

Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)

I Ketut Sidharta Yogatama¹, Agi Putra Kharisma², Lutfi Fanani³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹aiketsu@ub.ac.id, ²agi@ub.ac.id, ³lutfifanani@ub.ac.id

Abstrak

Mobile Legends: Bang-Bang! merupakan game mobile yang bergenre Multiplayer Online Battle Arena. Game ini telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia pada Desember 2017. Pada bulan Juli 2018 game ini telah diunduh sebanyak 100 juta kali dan memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara yang 50 persennya yaitu dari Indonesia. Untuk mengetahui alasan dibalik tingginya jumlah pemain aktif game Mobile Legends: Bang-Bang!, diperlukan pengumpulan data agar dapat melakukan analisis pada perilaku pemain yang terbagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama, yaitu orang yang bermain Mobile Legends: Bang-Bang! dan belum pernah bermain game MOBA lain. Kelompok kedua, yaitu orang yang bermain Mobile Legends: Bang-Bang! dan pernah bermain game MOBA lain. Proses pengumpulan data menggunakan metode mixed methods yang terdiri dari 2 buah teknik, yaitu kuesioner pada kuantitatif dan wawancara pada kualitatif berdasarkan game-design factors. Setelah pengumpulan data, analisis akan dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan rata-rata nilai kuesioner antara kedua kelompok dan mengetahui hubungan nilai kuesioner dengan hasil wawancara sehingga dapat ditarik kesimpulan. Hasil analisis kuesioner antara kedua kelompok dihasilkan 32 butir pernyataan tidak memiliki perbedaan yang signifikan dan 3 butir yang memiliki perbedaan yang signifikan. Sedangkan hasil wawancara dari responden membuktikan bahwa game-design factors memiliki hubungan dengan banyaknya jumlah pemain aktif game Mobile Legends: Bang-Bang!.

Kata kunci: *game-design factors, MOBA, Mobile Legends: Bang-Bang!, permainan seluler, kuesioner, wawancara*

Abstract

Mobile Legends: Bang! is a mobile game with the online Multiplayer Battle Arena genre. This game has been downloaded 35 million times and there are 8 million daily active users in Indonesia in December 2017. In July 2018 this game has been downloaded 100 million times and has 43 million active users in Southeast Asia, 50 percent of which come from Indonesia. To find out the reason behind the number of active players in the game Mobile Legends: Bang!, data collection is needed in order to be able to do analysis on players that are divided into 2 groups. The first group, those who play Mobile Legends: Bang! and have never played another MOBA game. The second group, namely people who play Mobile Legends: Bang! and have played other MOBA games. The process of collecting data uses a mixed method consisting of 2 techniques, namely quantitative questionnaires and qualitative interviews based on game design factors. After collecting data, the analysis will be carried out to find out the significant difference in the average value of the questionnaire between the groups and find out the relationship between the value of the questionnaire and the results of interviews so that conclusions can be obtained. The results of the questionnaire analysis between the two groups produced 32 items that did not have a significant difference and 3 items that had significant differences. While the results of interviews from respondents prove that game-design factors have a relationship with the number of active players in the game Mobile Legends: Bang!

Keywords: *game-design factors, MOBA, Mobile Legends: Bang-Bang!, mobile games, questionnaires, interviews*

1. PENDAHULUAN

Salah satu jenis hiburan adalah *game*, *game* diciptakan dengan tujuan menghibur para pemainnya. (Brenda Brathwaite, 2009). *Game* adalah suatu aktivitas yang antara keputusan pemain dan sistem untuk menggapai suatu hasil yang memiliki batasan ataupun ketentuan, misalnya peraturan. (Clark C. Abt 1970). Sedangkan *game online* adalah *game* yang terdiri dari mesin-mesin yang saling terhubung dengan jaringan yang dapat dimainkan, diakses oleh banyak orang. (Adams & Rollings, 2012).

Pada era modern seperti zaman saat ini, teknologi berkembang sangat pesat dan berdampak pada berbagai aspek misalnya pada industri *game*. *Game* telah banyak berevolusi, mulai dari *game* tradisional sampai *game* digital yang memiliki beragam jenis, seperti *game* monopoly pada *board game*, *game* pong pada *game* arcade, *game* nintendo pada *game* konsol, *game* counter strike pada *game* komputer, *game* warcraft III pada *game online*. Dari masing-masing jenis *game* tersebut ada yang memiliki banyak pemain yang dapat menandakan *game* tersebut sudah bagus dan memiliki sedikit pemain yang dapat menandakan *game* tersebut buruk. Pada tahun 2015, Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih membuat sebuah *game-design factors*, yaitu suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari aspek-aspek dalam suatu *game* digital. Pada *game-design factors* memiliki 11 buah factor antara lain, yaitu *game goals*, *game mechanism*, *interaction*, *freedom*, *game fantasy*, *narrative*, *sensation*, *game value*, *challenges*, *sociality*, dan *mystery*.

Dari beragam jenis *game* tersebut, salah satu *game* digital adalah *game* bergenre MOBA. MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut *action real-time strategy* (ARTS) merupakan bagian dari *real-time strategy* (RTS). Dalam *game* bergenre MOBA pemain hanya bisa mengontrol satu hero. Hero sendiri, yaitu karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam sebuah tim sesaat sebelum *game* dimulai. *Goals* dari *game* bergenre MOBA, yaitu menghancurkan bangunan utama dari markas tim lawan dengan bantuan beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap hero memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan *game*.

Game Mobile Legends: Bang-Bang! dibuat

dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* dari Shanghai, China yang bernama Moonton. *Game* ini telah memiliki jutaan pemain di dunia. Terbukti dari sebuah *market* aplikasi *play store* dengan jumlah unduhan pada bulan maret 2018 mencapai lebih dari 100 juta, berarti 100 juta lebih perangkat *smartphone* telah menginstal *game* ini sejak peluncuran *global* untuk *platform* android pada 11 Juli 2016. Sedangkan pada laman Mobile Legends Indonesia di sebuah social media *facebook* pada bulan september 2018 mencapai 10,8 juta orang yang mengikuti dan 10,4 juta orang yang menyukai laman tersebut. Tanpa kita sadari, di sekitar kita *game* Mobile Legends: Bang-Bang! telah menjamur diberbagai kalangan orang mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang yang belum pernah bermain *game* MOBA ikut bermain *game* ini. Menurut Fendy Tan selaku pengembang *game* Mobile Legends: Bang-Bang! di Indonesia, "Saat ini, *game* Mobile Legends: Bang-Bang! telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia" saat diwawancara pada sebuah rumah makan di Jakarta (13/12/2017) yang terposting dalam situs www.kumparan.com (Panji, 2017). Menurut Caya Yan selaku Direktur Operasional Mobile Legends: Bang-Bang!, "Ya, kami bisa memastikan di sini, kami memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara. Saya pikir di Indonesia hampir melebihi 50 persen dari jumlah keseluruhan itu. Indonesia masih menjadi pasar terbesar kita," kata Yan, dalam acara Mobile Legends South East Asia Cup (MSC) 2018 di Jakarta, Selasa (03/07/2018) yang terposting dalam situs www.kumparan.com (Ludwianto, 2018).

Tujuan peneliti meneliti topik ini adalah untuk mengetahui mengapa *game* Mobile Legends: Bang-Bang! memiliki jutaan pemain aktif dikaji dari sudut pandang *game-design factors* yang telah dicetuskan pada penelitian yang dilakukan Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih. Dan juga untuk mengetahui nilai dari *game* Mobile Legends: Bang-Bang! berdasarkan *game factors*, metode yang digunakan dalam membuat skripsi ini ada 3 buah, yaitu studi literatur, *game-design factor questionnaire*, dan wawancara.

2. GAME-DESIGN FACTORS

Game-design factors adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari aspek-aspek dalam suatu *game* digital, dengan

kata lain dapat menentukan suatu *game* digital tersebut sudah bagus atau belum (Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih, 2015). Di dalamnya terdapat 11 *game factors* mulai dari *Game Goals*, *Game Mechanism*, *Interaction*, *Freedom*, *Game Fantasy*, *Narrative*, *Sensation*, *Game Value*, *Challenges*, *Sociality*, Dan *Mystery*. Diantara faktor-faktor ini adanya hubungan antara satu faktor dengan yang lain dan memiliki tujuan utama (*Game Goals*). Sedangkan *Game Mechanism* berisi tingkat *flexibility* berdasarkan interaksi pemain dengan dunia *game* dan juga berisi berbagai aksi terbatas yang dapat dilakukan pemain. Terdapat 2 faktor yang mendukung *Game Mechanism*, yaitu *Interaction* dan *Freedom*. Faktor *Game Fantasy* berisi cara-cara yang membuat pemain dapat merasakan sensasi dalam *game*. Terdapat 2 faktor yang mendukung *Game Fantasy*, yaitu *Narrative* dan *Sensation*. Faktor terakhir, yaitu *game value* berisi cara-cara yang membuat pemain ataupun calon pemain untuk bermain *game* ini secara berkala. Terdapat 3 faktor pendukung faktor *Game Value*, yaitu *Mystery*, *Challenge*, *Sociality*.

Selain dari 11 *game-design factors*, dalam penelitian Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih terdapat *flow* yang berguna untuk mengukur bagaimana pemain tidak memperhatikan dunia nyata ataupun lingkungan di sekelilingnya pada saat dia sedang asyik atau sibuk melakukan sesuatu (Csikszentmihalyi, 1990). *Flow* terdiri dari 4 buah dimensi dasar, yaitu *Control*, *Attention Focus*, *Curiosity*, dan *Intrinsic interest* (Trevino dan Webster, 1992). *Control* terdiri dari pengalaman pemain dalam menggerakkan atau mengendalikan beragam cara. *Attention Focus* adalah perhatian pemain yang terbentuk berdasarkan fokus pemain saat bermain *game*. *Curiosity* merupakan dimensi dasar yang terbentuk berdasarkan rasa penasaran yang dihasilkan dari beragam aksi dalam *game*, misalnya hal baru ataupun hal yang mengejutkan. *Intrinsic Interest* merupakan dimensi dasar yang terbentuk berdasarkan rasa senang saat menyelesaikan *game* atau mencapai tujuan yang diinginkan dan tidak menjadikannya sebuah beban. Dari 4 dimensi dasar tersebut, 3 diantaranya memiliki hubungan yang saling mengikat antara dimensi dasar dengan *game-design factors*. Dimensi *Control* terikat dengan faktor *Interactions*, dimensi *Curiosity* terikat dengan faktor *Mystery*, dan dimensi *Intrinsic Interest* terikat dengan faktor *Game Value*, sedangkan dimensi *Attention Focus* merupakan

dimensi yang tidak terikat dengan *game-design factors*, dimensi ini yang membuat *Flow* terpisah dari *game-design factors*.

Game-design factors ini juga pernah diterapkan oleh seorang peneliti untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan AR (*Augmented Reality*) berbasis lokasi dengan studi kasus Pokemon GO (Saputra, 2018). Dalam penelitian tersebut menjelaskan mulai dari latar belakang, rumusan masalah, pengambilan data, hingga di akhir penelitian, yaitu kesimpulan. Pembahasan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hubungan dari nilai variabel dengan menurunnya jumlah pemain dari Pokemon GO dan mengetahui alasan yang membuat pemain meninggalkan *game* tersebut.

Pada pengambilan data kuesioner, Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih juga sudah menyediakan *game-design factors questionnaire* yang terdiri dari 11 *game factors* dan 1 *flow* yang membentuk 35 butir pernyataan. *Game-design factors questionnaire* memiliki penilaian dengan skala Likert, yaitu nilai 1 sebagai nilai minimum dan nilai 5 sebagai nilai maksimum untuk mengukur seberapa setuju responden dengan pernyataan yang ada atau sebaliknya. Misalnya, jika faktor *Interaction* memiliki nilai tinggi dan masuk kategori sudah bagus, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengoperasian *game* ini mudah, menyenangkan dan memiliki tutorial yang lengkap dan jelas. Sebaliknya jika faktor *Interaction* memiliki nilai rendah dan masuk kategori buruk, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengoperasian *game* ini susah, tidak menyenangkan dan memiliki tutorial yang tidak lengkap dan tidak jelas.

3. SKENARIO PENGAMBILAN DATA

3.1. Skenario Pengambilan Data Kuesioner

Pada bagian skenario pengambilan data kuesioner membahas mulai dari pengambilan data yang bersifat kuantitatif dengan menggunakan *game-design factors questionnaire* yang telah disediakan pada laptop untuk media mengisi data bagi responden. Urutan dari tahap skenario pengambilan data kuesioner sebagai berikut:

1. Peneliti menyediakan laptop yang telah berisi *game-design factors questionnaire*.
2. Peneliti memaparkan tujuan kepada responden, yaitu untuk mengetahui

pendapat responden terhadap *game* Mobile Legends: Bang-Bang! berdasarkan *game-design factors questionnaire* dan wawancara.

3. Peneliti meminta responden mengisi semua pernyataan dari kuesioner dengan parameter skala likert, yaitu angka 1 sampai 5. Nilai 1 menunjukkan responden sangat tidak setuju dengan pernyataan dan nilai 5 menunjukkan responden sangat setuju dengan pernyataan. Jika responden ada yang kurang jelas terkait kuesioner, responden dipersilahkan bertanya kepada peneliti.
4. Responden mengisi seluruh pernyataan dan tanpa adanya keterlibatan dari pihak lain.

Setelah semua kuesioner terisi, responden akan memberitahu peneliti dan hasil akan disimpan untuk diolah ke dalam tahap selanjutnya.

3.2. Skenario Pengambilan Data Wawancara

Pada bagian pengambilan data wawancara membahas pengambilan data yang bersifat kualitatif, peneliti menggunakan metode wawancara dan *smartphone*, laptop sebagai media pembantu wawancara. Urutan dari tahap skenario pengambilan data wawancara sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan *smartphone* dan merekam proses wawancara dari awal sampai akhir.
2. Peneliti bertanya kepada responden tentang nama dan *game* MOBA apa yang telah pernah dimainkan selain Mobile Legends: Bang-Bang!.
3. Peneliti akan mengecek hasil kuesioner yang dilakukan oleh responden dan mencari pernyataan yang bernilai 4 atau 5 untuk pernyataan positif dan 1 atau 2 untuk pernyataan negatif.
4. Peneliti bertanya kepada responden tentang alasan mengapa responden memberikan nilai tersebut dan responden memberikan jawabannya berupa alasan. Jika alasan sudah jelas, maka peneliti akan berlanjut ke pernyataan selanjutnya, jika tidak, maka peneliti akan memberikan pertanyaan lain sampai peneliti mengerti alasan

dengan jelas. Proses 4 akan diulang sampai semua alasan dari pernyataan dirasa sudah jelas ini.

5. Peneliti bertanya kepada responden tentang apa alasan yang membuat responden aktif bermain *game* Mobile Legends: Bang-Bang!

4. HASIL PENGOLAHAN DATA

Pada tahap pengolahan data kuesioner membahas mulai dari data yang telah didapatkan pada tahap pengambilan data kuesioner. Selanjutnya data ini akan diolah lebih lanjut. Dalam penelitian sebelumnya disebutkan 3 kategori penilaian dari tiap butir pernyataan pada setiap *game-design factors*, yang pertama, yaitu kategori sudah bagus dengan nilai di atas 4, yang kedua, yaitu kategori cukup baik dan dapat ditingkatkan dengan nilai di antara 3 sampai 4, yang ketiga, yaitu kategori buruk (Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih, 2015). Untuk memudahkan pengolahan data kuesioner yang dimasukan ke aplikasi PSPP, setiap faktor diberi label kode P1, P2, P3 dan seterusnya hingga P35. Hasil dari pengolahan dengan aplikasi PSPP, yaitu nilai terendah, rata-rata, standar devias, dan nilai tertinggi. Pada Tabel 1 menunjukkan isi setiap pernyataan *game-design questionnaire*, sedangkan Tabel 2 menunjukkan hasil pengolahan dari kelompok pertama, yaitu orang yang bermain Mobile Legends: Bang-Bang! dan belum pernah bermain *game* MOBA lain dan Tabel 3 menunjukkan hasil pengolahan dari kelompok kedua, yaitu orang yang bermain Mobile Legends: Bang-Bang! dan pernah bermain *game* MOBA lain.

Tabel 1. Pernyataan *Game-Design Factors Questionnaire* Beserta Kode

GAME FACTOR	KODE	PERNYATAAN
Game Goals	P1	Tugas dan <i>level</i> pada <i>game</i> sudah jelas
	P2	Saya tahu apa yang saya lakukan di <i>game</i> ini
	P3	Saya ingin menyelesaikan <i>game</i> ini dan mendapatkan pencapaian terbaik
Game Mechanism	P4	<i>Gameplay</i> dan genre <i>game</i> sudah jelas
	P5	Peraturan dan tujuan <i>game</i> sudah jelas
	P6	Saya menyukai <i>gameplay</i> dari <i>game</i> ini
Interaction	P7	Pengoperasiannya mudah dan intuitif
	P8	Tips yang diberikan <i>game</i> sudah

	P9	<p>jasas dan memberitahu apa yang harus saya lakukan selanjutnya</p> <p>Interaksi dengan perangkat dari <i>game</i> ini menyenangkan</p>
Freedom	P10	Saya dapat mengontrol data saya di <i>game</i> ini
	P11	Saya dapat bermain <i>game</i> ini dengan berbagai cara
	P12	Saya dapat membuat rekor tersendiri dalam <i>game</i> ini
Game Fantasy	P13	Teknik penggambaran dalam <i>game</i> ini konsisten
	P14	Karakter dan aksi dalam <i>game</i> ini sesuai dengan lingkungannya
	P15*	Cerita dari <i>game</i> dan mekanisme di dalamnya tidak cocok
Narrative	P16	<i>Game</i> ini memiliki cerita yang dalam
	P17	Plot cerita dalam <i>game</i> ini masuk akal
	P18	Saya ingin mengetahui kelanjutan dari kisah <i>game</i> ini
Sensation	P19	Pewarnaan dan peletakan objek pada <i>interface game</i> ini menarik perhatian saya
	P20	Tombol dan fungsi-fungsi dalam <i>game</i> ini berjalan dengan baik
	P21	<i>Game</i> ini sangat kaya secara audio maupun grafis
Game Value	P22	Saya ingin mendapatkan skor/barang yang sebanyak-banyaknya dalam <i>game</i> ini
	P23	Konten <i>game</i> ini banyak dan menarik
Challenges	P24	<i>Game</i> ini menantang
	P25	Saya dapat menyelesaikan tugas dan menyelesaikan <i>level</i>
	P26	Saya ingin mendapatkan pencapaian yang lebih dari yang saya capai sekarang
Sociality	P27	Saya dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan mudah dalam <i>game</i> ini
	P28	Permainan memperbolehkan saya bekerjasama/berkompetisi dengan pemain lain
	P29	Saya ingin bekerjasama/berkompetisi dengan pemain lain dalam <i>game</i> ini
Mystery	P30	<i>Game</i> ini mempunyai banyak kejutan
	P31	Sebelum saya menyelesaikan <i>game</i> , saya ingin mengetahui lebih tentang konten-konten yang ada di <i>game</i> ini
Flow	P32	Saya sangat fokus saat bermain <i>game</i> ini
	P33	Saya tidak merasa lelah saat bermain <i>game</i> ini
	P34	Saya terkadang lupa waktu saat bermain <i>game</i> ini

P35	Saya kurang memperhatikan sekeliling saya pada saat bermain <i>game</i> ini
-----	---

*Q15 merupakan pernyataan negatif

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Kelompok 1

Kode	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Standar Deviasi
P1	4.00	5.00	4.92	.29
P2	2.00	5.00	4.67	.89
P3	3.00	5.00	4.75	.62
P4	5.00	5.00	5.00	.00
P5	4.00	5.00	4.92	.29
P6	2.00	5.00	4.50	1.00
P7	3.00	5.00	4.83	.58
P8	5.00	5.00	5.00	.00
P9	2.00	5.00	4.58	.90
P10	3.00	5.00	4.50	.80
P11	3.00	5.00	4.58	.79
P12	1.00	5.00	4.33	1.30
P13	3.00	5.00	4.50	.67
P14	3.00	5.00	4.42	.79
P15*	1.00	5.00	2.25	1.22
P16	1.00	5.00	3.17	1.11
P17	2.00	5.00	3.42	1.00
P18	1.00	5.00	3.42	1.68
P19	3.00	5.00	4.33	.89
P20	2.00	5.00	4.75	.87
P21	2.00	5.00	4.25	.97
P22	3.00	5.00	4.67	.65
P23	3.00	5.00	4.50	.80
P24	4.00	5.00	4.83	.39
P25	3.00	5.00	4.58	.67
P26	5.00	5.00	5.00	.00
P27	1.00	5.00	4.33	1.23
P28	5.00	5.00	5.00	.00
P29	3.00	5.00	4.58	.79
P30	2.00	5.00	4.25	1.22
P31	3.00	5.00	4.42	.79
P32	1.00	5.00	3.58	1.24
P33	1.00	5.00	3.50	1.31
P34	1.00	5.00	3.42	1.44
P35	1.00	5.00	3.08	1.56

*Q15 merupakan pernyataan negatif

Tabel 3. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Kelompok 2

Kode	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Standar Deviasi
P1	4.00	5.00	4.67	.49
P2	4.00	5.00	4.75	.45
P3	1.00	5.00	3.33	1.30
P4	4.00	5.00	4.92	.29
P5	4.00	5.00	4.83	.39
P6	3.00	5.00	4.33	.65
P7	4.00	5.00	4.75	.45
P8	3.00	5.00	4.50	.80
P9	4.00	5.00	4.58	.51
P10	3.00	5.00	4.67	.65
P11	1.00	5.00	4.25	1.22
P12	2.00	5.00	4.25	1.06
P13	3.00	5.00	4.33	.65
P14	4.00	5.00	4.50	.52
P15*	1.00	4.00	2.42	1.16
P16	1.00	5.00	3.33	1.07
P17	1.00	5.00	3.42	1.08
P18	1.00	4.00	2.42	1.16

P19	3.00	5.00	4.00	.95
P20	3.00	5.00	4.42	.90
P21	3.00	5.00	4.25	.87
P22	2.00	5.00	4.17	1.19
P23	3.00	5.00	3.92	.79
P24	3.00	5.00	4.25	.87
P25	3.00	5.00	4.50	.80
P26	1.00	5.00	3.92	1.24
P27	2.00	5.00	3.75	1.06
P28	4.00	5.00	4.83	.39
P29	2.00	5.00	4.17	1.03
P30	1.00	5.00	3.67	1.30
P31	1.00	5.00	2.92	1.31
P32	3.00	5.00	4.50	.67
P33	3.00	5.00	3.75	.75
P34	1.00	5.00	3.33	1.37
P35	1.00	5.00	3.58	1.38

*Q15 merupakan pernyataan negatif

Tabel 4. Hasil Pengkategorian Axial Coding Wawancara Berdasarkan *Game-Design Questionnaire*

Kategori	Poin Utama	Jumlah Responden
<i>Game Goals</i>	<i>Game</i> simpel, mudah dimainkan, dan mudah dimengerti	10
	Pemain paham tujuan dan cara bermain <i>game</i> bergenre MOBA	22
	Keinginan untuk mencapai kemenangan dan pencapaian terbaik	8
	Menghilangkan rasa bosan	3
<i>Game Mechanism</i>	Pecinta <i>game</i> bergenre MOBA (<i>Multiplayer Online Based Arena</i>)	9
	Aturan jelas dan mudah dimengerti	21
	<i>Game</i> selalu diperbarui dan diperbaiki	4
	Control yang simpel dan mudah	18
<i>Interaction</i>	Terdapat tutorial yang jelas dan mudah dimengerti	16
	<i>Quest</i> yang cukup mudah untuk diselesaikan	10
	Bermain untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang	9
	Bermain bersama teman membuat <i>game</i> menjadi semakin seru, menarik, dan tertantang	11
	Data setiap pemain dapat dikontrol dan aman	12
<i>Freedom</i>	<i>Hero, skill</i> ataupun konten dalam <i>game</i> banyak dan bervariasi	16
	Dalam <i>game</i> terdapat hasil akhir <i>game</i> dan beragam rekor yang tersimpan dalam akun, dan juga dapat dibagikan	11

<i>Game Fantasy</i>	<i>Game</i> memberi banyak pilihan kepada pemain	12
	Grafis yang cukup bagus dan memiliki banyak variasi	14
	Audio yang bagus	12
	Arena di <i>game</i> konsisten	7
	Konten yang ada di dalam <i>game</i> sesuai dengan lingkungannya	13
	Cerita dan mekanisme dalam <i>game</i> cocok	7
	<i>Game</i> memiliki cerita yang dalam	7
<i>Narrative</i>	Cerita dalam <i>game</i> saling berhubungan dan masuk akal	7
	Pemain ingin mengetahui kelanjutan dari kisah <i>game</i>	6
<i>Sensation</i>	Pewarnaan dan peletakan objek pada <i>interface</i> menarik serta sesuai minat pemain	13
	Tombol dan fungsi-fungsi dalam <i>game</i> berjalan dengan baik	16
<i>Game Value</i>	Pemain merasa memiliki dan bangga terhadap konten yang ada di dalam <i>game</i>	3
	Banyak barang mulai dari <i>hero, skin, skill</i> dan konten lainnya yang ingin didapatkan oleh pemain	17
<i>Challenges</i>	<i>Game</i> membuat tertantang dan membuat pemain bermain dengan emosional	6
	Tidak seimbangnnya <i>game</i> dalam segi kemampuan setiap player membuat pemain semakin tertantang	8
	<i>Game</i> membuat pemain memikirkan banyak cara untuk mencapai kemenangan	5
	<i>Game</i> membuat pemain menjadi ambisius untuk mendapatkan pencapaian tertinggi	14
	Dapat berkomunikasi dengan mudah dengan pemain lain melalui fitur yang telah disediakan dalam <i>game</i>	16
<i>Sociality</i>	Keinginan yang tinggi dalam kerjasama antar pemain untuk mencapai kemenangan	20
	Dapat mengundang teman untuk bermain bersama	8
<i>Mystery</i>	Banyak kejutan dalam <i>game</i>	13
	Keinginan untuk mengetahui segala sesuatu di dalam <i>game</i>	8
<i>Flow</i>	<i>Game</i> membuat pemain untuk lebih fokus agar mencapai kemenangan	15
	<i>Fun</i> membuat lelah tidak terasa	10
	Memainkan <i>game</i> ini dapat membuat lupa waktu	12

	Kurang memperhatikan lingkungan saat bermain <i>game</i> ini	10
Lain-Lain	Gadget yang mendukung	6

Tabel 5. Hasil Pengkategorian Axial Coding Wawancara Berdasarkan Alasan Mengapa Pemain Aktif Bermain *Game Mobile Legends: Bang-Bang!*

Kategori	Poin Utama	Jumlah Responden
<i>Game</i>	Mengisi waktu luang	8
<i>Goals</i>	Menghilangkan rasa bosan	4
<i>Game Mechanism</i>	<i>Game</i> mudah untuk dimainkan	1
<i>Game Value</i>	<i>Game</i> memiliki banyak fitur yang menarik	6
<i>Challenges</i>	<i>Game</i> membuat pemain menjadi ambisius untuk mendapatkan pencapaian tertinggi	1
	Bermain bersama teman membuat <i>game</i> menjadi senang dan semakin seru	6
<i>Sociality</i>	Bermain karena ajakan dari teman	3
	Mendapatkan teman dari <i>game</i>	2
	Banyaknya orang bermain membuat beberapa orang ingin ikut bermain juga	5
<i>Mystery</i>	Keinginan untuk mengetahui segala sesuatu di dalam <i>game</i>	1
Lain-Lain	Gadget yang mendukung	5

5. HASIL ANALISIS DATA

Pada bagian hasil analisis data kuesioner terdiri dari 2 bagian, bagian pertama, yaitu pengolahan data dengan *Levene's Test*, *Levene's Test* sendiri berfungsi untuk mengetahui homogenitas varians dari data hasil kuesioner antar kelompok. Jika terbukti data tersebut homogen, maka *T-Test* yang digunakan adalah *Independent Samples T-Test*, tetapi jika terbukti data tersebut tidak homogen, maka *T-Test* yang digunakan adalah *Welch T-Test*. Pengkategorian *T-Test* ini agar data yang diolah lebih reliabel atau dapat dipercaya. Bagian kedua, yaitu pengolahan data dengan *Independent Samples T-Test* atau *Welch T-Test* untuk mengetahui seberapa signifikan perbedaan rata-rata antara kedua kelompok responden. Kedua *T-Test* ini diperlukan agar data yang diolah menjadi lebih presisi.

Langkah yang perlu dilakukan sebelum menganalisis data kuantitatif antara kedua kelompok, yaitu menetapkan hipotesis dari hasil

analisis. Berikut hipotesis untuk hasil analisis *Levene's Test*:

1. H0: data terbukti memiliki varian yang sama (homogen).
2. H1: data terbukti tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen).

Ketentuan yang harus dipenuhi agar menentukan hipotesis mana yang diambil, yaitu dengan melihat besarnya nilai signifikansi sebagai acuan. Berikut penentuan untuk menentukan hasil hipotesis:

1. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka hipotesis H0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis H1 diterima.

Tabel 6. Tabel Pengujian *Levene's Test* Pada Hasil Kuesioner Responden

Butir Pernyataan	Hasil <i>Levene's Test</i> Untuk Homogenitas		Keterangan
	Varians	Sig. (Signifikansi) Homogenitas	
P1	0.002		Tidak Homogen
P2	0.387		Homogen
P3	0.013		Tidak Homogen
P4	0.039		Tidak Homogen
P5	0.234		Homogen
P6	0.338		Homogen
P7	0.655		Homogen
P8	0.000		Tidak Homogen
P9	0.450		Homogen
P10	0.306		Homogen
P11	0.356		Homogen
P12	0.650		Homogen
P13	0.818		Homogen
P14	0.089		Homogen
P15	0.821		Homogen
P16	0.928		Homogen
P17	0.913		Homogen
P18	0.146		Homogen
P19	0.719		Homogen
P20	0.191		Homogen
P21	1.000		Homogen
P22	0.37		Homogen
P23	0.756		Homogen
P24	0.002		Tidak Homogen
P25	0.460		Homogen
P26	0.000		Tidak Homogen
P27	0.850		Homogen
P28	0.001		Tidak Homogen
P29	0.321		Homogen
P30	0.838		Homogen
P31	0.338		Homogen
P32	0.076		Homogen
P33	0.051		Homogen
P34	0.700		Homogen

P35	0.724	Homogen
-----	-------	---------

Tabel 7. Tabel Pengujian *Independent Samples T-Test* dan *Welch T-Test* Pada Hasil Kuesioner Responden

	Keterangan Pengujian	Sig. (Signifikansi) Perbedaan Rata-Rata	Kesimpulan Perbedaan Rata-Rata
P1	Independent Samples T-Test	0.143	Tidak Signifikan
P2	Independent Samples T-Test	0.776	Tidak Signifikan
P3	Welch T-Test	0.003	Signifikan
P4	Independent Samples T-Test	0.328	Tidak Signifikan
P5	Independent Samples T-Test	0.558	Tidak Signifikan
P6	Independent Samples T-Test	0.634	Tidak Signifikan
P7	Independent Samples T-Test	0.698	Tidak Signifikan
P8	Independent Samples T-Test	0.41	Tidak Signifikan
P9	Independent Samples T-Test	1	Tidak Signifikan
P10	Independent Samples T-Test	0.581	Tidak Signifikan
P11	Independent Samples T-Test	0.436	Tidak Signifikan
P12	Independent Samples T-Test	0.865	Tidak Signifikan
P13	Independent Samples T-Test	0.544	Tidak Signifikan
P14	Independent Samples T-Test	0.764	Tidak Signifikan
P15	Independent Samples T-Test	0.735	Tidak Signifikan
P16	Independent Samples T-Test	0.713	Tidak Signifikan
P17	Independent Samples T-Test	1	Tidak Signifikan
P18	Independent Samples T-Test	0.105	Tidak Signifikan
P19	Independent Samples T-Test	0.385	Tidak Signifikan
P20	Independent Samples T-Test	0.365	Tidak Signifikan
P21	Independent Samples T-Test	1	Tidak Signifikan
P22	Independent Samples T-Test	0.218	Tidak Signifikan
P23	Independent Samples T-Test	0.86	Tidak Signifikan
P24	Independent Samples T-Test	0.045	Tidak Signifikan
P25	Independent Samples T-Test	0.784	Tidak Signifikan
P26	Welch T-Test	0.006	Signifikan
P27	Independent Samples T-Test	0.226	Tidak Signifikan
P28	Independent Samples T-Test	0.152	Tidak Signifikan
P29	Independent Samples T-Test	0.280	Tidak Signifikan

P30	Independent Samples T-Test	0.269	Tidak Signifikan
P31	Welch T-Test	0.003	Signifikan
P32	Independent Samples T-Test	0.365	Tidak Signifikan
P33	Independent Samples T-Test	0.573	Tidak Signifikan
P34	Independent Samples T-Test	0.886	Tidak Signifikan
P35	Independent Samples T-Test	0.415	Tidak Signifikan

Tabel 8. Rata-Rata Lama dan Rata-Rata Baru Setiap Kelompok Pemain

Kode	Rata-Rata Lama Kelompok 1	Rata-Rata Lama Kelompok 2	Rata-Rata Baru
P1	4.92	4.67	4.80
P2	4.67	4.75	4.71
P3	4.75	3.33	-
P4	5.00	4.92	4.96
P5	4.92	4.83	4.88
P6	4.50	4.33	4.42
P7	4.83	4.75	4.79
P8	5.00	4.50	4.75
P9	4.58	4.58	4.58
P10	4.50	4.67	4.56
P11	4.58	4.25	4.42
P12	4.33	4.25	4.29
P13	4.50	4.33	4.42
P14	4.42	4.50	4.46
P15*	2.25	2.42	2.34
P16	3.17	3.33	3.25
P17	3.42	3.42	3.42
P18	3.42	2.42	2.92
P19	4.33	4.00	4.17
P20	4.75	4.42	4.59
P21	4.25	4.25	4.25
P22	4.67	4.17	4.42
P23	4.50	3.92	4.21
P24	4.83	4.25	4.54
P25	4.58	4.50	4.54
P26	5.00	3.92	-
P27	4.33	3.75	4.04
P28	5.00	4.83	4.92
P29	4.58	4.17	4.38
P30	4.25	3.67	3.96
P31	4.42	2.92	-
P32	3.58	4.50	4.04
P33	3.50	3.75	3.63
P34	3.42	3.33	3.38
P35	3.08	3.58	3.33

*Q15 merupakan pernyataan negatif

6. KESIMPULAN

Hasil analisis pada penelitian kuesioner menunjukkan nilai rata-rata dari butir-butir kuesioner antara kelompok pertama (orang yang bermain *game* Mobile Legends: Bang-Bang! dan belum pernah bermain *game* MOBA) kelompok kedua (orang yang bermain *game* Mobile Legends: Bang-Bang! dan pernah bermain *game*

MOBA lain) tidak memiliki perbedaan yang berarti atau signifikan secara statistik sehingga rata-rata dari kedua kelompok dapat digabungkan. Hanya 3 butir (P3, P26, P31) yang memiliki perbedaan yang signifikan. Pada tahap penggabungan rata-rata, didapatkan hasil 24 butir masuk kategori sudah bagus, 7 butir masuk kategori cukup baik dan dapat ditingkatkan, dan 1 butir masuk kategori buruk. Untuk P3, P26, P31 pada kelompok pertama masing-masing butir memiliki nilai di atas 4 dan untuk nilai kelompok kedua P3, P26 memiliki nilai di atas 3, sedangkan P31 memiliki nilai terendah, yaitu 2.92.

Hasil analisis pada penelitian kualitatif, yaitu wawancara menunjukkan terdapat beragam faktor yang terbukti berpengaruh atas minat pemain dalam *game* Mobile Legends: Bang-Bang!. Dari hasil wawancara telah terjawab bahwa *game-design factors* memiliki hubungan dengan banyaknya jumlah pemain aktif *game* Mobile Legends: Bang-Bang!, baik bagi pemain baru dalam *genre* MOBA maupun bagi pemain yang telah memiliki pengalaman dalam *game genre* MOBA sebelumnya.

Terdapat 11 alasan dari 7 kategori yang membuat pemain menjadi aktif bermain *game* Mobile Legends: Bang-Bang!, antara lain adalah untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan, *game* mudah untuk dimainkan, *game* memiliki banyak fitur yang menarik, *game* membuat pemain menjadi ambisius untuk mendapatkan pencapaian tertinggi, bermain bersama teman membuat *game* menjadi senang dan semakin seru, bermain karena ajakan dari teman, mendapatkan teman dari *game*, banyaknya orang bermain membuat beberapa orang ikut bermain juga, keinginan untuk mengetahui segala sesuatu di dalam *game* dan gadget yang mendukung.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abt, Clark C., 1970. *Serious Games*. New York: Viking Press.
- Adam, E., Rolling, A., 2012. *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Brathwaite, B. dan Schreiber, I., 2009. *Challenges for game designers*. Nelson Education.
- Chickentmihalyi, M., 1990. *The psychology of optimal experience*.
- Ludiwanto, B., 2018. *Pemainnya Makin Banyak*,

'Mobile Legends' Akan Buka Kantor di Indonesia. Kumparan TECH, [online] Tersedia di: <<https://kumparan.com/@kumparantech/pemainnya-makin-banyak-mobile-legends-akan-buka-kantor-di-indonesia-27431110790538103>> [Diakses 1 September 2018]

- Panji, A., 2018. *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*. Kumparan TECH, [online] Tersedia di: <<https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif>> [Diakses 14 April 2018]
- Shi, Y-R., and Shih, J-L. 2015. *Game Factors and Game Based Learning Design Model*. *International Journal of Games Technology*.
- Saputra, K.D., 2018. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan AR Berbasis Lokasi (Studi Kasus Pokemon GO)*. S1. Universitas Brawijaya.
- Trevino, L.K. dan Webster, J., 1992. *Flow in computer-mediated communication: Electronic mail and voice mail evaluation and impacts*. *Communication research*, 19(5), pp.539-573.