

## PENGALAMAN BERMAIN SAAT TERJADI INTERAKSI DALAM *TEAM-BASED MOBILE GAME*

Amalia Setyowulan<sup>1</sup>, Intan Rizky Mutiaz<sup>2</sup>, Slamet Riyadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Institut Teknologi Bandung

Email: amaliasetyowulan@gmail.com

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Institut Teknologi Bandung

Email: Intanrm@itb.ac.id

<sup>3</sup>Jurusan Desain, Institut Teknologi Bandung

Email: [dhiesign@gmail.com](mailto:dhiesign@gmail.com)

### ABSTRACT

*Interaction cannot be separated from everyday human life, because human cannot live by themselves. Interaction always happens anywhere and anywhere in the video game world without exception, especially online video games that connect several players at once. With the development of technology, online gaming can be played not only on computers but can also be played on the go on a smartphone. By connecting several players online via smartphones, there is an interaction between players in a video game. Video games with interactions are mainly in team-based format. Many factors influence interactions in the video game, such as interactions that occur between one player and other players and the interaction between players and features in the video game. Based on this, the researchers wish to examine further the experience formed through the interactions that exist in the video game, and their relation to the player's interest in the video game being played. This study uses quantitative methods, including quasi experiments. The treatment in the experiment is to condition the subjects to play in groups (team-based mobile game) so that interactions occur. The research subjects were not gender limited, with players ranging in age from 17 to 23 years old. Data is collected using questionnaires. In interactions that occur, a playing experience is formed, through reactions of supporting one another. The result shows that interaction in team-based mobile video games give rise to playing experience that affects pleasure, and interest in continuing the gaming activity.*

**Keywords:** *team-based, mobile video game, interaction, playing experience*

### ABSTRAK

*Interaksi tidak dapat dipisahkan pada kehidupan manusia sehari-hari, karena manusia tidak bisa hidup dengan bergantung pada diri sendiri. Interaksi selalu terjadi di manapun dan kapanpun tidak terkecuali dalam dunia game terutama game online yang menghubungkan beberapa pemain sekaligus. Dengan perkembangan teknologi game online dapat dimainkan tidak hanya pada komputer namun dapat juga dimainkan secara mobile menggunakan smartphone. Dengan terhubungnya beberapa pemain game secara online melalui smartphone, maka terjadi sebuah interaksi antar pemain dalam sebuah game. Game yang terdapat interaksi di dalamnya terutama ada pada game dengan format team-based. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi di dalam game tersebut, seperti interaksi yang terjadi antara satu pemain dengan pemain lainnya serta interaksi pemain dengan fitur di dalam game. Dengan berlandaskan hal tersebut, peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai pengalaman yang terbentuk dalam interaksi yang ada dalam game, dan kaitannya dengan ketertarikan pemain pada game yang dimainkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, meliputi eksperimen kuasi. Treatment dalam eksperimen adalah mengkondisikan subyek bermain dalam kelompok (team-based mobile game) sehingga terjadi interaksi. Subyek penelitian yang tidak terbatas gender, dengan rentang usia pemain antara 17 sampai 23 tahun. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner. Dalam interaksi yang terjadi, terbentuk sebuah pengalaman bermain, melalui reaksi mendukung satu sama lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya interaksi pada team-based mobile game menimbulkan pengalaman bermain yang mempengaruhi kesenangan, dan ketertarikan untuk melanjutkan permainan.*

**Kata kunci:** *team-based, mobile game, interaksi, pengalaman bermain*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Era perkembangan teknologi menawarkan kemudahan dalam bermain *game* digital, yaitu permainan secara *mobile*. Salah satu yang mempengaruhi perubahan penggunaan *platform* tersebut adalah hadirnya sistem operasi mobile IOS dan Android yang merupakan awal evolusi *game mobile* dapat berkembang (Ihsan, The Daily Oktagon, 2016). Salah satu genre tersebut adalah MOBA singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* dan *game* yang memiliki genre MOBA tersebut adalah *game* berjudul *Mobile Legends*. *Game* adalah sebuah sistem yang mengikutsertakan pemain ke dalam konflik buatan yang dibentuk sebagai aturan *game* tersebut sehingga dapat menciptakan hasil yang dapat diperkirakan (Salen & Zimmerman, 2004). Dengan konflik buatan tersebut, *Mobile Legends* termasuk ke dalam *game* yang dapat memicu emosi seorang pemain ketika memainkannya untuk menciptakan kesenangan bermain. Kesenangan yang terbentuk dapat berupa emosi positif maupun negatif, sehingga *game* dapat memicu berbagai macam bentuk respon emosi pemain.

Pranata (2014) menyatakan bahwa emosi manusia adalah hal yang natural, asli dan spontan namun dapat dimanipulasi secara strategis. Namun saat komunikasi berubah menjadi virtual, maka spontanitas dan strategi bercampur menjadi satu dan sulit untuk dibedakan sehingga tidak dapat diuraikan kembali. Komunikasi yang terjadi memunculkan adanya interaksi. Terutama pada *game* dengan genre MOBA yang terdapat pertarungan antar tim dan mengharuskan pemain untuk bekerja sama dan menyatukan berbagai macam pemain yang berbeda agar dapat memenangkan pertarungan. Ketika hal itu terjadi maka pemain yang berada dalam *game* saling melakukan interaksi satu sama lain dan *game* menjadi media komunikasi antar satu pemain dengan pemain lainnya. Pengalaman bermain yang dirasakan setiap orang berbeda-beda. Menurut Poels dkk. (dalam Elisa, 2017) *game* dapat menjadi hal yang menyenangkan namun juga dapat membuat frustrasi ketika sesuatu tidak berjalan lancar sesuai yang diinginkan saat bermain *game*. Beberapa pemain menikmati dunia fantasi yang ada dalam *game*, namun ada juga yang lebih memilih permainan yang hanya sekedar representasi dari dunia nyata seperti olahraga atau permainan papan. Mengingat keragaman dalam bentuk genre *game*, pemain *game*, maupun perangkat *game*, maka pengalaman bermain yang terbentuk juga sangat beragam.

Littlejohn dan Foss (2009) memberikan definisi bahwa dalam sebuah hubungan terdapat bagian dari keseluruhan sistem interaksi, maka hubungan timbal balik antara dua elemen dalam sebuah sistem terdapat sebuah interaksi di dalamnya. Hubungan antar elemen dalam suatu sistem didefinisikan melalui interaksi. Setiap interaksi yang terjadi menghasilkan suatu komunikasi di dalamnya. Jenis interaksi yang terjadi menentukan bagaimana komunikasi terlibat.

Bermain merupakan salah satu contoh interaksi, bermain dengan permainan, dengan mainan, dengan seseorang, maupun bermain dengan ide, itu semua merupakan bentuk interaksi. Dalam bermain sebuah *game*, di dalamnya pemain membuat pilihan dalam sistem permainan yang dirancang untuk mendukung tindakan dan mendapatkan suatu hasil. Setiap tindakan tersebut menghasilkan perubahan yang mempengaruhi keseluruhan sistem. Proses tersebut muncul karena pemain berinteraksi dengan sistem permainan yang dirancang. Interaksi terdapat pada semua tingkatan, mulai dari interaksi formal objek pada sistem permainan, hingga interaksi sosial dari pemain ke pemain, dan interaksi cara bermain dengan konteks yang berada di luar permainan. Interaksi yang ada dalam *game* yang dilakukan oleh pemain bertujuan untuk mengembangkan jalan dalam bermain *game*. Seperti saat pemain harus memilih suatu jalan untuk menghancurkan suatu musuh dalam *game* untuk dapat mengumpulkan poin.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yang pertama adalah bagaimana interaksi yang terjadi dalam game yang dapat memiliki pengaruh terhadap keterlibatan emosi pemain ketika bermain game. Rumusan yang kedua adalah bagaimana respon emosi pemain yang terjadi karena interaksi dalam permainan pada saat bermain game Mobile Legends.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan teknik eksperimen kuasi (tanpa kontrol yang ketat). Eksperimen diperlukan untuk melihat respon dari responden terhadap treatment yang dirancang oleh peneliti. Pengumpulan data melalui pemberian perlakuan kepada responden berupa melakukan permainan game secara bersamaan, yang didahului dengan pengisian angket kuisisioner. Eksperimen kuasi dilakukan dengan *field experiment*, yaitu mendatangi langsung lokasi subyek penelitian agar subyek penelitian dapat merasakan situasi ada kehidupan sehari-hari dan tidak merasakan perbedaan yang mencolok sehingga mendapatkan hasil yang lebih realistis tanpa dibuat-buat. Subyek penelitian dipilih sesuai dengan lokasi penulis dan mengikuti rentang usia pemain yaitu 17-23 tahun. Eksperimen dilakukan oleh 20 responden pemain game Mobile Legends karena dalam 1x pertandingan membutuhkan 10 orang. Kemudian akan dilakukan analisis secara deskriptif untuk melihat relasi antara teori dengan hasil eksperimen tersebut.

Setiap pemain yang bermain game memiliki pengalaman yang berbeda dengan pemain lainnya. Pengalaman bermain terdiri dari tujuh kategori yang kemudian difokuskan menjadi lima kategori dalam penelitian ini yaitu *flow*, ketegangan, tantangan, afek negatif dan positif. Kuisisioner pengalaman bermain dilakukan dengan menggunakan GEQ (*Game Experience Questionnaire*) yang telah diterjemahkan oleh Peneliti (Novita, 2017). Teknik skala yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai pengalaman bermain akan menggunakan skala likert untuk mengetahui pengalaman bermain yang dominan dari lima kategori yang ada. Skala liker digunakan untuk menilai fenomena yang berhubungan dengan sikap, pendapat, opini, atau persepsi.

## Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data untuk penelitian tahap II melalui 2 cara yaitu pengambilan data dengan kuisisioner dan pengujian secara eksperimen. Pengumpulan data melalui kuisisioner dilakukan dengan menggunakan 2 jenis variabel, yaitu pertama untuk mengukur respon emosi responden dan yang kedua untuk mengukur pengalaman bermain responden. Proses pengumpulan data dilakukan dengan 4 langkah sebagai berikut.

1. Responden mengisi kuisisioner mengenai respon emosi sebelum mulai bermain game Mobile Legends yang terdiri dari 40 pertanyaan.
2. Masing-masing responden melakukan aktivitas bermain game Mobile Legends secara individual yang dilakukan selama waktu kurang lebih 15 menit.
3. Responden secara berkelompok membentuk tim untuk melawan satu sama lain dalam permainan game Mobile Legends.
4. Responden mengisi kembali kuisisioner mengenai pengalaman bermain yang berisi 22 pertanyaan. Kuisisioner ini dilakukan setelah permainan berakhir agar perasaan yang dirasakan setelah bermain masih terasa.

### Penyusunan Kuisisioner

Kuisisioner tersebut dibuat sesuai dengan GEQ yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh seorang peneliti, yaitu Novita (2017). GEQ memiliki 7 variabel pengalaman bermain, yaitu: competence (kompetensi), sensory and imaginative immersion (imersi), flow, tension/annoyance (ketegangan), challenge (tantangan), negative and positive affect (afek negatif dan positif). Namun variabel imersi tidak digunakan dalam penelitian ini karena pertanyaan pada kategori imersi tidak termasuk ke dalam bentuk permainan MOBA. Jenis game MOBA tidak mengutamakan permainan dalam bentuk alur cerita, sehingga dalam penelitian ini hanya mengambil 5 variabel untuk diukur yaitu flow, ketegangan, tantangan, afek negatif, dan positif. GEQ dilakukan dengan skala likert dari angka 0-4 (tidak sama sekali-sangat). Dari 33 pernyataan pada GEQ yang dijadikan instrumen penelitian, hanya akan digunakan 22 pernyataan dengan variabel yang sudah dipilih sesuai untuk game dengan genre MOBA. Tabel 1 menunjukkan pejabaran variabel.

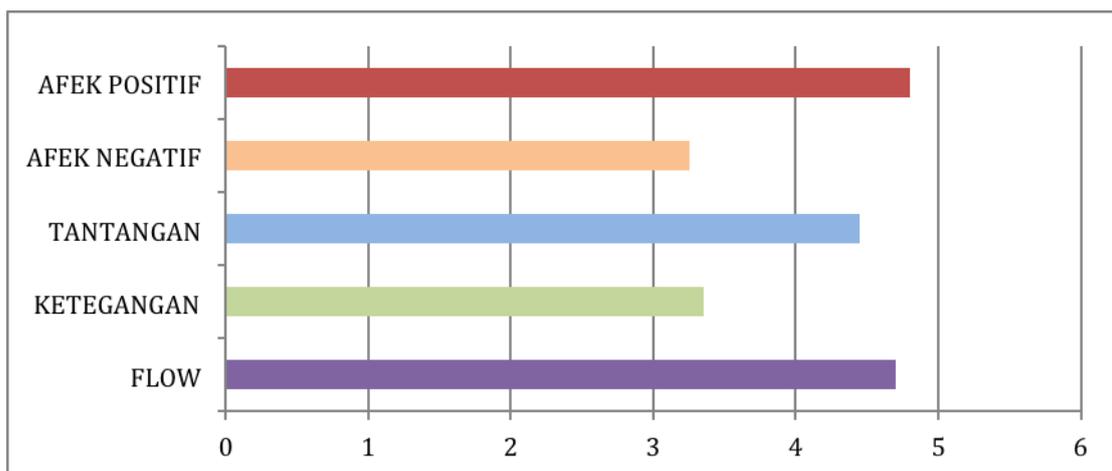
Tabel 1. *Penjabaran variabel, indikator, dan bentuk kuisisioner pengalaman bermain*

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 tersinggung	
	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	Bermain game tadi membuat mood saya menjadi	Menyesal, perasaan

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

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanyaan mengenai pengalaman bermain dibuat sesuai dengan GEQ yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh peneliti sebelumnya dan hanya mengambil beberapa elemen seperti yang sudah dijabarkan pada bab 3, yaitu *flow*, ketegangan, tantangan, afek negatif, dan positif. Pertanyaan mengenai pengalaman bermain diukur dari permainan terbaru yang mereka lakukan sesaat sebelum mengisi kuisioner yaitu hanya 1x sesi pertandingan, sehingga hasil dari pertanyaan ini tidak bisa dijadikan sebuah patokan untuk pengalaman bermain secara keseluruhan selama masa periode responden bermain game *Mobile Legends*. Berikut merupakan hasil dari masing-masing kategori yang telah diisi oleh responden mengenai pengalaman bermain yang responden rasakan.



Gambar 1. Pengalaman Bermain yang Dirasakan Responden  
 Sumber Gambar: Data Pribadi 2018

Gambar 1 di atas menunjukkan pengalaman bermain yang dirasakan pemain ketika bermain game *Mobile legends*. Afek positif (4,8%) dan *flow* (4,7%) memiliki perbedaan yang tidak

terlalu signifikan. Kemudian diikuti dengan pengalaman mengenai tantangan game (4,45%) serta afek negatif (3,25%) dan ketegangan (3,35%).

Orang yang berada dalam *flow* melupakan diri mereka sendiri dan menjadi benar-benar tenggelam pada aktivitas yang sedang dilakukan. Mencapai *flow* dalam game harus dimulai ketika seseorang sudah melihat sebuah fantasi, dengan menjauhkan pikiran mengenai kegiatan harian dan menetapkan suatu tujuan ketika bermain akan dapat mempertahankan fokus (Schifferstein dan Hekkert, 2009). Pengalaman *flow* yang menunjukkan bahwa pemain sangat berkonsentrasi ketika bermain dan tidak terpengaruh pada keadaan atau lingkungan di luar game sehingga pengalaman yang dirasakan setelah bermain game berupa lupa waktu dan tidak sadarkan diri dengan sekeliling.

Afek positif yang terlihat menunjukkan bahwa responden menikmati permainan dan meskipun muncul emosi negatif, hal tersebut tidak menjadikan pengalaman tersebut negatif pula. Setiap emosi yang muncul menunjukkan responden sangat terlibat dalam permainan yang menandakan munculnya *flow*. Bentuk pengalaman bermain yang terjadi memiliki hubungan satu sama lain. Akibat dari pengalaman *flow* dapat menyebabkan afek positif maupun negatif, namun dari hasil grafik tersebut memperlihatkan *flow* pada game Mobile Legends lebih membentuk afek positif ketimbang afek negatif. Afek positif terbentuk dari hasil pertarungan di dalam game yang memungkinkan pemain mendapatkan 2 hasil yaitu menang atau kalah. Meskipun pemain mengalami kekalahan, hal tersebut tidak memunculkan afek negatif pada pemain. Dari kekalahan tersebut pemain justru termotivasi untuk bermain kembali agar mendapatkan kemenangan di pertarungan berikutnya. Selain afek negatif yang memiliki presentase rendah pada pengalaman bermain, ketegangan dalam game Mobile Legends juga memiliki presentase yang rendah.

Game Mobile Legends bukan merupakan game yang menfokuskan pada bentuk ketegangan dalam menghadapi tantangan, ketegangan dalam game merupakan bentuk dari mekanik game yang biasanya sering terdapat pada game dengan genre action atau game yang memiliki banyak rintangan yang berbeda-beda. Dalam game Mobile Legends, pemain tidak memiliki tantangan yang berbeda sehingga tidak menimbulkan ketegangan yang signifikan. Namun meskipun memiliki tantangan yang sama, pengalaman bermain dalam tantangan memiliki presentase yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan tantangan dalam game Mobile Legends terbentuk dari para pemain game sendiri. Setiap pemain memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, hal tersebut yang menjadikan tantangan dalam game ini. Karena setiap pemain harus menghadapi pemain lain yang memiliki kemampuan lebih tinggi ataupun lebih rendah dari pemain tersebut. Selain kemampuan pemain yang menjadikan tantangan dalam game Mobile Legends, fitur hero di dalam game juga menjadi tantangan karena setiap hero yang ada dalam game memiliki kemampuan yang berbeda sehingga pemain harus bisa menyesuaikan diri dengan kemampuan hero tersebut agar dapat menguasai pertarungan.

Gambar 1 merupakan grafik pengalaman bermain dari hasil eksperimen yang telah dilakukan oleh peneliti. Peneliti melakukan 2 tahap analisis, yang pertama analisis secara individu yaitu pemain masing-masing akan bermain dalam pertandingan yang berbeda. Kemudian tahap kedua analisis secara kelompok yaitu pemain akan berada dalam 1 tim dan bermain bersama. Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterlibatan emosi yang terjadi. Namun dalam pengalaman bermain yang dirasakan tidak dipengaruhi oleh tahap analisis tersebut.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan game mobile dengan game berjudul Mobile Legends membutuhkan kerjasama antar pemain, kerjasama ini akan menyebabkan terjadinya interaksi, yaitu interaksi antar pemain game dan interaksi pemain game terhadap game itu sendiri. Terjadinya interaksi pada game menimbulkan pengalaman bermain yang mempengaruhi kesenangan dalam bermain dan ketertarikan untuk melanjutkan permainan. Pengalaman bermain yang dirasakan akan berbeda antara satu pemain dengan pemain lainnya, sehingga penelitian ini tidak dapat mewakili seluruh pemain game Mobile Legends.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

#### REFERENSI

- Daryanto. (2014). *Teori komunikasi (Theories of human communication)*. Malang: Gunung Samudera.
- Dillon, R. (2010). *On the way to fun*. A K Peters, Ltd. 5 Commonwealth Road, Natick, MA 01760.
- Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design*. O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.
- Mulyana, D. (2000). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play – game design fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Sweetser, P. (2005). Game Flow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *ACM Computers in Entertainment*, 3 (3) July 2005.
- Tyack, A., Wyeth, P., & Johnson, D. (2016). The Appeal of MOBA Games: What makes people start, stay, and stop. In *Chi Play 2016*, 16-19 October 2016, Austin, Texas.
- Widjaja, H.A.W. (2000). *Ilmu komunikasi: Pengantar studi*. Jakarta: Rineka Cipta.