

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME HEARTHSTONE DENGAN
MENGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:
Naufal Rizky Akbar
NIM: 135150207111101



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2018**



Gambar 4.27 Bagian *Story* pada Shadowverse (Cygames, 2016) 60
Gambar 4.28 Dialog karakter pada Shadowverse (Cygames, 2016)..... 61



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Industri game merupakan sebuah industri dengan pendapatan senilai jutaan dolar (Nazirah, 2014). Selain pendapatannya yang senilai jutaan dolar, bermain game merupakan aktivitas yang populer bagi anak muda. Walaupun orang biasanya bermain game hanya sekedar untuk melepas stress, jumlah orang yang bermain game secara serius, atau lebih tepatnya kompetitif ternyata cukup banyak. Fenomena tersebut mendorong terciptanya sebuah istilah “*electronic Sport*” atau biasa disebut “*eSport*”.

Pengertian *eSport* biasanya merujuk kepada permainan game kompetitif yang melibatkan penonton (Guo, 2017). Penelitian akademis terhadap *eSport* saat ini berfokus pada permainan game kompetitif sebagai fenomena budaya yang kontemporer (Petri, 2017). Dari berbagai permainan *eSport* yang saat ini sedang populer, permainan yang dipilih untuk menjadi topik utama dalam penelitian kali ini adalah *Hearthstone*. *Hearthstone* merupakan salah satu *eSport* yang cukup populer.

Hearthstone merupakan permainan dengan genre *Collectible Card Game* yang paling sukses yang mengumumkan bahwa jumlah pemain mereka mencapai 70 juta pada tanggal 1 Mei 2017 (Playhearthstone, 2017). Hal ini merupakan pencapaian yang cukup spektakuler mengingat *Hearthstone* baru dirilis pertengahan tahun 2014 lalu.

Sebagai sebuah *eSport*, *Hearthstone* bisa dibilang merupakan sebuah game yang cukup sukses, hal ini dibuktikan dengan turnamen internasional yang diselenggarakan tiap tahun dengan total hadiah hingga mencapai \$1.000.000 sejak tahun 2014. Namun sayangnya, sebagai sebuah game, *Hearthstone* memiliki beberapa kekurangan, salah satu kekurangan utamanya adalah tingginya tingkat kesulitan bagi pemain baru (Joshua, 2017). Salah satu elemen utama kesuksesan industri game adalah pengalaman yang dirasakan pemain saat bermain sebuah game (Yen, 2017). Jika pemain kesulitan untuk memainkan sebuah game, padahal dia baru memainkan game tersebut, maka hal ini dapat menimbulkan keengganan pemain untuk melanjutkan bermain game tersebut karena pengalaman kurang menyenangkan yang dia dapatkan.

Melihat adanya masalah tersebut, maka perlu dilakukan sebuah evaluasi terhadap *user experience* pada game terkait. *User experience* adalah bagian dari ilmu *Human Computer Interaction (HCI)*, yang memiliki fokus kepada interaksi antara pengguna dan produk. Di era perkembangan game digital saat ini, *user experience* memegang peranan penting untuk mengidentifikasi variable yang tepat untuk melakukan evaluasi (Vanisri, 2015). Dari beberapa metode evaluasi *user experience* yang saat ini sudah ada memungkinkan *game designer* dan *game developer* untuk memahami beberapa aspek dari *user experience* (Regina, 2012).

Secara fundamental, dalam sebuah game, *user experience* lebih diutamakan dibandingkan dengan *usability*. Fungsi yang berhubungan dengan gameplay terkadang sengaja didesain sulit untuk digunakan, tergantung dari tujuan yang ingin dicapai dari desain tersebut. Inilah faktor utama yang membedakan antara *software* dan game digital (Lennart, 2011). Karena itulah,

BAB 2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini berguna untuk menguraikan dasar dari teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Bab ini juga menjadi tumpuan atau landasan dari permasalahan-permasalahan yang dibahas pada penelitian ini.

BAB 3. METODE PENELITIAN

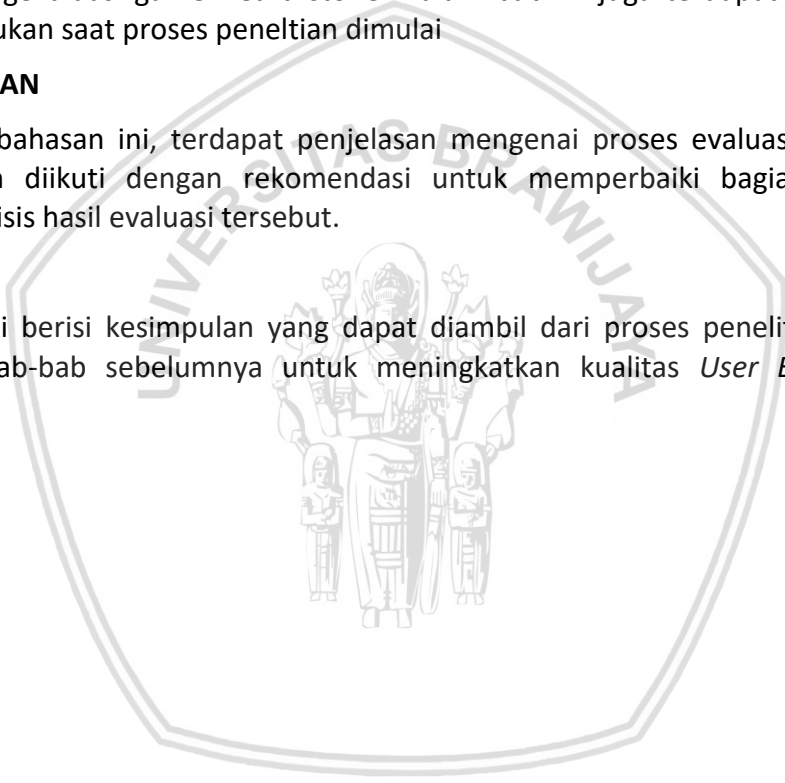
Bab Metodologi Penelitian mengandung berbagai tahapan yang harus dilakukan saat melakukan evaluasi pada game Hearthstone. Pada bab ini, dijelaskan tentang metode yang dipakai untuk mengevaluasi game Hearthstone. Dalam bab ini juga terdapat urutan langkah-langkah yang dilakukan saat proses penelitian dimulai.

BAB 4. PEMBAHASAN

Pada Bab Pembahasan ini, terdapat penjelasan mengenai proses evaluasi dan juga hasil analisis, kemudian diikuti dengan rekomendasi untuk memperbaiki bagian yang kurang maksimal dari analisis hasil evaluasi tersebut.

BAB 5. PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari proses penelitian yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya untuk meningkatkan kualitas *User Experience* pada Hearthstone.



BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 User Experience (UX)

User experience merupakan salah satu pendorong utama dari penerapan berbagai teknologi (Daniel, 2015). *User experience* merupakan sebuah bidang ilmu yang cukup modern, tapi konsep-konsep dalam *User Experience* itu sendiri sudah ada sejak satu abad yang lalu. Pada era tahun 1950, banyak bermunculan bidang-bidang studi yang mempelajari mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi manusia dan ergonomik, yang merupakan ilmu perintis dari bidang *User Experience*.

User experience merupakan nilai-nilai yang dapat diambil dari interaksi yang dialami pengguna dengan suatu produk atau jasa dalam konteks penggunaan tertentu (Gavin, 2007). Namun *user experience* itu sendiri sangatlah dinamis, berbagai aspek yang melibatkan persepsi dari tiap individu seringkali berubah seiring dengan perubahan lingkungan, berjalannya waktu dan berbagai sebab lainnya.

Dewasa ini, *video game* mulai menjadi topik yang menarik perhatian desainer *user experience* dan peneliti game juga mulai berfokus kepada *user experience* untuk mendapat inspirasi mengenai *game design* dan evaluasi (Stephan, 2012). Peneliti tertarik kepada *video game*, karena *video game* memberikan interaksi, hiburan dan kemeriahan yang padat, yang memicu interaksi jangka pendek dan jangka panjang (Yvonne, 2007). Selain itu, *video game* lebih cocok untuk menjadi objek penelitian *user experience* dibanding *software* lain karena secara fundamental, *video game* lebih mementingkan faktor *user experience* dibandingkan *usability*.

2.2 Game Experience Questionnaire (GEQ)

Game Experience Questionnaire merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *Game Experience* secara reliable, valid dan sensitif. *Game Experience Questionnaire* adalah pendekatan evaluasi pada metode-metode sebelumnya yang hanya bergantung pada indikator-indikator tertentu untuk mengukur *Game Experience*. Metode *Game Experience Questionnaire* disusun dengan tujuan utama untuk menggabungkan beberapa metode dan variable pengukuran dengan menganalisis elemen psikometris dari berbagai metode pengukuran yang dikembangkan dalam proyek. Menurut IJsselsteijn (2013), *Game Experience Questionnaire* memiliki struktur yang modular dan terdiri dari:

2.3 Hearthstone

Hearthstone adalah *video game online* yang dipublikasikan oleh Blizzard Entertainment pada tahun 2014 (Playhearthstone, 2017). Game ini merupakan permainan kartu yang dibuat berdasarkan cerita dan elemen yang ada pada seri Warcraft yang juga dibuat oleh perusahaan yang sama. Pemain dapat mengkoleksi kartu yang digunakan untuk bermain didalamnya. Pemain dapat memainkan game ini secara gratis, namun terdapat juga fitur transaksi menggunakan uang nyata untuk membeli kartu dalam game.

Hearthstone merupakan permainan kartu berbasis giliran yang dimainkan oleh dua orang pemain yang bermusuhan. Masing-masing pemain menggunakan 30 kartu dengan sebuah *Hero* yang sudah dipilih oleh pemain sebelum permainan dimulai. Tiap *Hero* memiliki keunikan masing-masing. Beberapa kartu hanya dapat digunakan oleh *Hero* tertentu. Pemain menggunakan *Mana Crystal* yang bertambah setiap gilirannya untuk memunculkan kartu *minion* ke arena atau menggunakan kartu *Spell*. Game akan berakhir jika salah satu pemain kehabisan nyawa dan pemain tersebut akan dinyatakan kalah. Pemain bisa mendapatkan mata uang game, kartu baru, atau hadiah lain dengan mengalahkan musuhnya dalam beberapa permainan atau dengan menjalankan misi yang diberikan pada setiap pemain tiap harinya.

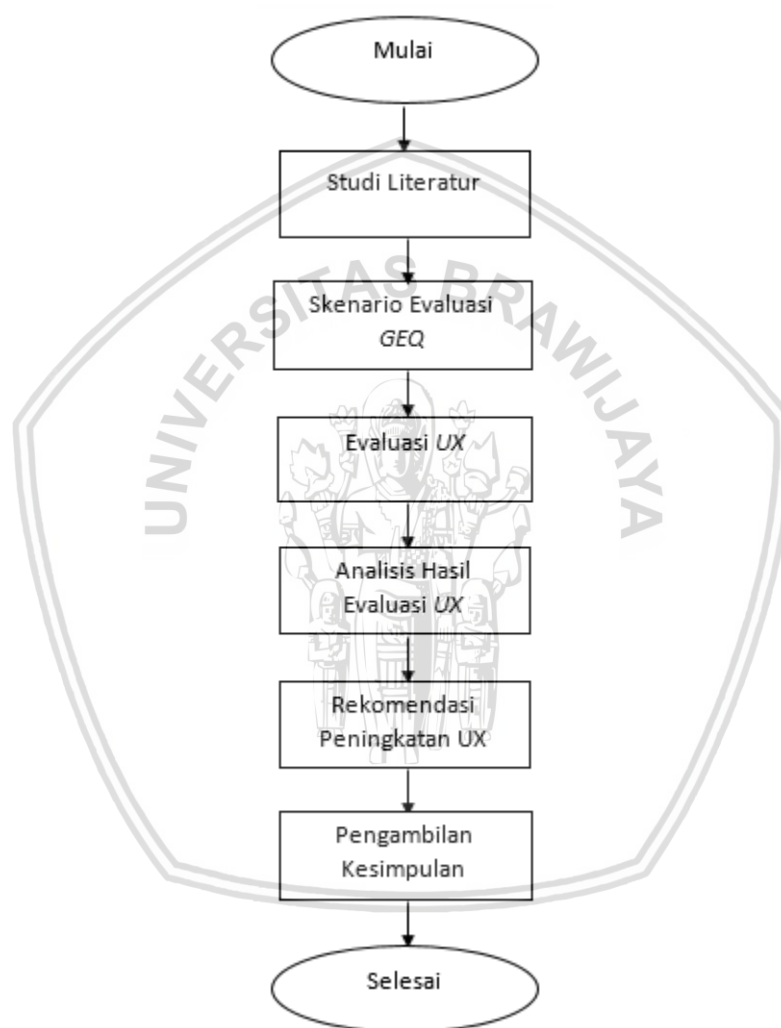
Game ini awalnya dibuat sebagai eksperimen oleh salah satu tim kecil di perusahaan Blizzard Entertainment karena apresiasi para karyawannya akan permainan kartu. Sekarang game ini menjadi salah satu game sukses yang mendatangkan untung besar untuk perusahaan tersebut. Sekarang game ini sudah banyak dilombakan pada kejuaraan *eSport* yang memberikan hadiah berupa uang tunai yang cukup besar pada pemenangnya.



Gambar 2.1 Hearthstone (Blizzard, 2014)

BAB 3 METODOLOGI

Penelitian mengenai evaluasi pada permainan Hearthstone ini dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi studi literatur, skenario evaluasi *Game Experience Questionnaire*, evaluasi *User Experience*, analisis dari hasil evaluasi tersebut, rekomendasi peningkatan kualitas *User Experience*, dan yang terakhir adalah pengambilan kesimpulan.



Gambar 3.1 Metode Penelitian

3.3 Evaluasi *User Experience*

Evaluasi *User Experience* dilakukan setelah responden selesai melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan bermain Hearthstone. Evaluasi *User Experience* pada game Hearthstone dilakukan dengan metode *Game Experience Questionnaire*. Data yang diambil dari responden berupa hal-hal yang dirasakan oleh pemain, yang diisi dengan parameter sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kemudian, seluruh data yang sudah diambil dari responden tersebut dikelompokkan menggunakan metode penilaian yang ada pada *Game Experience Questionnaire*.

3.4 Analisis Hasil Evaluasi *User Experience*

Tahap ini diperlukan untuk mengetahui hasil dari evaluasi *User Experience* yang telah dikumpulkan dan disusun pada proses evaluasi. Analisis dilakukan dengan memasukkan jawaban dari responden dari setiap item pertanyaan kedalam tiap komponen yang terikat pada pertanyaan tersebut. Hasil dari penilaian tiap komponen akan menjadi acuan tentang apa saja yang perlu ditingkatkan dari *User Experience* objek penelitian.

3.5 Rekomendasi Peningkatan Kualitas *User Experience*

Hasil penilaian dari evaluasi *User Experience* akan digunakan untuk meningkatkan kualitas *User Experience* objek penelitian. Rekomendasi yang diberikan bergantung dari komponen mana, yang dinilai menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*, yang memiliki nilai yang paling rendah

3.6 Pengambilan Kesimpulan

Tahap pengambilan kesimpulan merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah menyelesaikan proses evaluasi. Tahapan ini adalah tahap terakhir yang berisi saran untuk meningkatkan kualitas pada permainan Hearthstone dan penelitian lain di masa depan yang sejenis dengan mengacu pada metode *Game Experience Questionnaire*.

BAB 4 PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses tahap-tahap evaluasi secara terstruktur dan lengkap. Maksud dari penggunaan kata terstruktur dan lengkap disini adalah mengikuti prosedur yang sesuai dari metode evaluasi *Game Experience Questionnaire*. Lengkap dalam konteks *task* atau proses-proses evaluasi yang dimulai dari awal masuk permainan Hearthstone hingga tingkat yang telah ditentukan dan terstruktur dalam konteks evaluasi memiliki makna bahwa tidak ada proses yang boleh dilewati karena alur awal sampai akhirnya sudah ditentukan, jika satu proses terlewati maka seluruh proses harus kembali ke tahap pertama.

Setelah responden menyelesaikan tugas-tugas yang harus mereka kerjakan, data dari tugas-tugas yang telah diselesaikan tersebut akan diproses pada bagian yang berupa analisis hasil, yang menampilkan data tersebut setelah diolah supaya nilai dari tiap komponen terlihat jelas. Selain bagian - bagian tersebut, bab ini juga berisi statistik yang memperlihatkan masalah apa dan dimana yang ditemukan pada *User Experience* pada permainan Hearthstone.

4.1 Persiapan Evaluasi

Tahap ini merupakan beberapa proses yang diperlukan untuk memperlancar proses evaluasi. Persiapan merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah evaluasi, karena persiapan yang buruk dapat mempengaruhi proses-proses selanjutnya termasuk hasil dari tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh responden. Persiapan yang perlu dilakukan terdiri dari beberapa bagian, mulai dari persiapan *platform* atau piranti yang akan dipakai oleh responden, juga waktu dan tempat untuk melaksanakan proses evaluasi.

4.1.1 Tempat dan Waktu

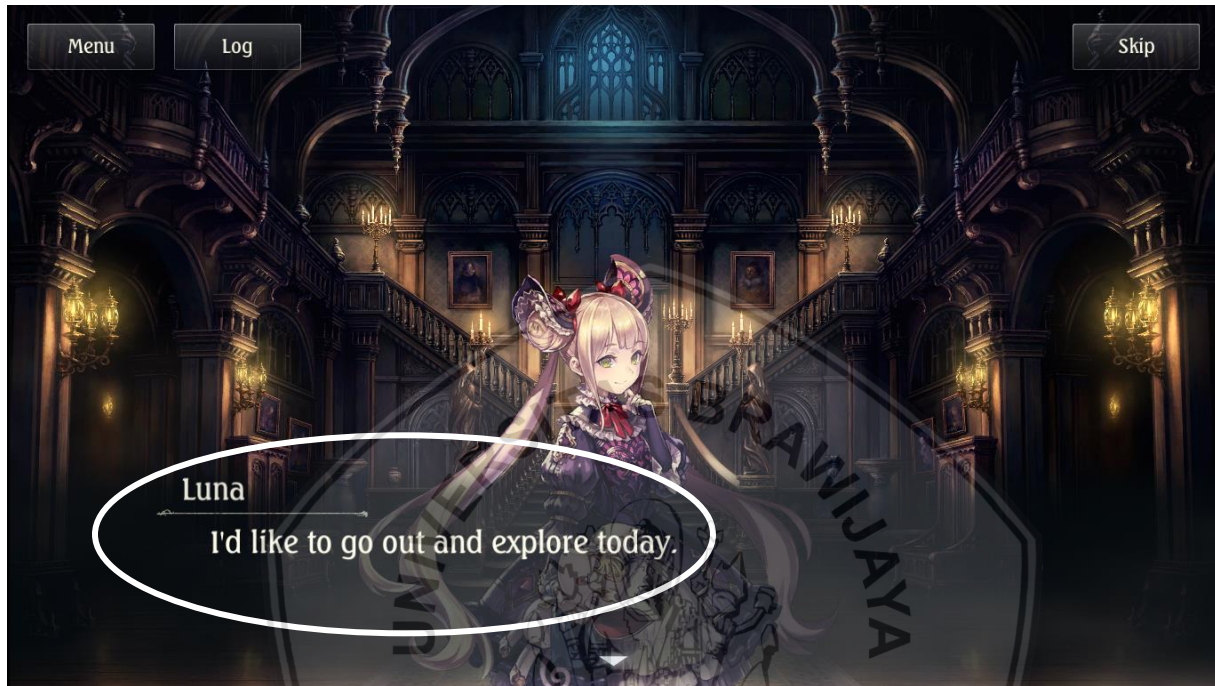
Waktu dan tempat juga merupakan persiapan yang penting. Tempat yang digunakan sebagai tempat evaluasi berbeda-beda antara responden. Hal ini dilakukan karena beberapa responden tinggal ditempat yang berjauhan, sehingga merupakan hal yang cukup sulit untuk mengumpulkan responden di satu tempat. Seluruh *survey* dilakukan di kediaman responden, hal ini dilakukan supaya responden bisa mengerjakan *Task* yang diberikan di lingkungan yang paling familiar dengan mereka, sehingga lebih bisa berkonsentrasi.

Waktu yang dipilih untuk melakukan evaluasi untuk tiap responden juga berbeda-beda. Hal ini dilakukan karena jadwal aktivitas tiap responden yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Walaupun waktu evaluasi yang dipilih berbeda-beda untuk tiap responden, tapi evaluasi dilakukan disaat responden sedang senggang, waktu ini dipilih supaya kondisi responden akan fit dan bugar saat evaluasi sehingga mendapat hasil evaluasi yang maksimal.

4.1.2 Tugas yang Diberikan

Terdapan 5 tahapan tugas yang diberikan pada responden. Tugas-tugas tersebut harus dilakukan secara berurutan karena tugas-tugas tersebut sudah terstruktur. Tahapan *Tutorial*, *Practice*, *Standard Play*, *Newest Expansion* dan yang terakhir *Quit Game*.

Dengan adanya bagian yang menceritakan cerita utama di dalam game di bagian *Main Story*, pemain baru bisa mengetahui latar belakang setiap karakter yang mereka mainkan, yang akan meningkatkan aspek *Immersion* dan sebagai dampaknya akan meningkatkan aspek *Returning to Reality* karena karakter yang memiliki latar belakang jauh lebih menarik untuk diingat daripada karakter yang hanya bisa dikenali pemain dari namanya.



Gambar 4.28 Dialog karakter pada Shadowverse (Cygames, 2016)

Pada gambar 4.28 bisa dilihat tampilan dialog karakter yang bisa ditemui saat memainkan bagian *Main Story*. Pada Hearthstone, dialog karakter sangatlah minim dan hanya ada sebagai pembuka pertarungan atau respon jika pemain melakukan sesuatu. Sedangkan pada Shadowverse, dialognya terlihat lebih hidup karena tidak terbatas pada saat pemain melakukan tindakan spesifik. Dialog pada Shadowverse didesain seperti *Visual Novel*, yang menitikberatkan pada *Story*. Konsep ini cocok digunakan pada Hearthstone, yang alasan utama dari rendahnya aspek *Immersion* adalah kurangnya cerita yang koheren. Saat ditanyai pendapat mereka tentang penambahan cerita dengan bentuk *Visual Novel*, beberapa responden juga mengungkapkan bahwa hal tersebut akan membuat Hearthstone semakin menarik.

BAB 5 PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan pada skripsi ini, dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan evaluasi yang telah dipaparkan di atas. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Metode *Game Experience Questionnaire* berhasil menemukan komponen *User Experience* pada game *Hearthstone* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*. Komponen tersebut adalah *Immersion* dan *Returning to Reality*.
2. Rendahnya penilaian pada aspek *Immersion* dan *Returning to Reality*, karena kurangnya cerita yang solid yang terdapat di dalam game. Dalam *Hearthstone*, tidak ada informasi lain mengenai karakter yang bisa didapat oleh pemain selain nama mereka, dan sedikit cerita di dalam *Flavor Text*. Pemain tidak mengetahui baik latar belakang maupun sifat dari karakter yang mereka mainkan. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat imersifitas pada responden karena mereka sulit untuk bersimpati pada karakter yang mereka mainkan.

5.2 Saran

Salah satu kelemahan terbesar dari penelitian yang dilakukan pada skripsi ini adalah kurangnya jumlah responden. Peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan responden yang lebih banyak supaya bisa merepresentasikan demografi pemain dengan lebih baik. Kemudian, untuk mengetahui perbandingan kualitas *User Experience* antar game, akan sangat baik jika peneliti berikutnya mengevaluasi game yang berbeda dengan metode yang sama. Dari hasil penelitian tersebut, bisa dilihat kekurangan dan kelebihan masing-masing game dan alasannya. Perbandingan data tersebut bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas game masing-masing supaya lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Blizzard Entertainment, 2014. Hearthstone. [Program Komputer] Tersedia di: <<https://playhearthstone.com>> [Diakses 15 Desember 2017]
- Cygames, 2016. Shadowverse. [Program Komputer] Tersedia di: <<https://shadowverse.com>> [Diakses 15 Desember 2017]
- Daniel J., 2015. *All about that Base: Differing Player Experiences in Video Game Genres and the Unique Case of MOBA Games*. CHI 2015, 10-12 Desember 2014, Seoul: Korea.
- Gavin M. & David S., 2007. *Making User Experience a Business Strategy*. Towards a UX Manifesto 2007, 3-7 September 2007, Landcaster: UK.
- Guo Z. F. & Donghee Y. W., 2017. *eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions*. CHI 2017, 6–11 Mei 2017, Denver: USA.
- IJsselsteijn, W.A., de K., Y.A.W. & Poels, K., 2007. *Game Experience Questionnaire*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- IJsselsteijn, W.A., de K., Y.A.W. & Poels, K., 2013. *The Game Experience Questionnaire*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Joshua C., 2017. *New Hearthstone Expansion Could Make Things Harder On New Players*. [Online] Tersedia di: <<https://kotaku.com/new-hearthstone-expansion-could-make-things-harder-on-n-1820962999>> [Diakses 15 Desember 2017]
- Lennart N. & Anders D., 2011. *Towards a Framework of Player Experience Research*. EPEX 2011, 29 Juni –1 Juli 2011, Bordeaux: Prancis.
- Nazirah M. S., Othman T., Tengku P. N., Adura A. Z., & Roselan B, 2014. *Male Students and Digital Game: Reason, Motivation and Feeling*. International Journal of Information and Education Technology, Vol. 4, No. 1, February 2014.
- Petri S. & Jaakko S., 2017. *Gamification of Digital Gaming – Video Game Competitions and High Score Tables as Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and early 1990s*. GamiFin 2017, 9-10 Mei 2017, UK: Finland.
- Playhearthstone, 2017. Hearthstone. [Online] Tersedia di: < <https://playhearthstone.com/en-us/blog/20720847>> [Diakses 15 Desember 2017]
- Regina B., 2012, *User Experience and Player Experience: Summary and Discussion of Current Evaluation Methods*. CHI 2012, 5–10 Mei 2012, Austin: USA.
- Stephan E. & Lennart E. N., 2012. *Contextual influences on mobile player experience – A game user experience model*. Entertainment Computing 4 (2013) pp.83–91.
- Vanisri N. & Roslina I., 2015. *User Experience of Educational Games: A Review of the Elements*. The Third Information Systems International Conference 2015, 2-4 November 2017, Surabaya: Indonesia.

Yen L. P., Rendy W., Michael P. S., Michael R. C., & Andry C., 2017. *Location-based game to enhance player's experience in survival horror game*. 2nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2017, 13-14 Oktober 2017, Bali: Indonesia.

Yvonne D. K., 2007. *Digital Games as Social Presence Technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ)*. PRESENCE 2007, 25-27 Oktober 2007, Barcelona: Spain.

