variabel Flow

MODE	P1	P2	P3	P4	P5
<i>Classic Mode</i>	107	77	69	110	49
<i>Ranked Mode</i>	204	166	157	233	123

Gambar 4

Grafik Hasil Uji Variabel Flow Mode Classic Dan Ranked Gim Mobile Legends



Secara umum, partisipan cenderung lebih fokus, lebih terlibat secara mendalam, dan lebih sulit teralihkan oleh lingkungan sekitar saat bermain di *mode Ranked*. Hal ini menunjukkan bahwa elemen kompetitif dalam *Ranked mode* dapat meningkatkan kondisi psikologis *flow*, di mana pemain merasa lebih tenggelam dalam permainan. Sebaliknya, meskipun *mode Classic* tetap menghasilkan pengalaman *flow*, tingkat intensitasnya tampak lebih rendah. Ini mungkin disebabkan oleh nuansa permainan yang lebih santai dan minim tekanan dibanding *mode Ranked*. Peningkatan skor *flow* secara konsisten pada seluruh partisipan menunjukkan bahwa tantangan, tekanan kompetitif, dan motivasi untuk menang dalam *mode Ranked* dapat menjadi faktor pendorong utama terjadinya pengalaman *flow* yang lebih intens. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *mode* permainan yang lebih kompetitif cenderung menciptakan kondisi psikologis yang lebih mendalam dan terfokus bagi pemain.

Variabel *Tension*

Pengukuran variabel *tension* pada 73 partisipan menunjukkan pola yang konsisten antara dua kondisi permainan dalam *Mobile Legends*, yakni *mode Classic* dan *mode Ranked*. Berdasarkan cuplikan data dari beberapa partisipan (misalnya P6 hingga P8), nilai *tension* dalam *mode Ranked* secara jelas lebih tinggi dibandingkan dengan *mode Classic*. Sebagai contoh, P6 mencatat skor *tension* sebesar 108 dalam *mode Classic* dan meningkat menjadi 191 dalam *mode Ranked*. Pola serupa juga tampak pada P7 (dari 71 menjadi 145) dan P8 (dari 57 menjadi 162). Secara kualitatif, hal ini mencerminkan bahwa *mode Ranked* cenderung memicu ketegangan emosional dan psikologis yang lebih besar dibandingkan *mode Classic*. Visual dari data yang dijelaskan pada bagian ini dapat dilihat pada Tabel 2 dan gambar 5 di bawah ini.

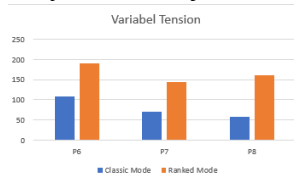
Tabel 2

Skor Hasil Uji Variabel Tension

MODE	P6	P7	P8
<i>Classic Mode</i>	108	71	57
<i>Ranked Mode</i>	191	145	162

Gambar 5

Grafik Hasil Uji Variabel Tension Mode Classic Dan Ranked Gim Mobile Legends



Peningkatan *tension* ini dapat dipahami karena *mode Ranked* biasanya menuntut kompetisi yang lebih serius, sistem peringkat yang menentukan status pemain, serta tekanan untuk menang yang lebih tinggi. Sebaliknya, *mode Classic* cenderung memberi ruang bermain yang lebih santai dan eksperimental, sehingga menghasilkan tingkat ketegangan yang relatif lebih rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa *mode* permainan tidak hanya memengaruhi keterlibatan kognitif seperti pada variabel *flow*, tetapi juga berdampak signifikan pada respons emosional pemain. Dalam konteks pengalaman bermain *game*, *tension* yang tinggi tidak selalu negatif justru bisa menjadi indikator adanya keterlibatan emosional yang intens, khususnya dalam permainan kompetitif. Namun demikian, tingkat *tension* yang berlebihan juga bisa berdampak pada kenyamanan bermain, tergantung pada preferensi dan ketahanan psikologis masing-masing pemain.

Variabel Challenge

Variabel *challenge* dalam GEQ merepresentasikan sejauh mana pemain merasa tertantang, mengalami kesulitan, dan dituntut untuk terus berupaya selama bermain. Dalam penelitian ini, *challenge* diukur melalui lima pernyataan yang dijawab oleh 73 partisipan setelah memainkan dua *mode* permainan dalam *Mobile Legends*, yaitu *Classic* (non-ranked) dan *Ranked* (kompetitif). Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skor *challenge* yang diperoleh dalam *mode Ranked* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan dengan *mode Classic*. Berdasarkan data sampel lima partisipan (P9–P13), peningkatan skor *challenge* tampak cukup signifikan. Misalnya, P9 mengalami peningkatan dari 66 menjadi 190 (naik 124 poin), P10 dari 46 menjadi 134 (naik 88 poin), P11 dari 89 menjadi 232 (naik 143 poin), P12 dari 42 menjadi 145 (naik 103 poin), dan P13 dari 59 menjadi 164 (naik 105 poin). Rata-rata peningkatan skor *challenge* dari *Classic* ke *Ranked* pada lima partisipan ini adalah 112,6 poin. Visual dari data yang dijelaskan pada bagian ini dapat dilihat pada Tabel 3 dan gambar 6 di bawah ini.

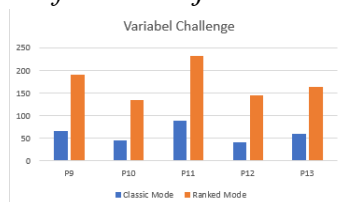
Tabel 3

Skor Hasil Uji Variabel Challenge

MODE	P9	P10	P11	P12	P13
<i>Classic Mode</i>	66	46	89	42	59
<i>Ranked Mode</i>	190	134	232	145	164

Gambar 6

Grafik Hasil Uji Variabel Challenge Mode Classic dan Ranked Gim Mobile Legends



Temuan ini mengindikasikan bahwa konteks permainan *Ranked* dengan sistem peringkat, lawan yang selevel, penurunan peringkat, serta konsekuensi kemenangan dan kekalahan menciptakan tekanan dan tuntutan yang lebih tinggi dibandingkan *mode Classic*. Pemain cenderung merasa lebih tertantang dalam *mode* kompetitif, yang memerlukan fokus, strategi, dan ketahanan emosi lebih besar. Sebaliknya, *mode Classic* memungkinkan pemain bermain lebih santai, tanpa tekanan dari sistem peringkat, sehingga persepsi tantangan lebih rendah. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa *mode* permainan memiliki peran penting dalam membentuk persepsi tantangan yang dirasakan pemain. *Ranked mode* secara nyata menimbulkan pengalaman yang lebih menantang dan mendorong pemain untuk lebih kompetitif serta aktif dalam permainan, dibandingkan *mode Classic* yang cenderung lebih kasual.

Variabel *Negative Affects*

Pada aspek *negative affects* dalam kuesioner GEQ, terdapat empat pernyataan yang menggambarkan sejauh mana pemain merasakan emosi negatif seperti kekesalan, frustrasi, ketidaknyamanan, atau kejengkelan selama bermain. Data yang diperoleh dari 73 responden menunjukkan adanya perbedaan skor antara permainan dalam *mode Classic* dan *mode Ranked*. Skor kumulatif dari empat pernyataan dalam *mode Classic* tercatat sebesar 340, sedangkan skor pada *mode Ranked* meningkat menjadi 458. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 118 poin dalam aspek *Negative Affects* saat pemain beralih dari *mode Classic* ke *mode Ranked*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pengalaman bermain dalam *mode Ranked* cenderung memicu respons emosional negatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan *mode Classic*. Hal ini wajar mengingat *Ranked* adalah *mode* permainan yang bersifat kompetitif dan memiliki konsekuensi langsung terhadap peringkat pemain. Tekanan untuk menang, kekhawatiran kehilangan bintang atau peringkat, serta dinamika permainan tim yang lebih intens dapat memicu rasa frustrasi atau ketidaknyamanan, terutama ketika hasil pertandingan tidak sesuai harapan. Visual dari data yang dijelaskan pada bagian ini dapat dilihat pada Tabel 4 dan gambar 7 di bawah ini.

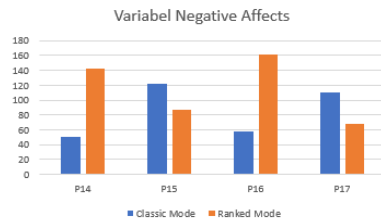
Tabel 4

Skor Hasil Uji Variabel Afeksi Negatif

MODE	P14	P15	P16	P17
Classic Mode	51	122	57	110
Ranked Mode	142	87	161	68

Gambar 7

Grafik Hasil Uji Variabel Afeksi Negatif *Mode Classic* dan *Ranked* Gim *Mobile Legends*



Sementara itu, *mode Classic* yang bersifat kasual dan tidak berdampak pada sistem peringkat cenderung memberikan ruang bermain yang lebih santai, sehingga emosi negatif muncul dalam tingkat yang lebih rendah. Meskipun demikian, keberadaan skor *negative affects* pada *mode Classic* menunjukkan bahwa elemen frustrasi tetap bisa muncul, misalnya akibat kekalahan, rekan tim yang tidak kooperatif, atau *gameplay* yang tidak berjalan lancar. Namun secara umum, tekanan emosional tersebut tidak seberat yang dirasakan dalam *mode Ranked*. Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa intensitas emosi negatif lebih tinggi pada *mode* permainan kompetitif dibandingkan kasual. Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa *mode* permainan tidak hanya memengaruhi aspek teknis seperti performa, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologis pemain secara langsung.

Variabel *Positive Affects*

Variabel *positive affects* dalam GEQ menggambarkan sejauh mana pemain mengalami emosi-emosi positif selama bermain, seperti kesenangan, kegembiraan, semangat, dan perasaan puas. Dalam konteks permainan digital, *positive affects* menjadi indikator penting untuk memahami daya tarik dan kepuasan subjektif yang diperoleh dari aktivitas bermain *game*. Dalam penelitian ini, variabel ini diukur melalui lima pernyataan pada kuesioner yang diisi setelah partisipan memainkan *game Mobile Legends* dalam dua *mode* berbeda. Data hasil pengisian menunjukkan bahwa skor kumulatif dari lima pernyataan dalam *mode Classic* mencapai 723 poin, sedangkan skor kumulatif dalam *mode ranked* meningkat menjadi 1.013 poin. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan sebesar 290 poin, yang merepresentasikan kenaikan intensitas *positive affects* saat pemain bermain dalam *mode ranked* dibandingkan *mode Classic*. Visual dari data yang dijelaskan pada bagian ini dapat dilihat pada Tabel 6 dan gambar 8 di bawah ini.

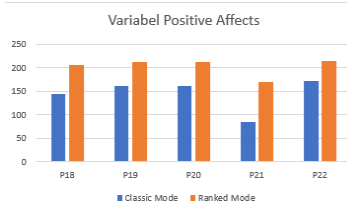
Tabel 5

Skor Hasil Uji Variabel Afeksi Positif

MODE	P18	P19	P20	P21	P22
<i>Classic Mode</i>	144	161	162	84	172
<i>Ranked Mode</i>	206	212	211	169	215

Gambar 8

Grafik Hasil Uji Variabel Afeksi Positif *Mode Classic* dan *Ranked* Gim *Mobile Legends*



Peningkatan yang cukup signifikan ini mengindikasikan bahwa suasana kompetitif dalam *mode ranked* memberikan dampak emosional positif yang lebih tinggi pada sebagian besar pemain. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah adanya motivasi intrinsik untuk menang yang lebih kuat dalam *Ranked*, di mana keberhasilan membawa konsekuensi nyata terhadap peringkat atau status dalam permainan. Pemain cenderung merasakan kepuasan lebih besar saat berhasil menang di *mode* ini, karena kemenangan bukan hanya soal menyelesaikan permainan, tetapi juga soal pengakuan posisi dalam komunitas. Di sisi lain, meskipun skor *Positive Affects* pada *mode Classic* lebih rendah, angka tersebut tetap menunjukkan bahwa *mode* ini tetap memberi pengalaman menyenangkan. *Mode Classic* memberikan ruang bermain yang lebih santai, tanpa tekanan sistem peringkat, sehingga masih menimbulkan emosi positif, walau tidak seintens *mode Ranked*. *Mode* ini cenderung dipilih oleh pemain untuk hiburan ringan, eksperimen dengan hero baru, atau bermain tanpa beban emosional besar. Dengan melihat peningkatan skor sebesar 290 poin, dapat disimpulkan bahwa *mode Ranked* secara umum menghasilkan pengalaman bermain yang lebih menggugah secara emosional dan lebih memuaskan, meskipun juga dapat disertai oleh peningkatan pada variabel *tension* atau *Negative Affects* (yang dibahas di bagian lain). Temuan ini menegaskan bahwa kompetisi dalam *game* tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif dan tantangan, tetapi juga memperkuat emosi positif yang dirasakan pemain ketika berhasil mengatasi tantangan tersebut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap lima variabel utama dalam (GEQ) yaitu *flow*, *tension*, *challenge*, *positive affect*, dan *negative affect*—dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup jelas dan signifikan dalam dinamika pengalaman bermain antara *mode Classic* dan *mode Ranked* pada *game Mobile Legends*. *Mode Ranked* secara konsisten menghasilkan skor yang lebih tinggi pada hampir seluruh variabel, baik dalam aspek kognitif seperti keterlibatan (*flow*) dan tantangan (*challenge*), maupun dalam aspek afektif seperti kegembiraan (*positive affect*) dan tekanan emosional (*tension* serta *negative affect*). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain di *mode Ranked* lebih intens, kompleks, dan menggugah secara psikologis dibandingkan *mode Classic*, yang cenderung menawarkan pengalaman bermain yang lebih santai, ringan, dan minim tekanan. Dengan demikian, menjawab pertanyaan pertama, dinamika perbedaan antara kedua *mode* dapat dilihat dari bagaimana *mode Ranked* memunculkan pengalaman yang lebih mendalam, menantang, dan penuh konsekuensi, sementara *mode Classic* memberi ruang bagi permainan yang lebih relaks tanpa tekanan sistem peringkat. Untuk pertanyaan kedua, dapat ditegaskan bahwa memang terdapat perbedaan yang cukup nyata dalam pengalaman bermain antara kedua *mode*, ditinjau dari lima dimensi pengalaman yang diuji melalui GEQ. *Mode Ranked* menciptakan pengalaman yang lebih emosional dan kompetitif, sedangkan *mode Classic* lebih mengarah pada kepuasan bermain secara kasual. Meski hasil ini memberikan gambaran yang cukup kuat, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini masih bersifat deskriptif. Oleh karena itu, untuk memperdalam hasil dan memperkuat validitas temuan, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial seperti uji beda berpasangan, serta pendekatan lain seperti pengamatan terhadap elemen *UI/UX* atau desain *gameplay* yang mungkin turut memengaruhi persepsi pemain. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan aspek sosial dan interaksi tim dalam *game*, yang berpotensi memberikan wawasan tambahan terhadap dinamika pengalaman bermain, khususnya dalam konteks permainan berbasis kerja sama seperti *Mobile Legends*.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Tarumanagara (UNTAR) atas dukungan pendanaan yang diberikan dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada

rekan-rekan penulis dan peneliti atas kerja samanya, serta kepada tim pengumpul data lapangan dan para responden yang telah membantu proses penelitian dengan dedikasi tinggi.

REFERENSI

- Bayulianto, S. (2023). Prediksi tingkat kemenangan *mobile legends* profesional league indonesia season 9 dengan menggunakan algoritma naïve bayes. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 8(2), 538-550. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.3562>
- Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). Identifikasi pengalaman bermain game mobile (Studi kasus game clash of clans). *Jurnal Sositologi*, 17(2), 246-260. <https://DOI:10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.7>
- Jeremiah, R. E., Wardhono, W. S., & Az-Zahra, H. M. (2019). Analisis Pengalaman Interaksi Pengguna Terhadap Permainan Catur Sebagai Obyek Augmented Reality Menggunakan *Game Experience Questionnaire*, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(1), 738-743. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4210>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2022). Analisis e-sport sebagai cabang olahraga baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 4(1), 416-423. <http://jurnal.umat.ac.id/index.php/senamu/index>
- Leony, C., Chandra, E., & Darmo, B. (2024). Analisis karakter badang dalam mobile legends dengan menghubungkan dengan legenda batu ampar. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 8(3), 431-437. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v8i3.32048.2024>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... & Marsuki, I. (2021). Pengaruh *game mobile legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi UIN Alauddin Makassar, *Al Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46-54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Ramadhan, A. A., Kastrena, E., & Afriyuandi, A. R. (2025). Analisis dampak *game* online *mobile legends* pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 5(2), 133-142. <https://doi.org/10.55081/joki.v5i2>
- Setyowulan, A., Mutiaz, I. R., & Riyadi, S. (2018). Pengalaman bermain saat terjadi interaksi dalam team-based mobile game. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 2(2), 801. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i2.3862>
- Sitorus, A. M. (2023). *Aplikasi pohon keputusan dalam sistem draftpick di mode ranked game mobile legends: bang-bang*. Institut Teknologi Bandung.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/issue/view/27>