

IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS)

THE IDENTIFICATION OF MOBILE GAMING EXPERIENCE (CASE STUDY: CLASH OF CLANS)

Novita Elisa Fahmi¹, Achmad Syarief, Banung Grahita

Prodi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung¹
novitaelisafahmi@gmail.com

ABSTRAK

Sebagian besar game mobile yang dinikmati orang Indonesia merupakan hasil karya pengembang dari luar negeri. Game lokal belum mampu menarik pemain Indonesia secara maksimal. Dibutuhkan adanya inovasi dalam membangun pengalaman bermain agar game lokal dapat menarik minat pemain-pemain di Indonesia. Game Clash of Clans merupakan game yang mampu menarik banyak pemain di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan pengalaman bermain yang dirancang sesuai dengan target sasaran pemain di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengalaman bermain game mobile Clash of Clans serta menganalisis elemen-elemen game yang membentuknya. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner GEQ (Game Experience Questionnaire). Dalam penelitian ini terlibat 173 pemain sebagai responden penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa identifikasi pengalaman bermain game Clash of Clans. Pengalaman bermain yang paling dominan adalah afek positif dan yang paling rendah adalah ketegangan. Penelitian ini juga menghasilkan pemetaan elemen-elemen game yang membentuk pengalaman bermain game Clash of Clans. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman perancangan pengalaman bermain game lokal agar dapat lebih banyak menarik minat pemain di Indonesia.

Kata kunci: Clash of Clans, game, GEQ, pengalaman bermain, player experience.

ABSTRACT

Mobile games that were enjoyed by Indonesian gamers mostly are non-local games designed by developers in foreign countries. Local games have not been able to attract Indonesia players in its full potential. Innovations are needed when designing player experience in order to attract more players. Clash of Clans is a game that attracted many Indonesian players. Hence, its player experience design has been proven to be effective for Indonesian players. The purpose of this study is to identify the player experience from Clash of Clans and analyzes how game elements in this game works. The method used in this research is a quantitative method, using GEQ (Game Experience Questionnaire) as the research's instrument. Approximately around 173 Indonesian players have been involved in this research. The result from this study is a player experience identification in Clash of Clans. Positive Affects are highly experienced by Clash of Clans players. The lowest player experience in Clash of Clans is tension. This study also generated a mapping of game elements that made up the Clash of Clans player experience. The result can be used as a guidance by local game developers in the process of designing player experience to attract more players, especially local players.

Keywords: player experience, game experience, game, GEQ, Clash of Clans.

PENDAHULUAN

Besarnya pasar game di Indonesia merupakan potensi bagi pengembangan game lokal. Akan tetapi, saat ini sebagian besar game mobile yang dinikmati orang Indonesia merupakan hasil karya pengembang dari luar negeri. Berdasarkan hasil observasi menggunakan App Annie, sebagian besar game lokal tidak dapat bertahan cukup lama dalam daftar Top

20. Hal tersebut memperlihatkan game lokal belum mampu menarik pemain Indonesia secara maksimal. Game Clash of Clans merupakan game yang dibuat oleh pengembang luar negeri, Supercell. Game tersebut justru mampu menarik banyak pemain di Indonesia selama tiga tahun berturut-turut. Bahkan, game tersebut juga menjadi Top Grossing game yang dapat dilihat dari tingginya

revenue yang dihasilkan (appannie.com). Hal tersebut menunjukkan desain pengalaman bermain game Clash of Clans sesuai dengan target sasaran pemain Indonesia. Atas dasar hal tersebut, agar *game* lokal mampu menarik lebih banyak pemain perlu adanya inovasi dalam pembangunan pengalaman bermain (Fullerton, 2009: 20). Inovasi tersebut dapat tercipta jika pengembang *game* memahami desain pengalaman bermain yang diminati oleh pemain-pemain di Indonesia. Pengalaman bermain yang mampu menciptakan respon emosional pemain merupakan kunci daya tarik sebuah *game*.

Penilaian pengalaman bermain dapat dilakukan dengan menggunakan kuesioner GEQ (*Game Experience Questionnaire*) yang dibuat oleh laboratorium FUGA (Fun of Gaming) Technische Universiteit Eindhoven Belanda (Ijsselsteijn et al., 2008). Kuesioner ini GEQ mengukur tujuh komponen pengalaman bermain yakni kompetensi, imersi, flow, tantangan, ketegangan, afek positif, dan afek negatif. Kuesioner ini telah banyak digunakan untuk mengukur pengalaman bermain (Nacke et al., 2010; Al Mahmud et al., 2008; Gómez-Maureira et al., 2014).

Pengalaman bermain merupakan sensasi internal yang terbentuk dari interaksi antara aksi pemain, pilihan yang ditawarkan *game*, dan umpan balik dari *game* (Sid Meier dalam Bateman, 2009: 3-5). *Game* terdiri atas sekumpulan pilihan yang menarik. Pilihan-pilihan tersebut terbentuk dari elemen-elemen (Fullerton, 2009: 49). Elemen-elemen tersebut membangun sebuah *game* dan turut menciptakan respon emosional pemain. Respon emosional pemain membentuk pengalaman bermain yang menjadi daya tarik *game* tersebut. Pengalaman bermain dapat menciptakan *engagement* atau keterikatan dengan *game* yang dapat menarik minat dan

perhatian pemain serta memotivasi mereka untuk setia bermain *game* tersebut (Bateman, 2009: 3-5).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengalaman bermain *game* Clash of Clans dan menganalisis bagaimana elemen-elemen *game* membentuk pengalaman tersebut. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam memahami pengalaman bermain pemain Indonesia. Selain itu, hasil analisis pembentukan pengalaman bermain dari elemen-elemen *game* Clash of Clans juga dapat digunakan sebagai pedoman perancangan pengalaman bermain *game* lokal sehingga dapat memunculkan inovasi untuk menarik minat pemain di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui *self-administered* kuesioner kepada 173 pemain *game* Clash of Clans. Pengumpulan data digunakan dengan menggunakan kuesioner GEQ yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. GEQ merupakan instrumen penelitian yang *reliable* dan valid dengan menggunakan skala likert dengan lima tingkat gradasi jawaban (0-4). Metode analisis data pengalaman bermain *game* Clash of Clans menggunakan piranti lunak IBM SPSS Statistik 22. Adapun untuk menganalisis elemen-elemen *game* yang membentuk pengalaman bermain dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif berdasarkan teori elemen formal dan dramatis *game* (Fullerton, 2009).

Pengalaman Bermain

Pengalaman bermain (*player experience*) berbeda dengan pengalaman pengguna (*user experience*). Perbedaan tersebut terletak pada elemen “fun”. Nicole Lazzaro membedakan PX dan UX

dalam game. UX atau *user experience* adalah pengalaman penggunaan dilihat dari bagaimana kemudahan mengontrol game dan bagaimana pemain dapat dengan mudah meraih apa yang diharapkan. Sementara PX atau *player experience* adalah pengalaman bermain dilihat dari bagaimana game mendukung dan menyediakan kesenangan yang diharapkan pemain (Bateman, 2009: 3-5). *Game* yang menawarkan lebih dari satu pengalaman akan dapat mempertahankan minat pemain lebih lama. Pengalaman bermain merupakan serangkaian sensasi internal yang muncul dari interaksi antara pilihan yang ditawarkan *game*, aksi pemain, dan umpan balik *game* (Bateman, 2009: 5). Terdapat beberapa macam dimensi pengalaman bermain. Dimensi tersebut terdiri atas kompetensi, imersi, flow, tantangan, ketegangan, afek positif, dan juga afek negatif.

Elemen-Elemen Game

Game terdiri atas elemen-elemen sistem formal, elemen formal, dan elemen dramatis. Elemen formal merupakan elemen-elemen pembentuk struktur *game* (Fullerton, 2009: 49). Elemen formal ini terdiri atas pemain, tujuan, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batas-batas, dan hasil akhir. Elemen formal pemain merupakan elemen-elemen yang berkaitan dengan pemain yakni undangan bermain, jumlah pemain, peran pemain, dan pola interaksi pemain. Tujuan atau *objective* merupakan suatu hal yang menentukan apa yang harus dicapai pemain di dalam *game*. Prosedur merupakan metode bermain berkaitan dengan tindakan-tindakan yang dilakukan pemain untuk mencapai tujuan di dalam *game*. Aturan menentukan tujuan *game* serta tindakan apa saja yang dapat dilakukan pemain. Sumber daya di dalam *game* merupakan aset-aset seperti kehidupan (*lives*), unit, kesehatan karakter (*health bar*), mata uang, waktu,

maupun inventaris. Konflik muncul ketika pemain mencoba mencapai tujuan dalam *game*. Terdapat tiga sumber konflik dalam *game* yaitu hambatan, lawan, dan dilema. Batas-batas adalah sesuatu yang memisahkan *game* dari segala sesuatu yang bukan *game*. Elemen formal terakhir adalah hasil akhir. Hasil suatu pertandingan di dalam *game* haruslah memiliki faktor ketidakpastian sehingga dapat menarik perhatian pemain untuk memainkannya.

Elemen dramatis *game* adalah elemen yang membuat pemain terlibat secara emosional dengan pengalaman bermain *game* (Fullerton, 2009: 86). Elemen tersebut memberikan konteks dari *gameplay*, mengintegrasikan elemen formal menjadi sebuah pengalaman yang bermakna. Elemen dramatis terdiri atas tantangan, proses bermain atau *play*, dasar pemikiran atau *premise*, karakter, cerita, pembangunan dunia, dan busur dramatis. Tantangan berkaitan dengan tujuan dan umpan balik di dalam *game*. Selain itu, tantangan juga berhubungan dengan kemampuan atau keahlian pemain. Proses bermain atau *play* berkaitan dengan sifat bermain, jenis pemain, dan tingkat keterlibatan pemain. Dasar pemikiran (*premise*) merupakan konsep pemikiran yang menggantikan interaksi kompleks dari sistem biner algoritma yang sebenarnya menyusun *game*. Karakter merupakan perantara yang memunculkan keterlibatan antara pemain dan cerita di dalam *game*. Pembangunan dunia adalah desain mendalam dari dunia fiksi di dalam *game*. Busur dramatis merupakan pola dari konflik-konflik yang terjadi di dalam *game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman bermain yang paling menonjol dari *game* Clash of Clans adalah afek positif. Pengalaman afek positif ini menunjukkan sebagian besar pemain

game ini puas dan menikmati permainan game serta menganggap game ini menyenangkan. Kemudian, pengalaman imersi muncul sebagai pengalaman yang menonjol setelah afek positif, diikuti oleh pengalaman kompetensi dan *flow*. Pengalaman bermain terendah yang dirasakan pemain adalah ketegangan. Hal ini karena di dalam Clash of Clans pemain mengambil peran yang cukup dominan dalam menentukan besar kecilnya ketegangan yang akan dihadapi.

Kompetensi

Kompetensi berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan pemain dalam mencapai tujuan yang ada di dalam game (Blythe et al., 2003: 59). Gambar I memperlihatkan dari 173 pemain game Clash of Clans 83,24% memiliki kompetensi yang tinggi. Pengalaman kompetensi ini dideskripsikan sebagai perasaan mahir, ahli, menguasai permainan, terampil, serta cepat dalam meraih tujuan atau gol yang ditentukan game. Adapun elemen-elemen game Clash of Clans yang membangun pengalaman kompetensi dapat dilihat pada tabel di bawah.

Imersi

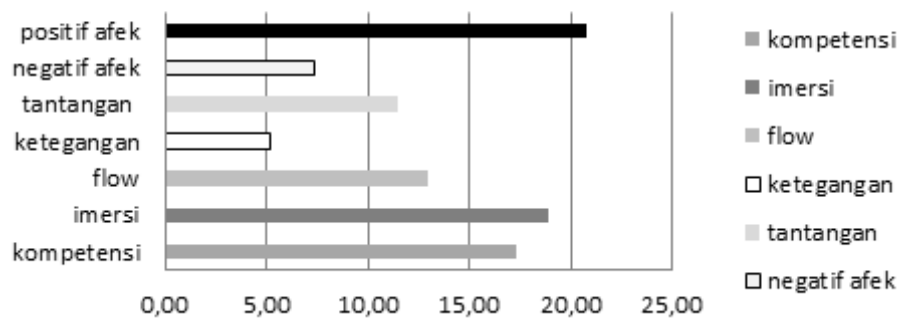
Imersi merupakan pengalaman

psikologis seperti perasaan sedang di dunia yang berbeda (dunia maya) bukan hanya perasaan sedang menggunakan gadget (Ermi dan Mäyrä, 2005: 4). Sama halnya dengan pengalaman kompetensi, dari 173 pemain 68,79% merasakan pengalaman imersi yang tinggi. Pengalaman imersi yang tinggi menunjukkan elemen-elemen game seperti pembangunan dunia, karakter, cerita, premise, atau dasar pemikiran mampu menciptakan rasa puas, senang, dan kagum terhadap dunia game Clash of Clans. Selain itu, pengalaman ini menunjukkan sebagian besar pemain merasa sedang berada di dunia yang berbeda dari realita mereka merasa tidak hanya sedang menggunakan gadget.

Flow

Flow merupakan pengalaman optimal yang dirasakan pemain ketika seluruh kemampuan dan perhatian tercurahkan pada pencapaian suatu tujuan (Csikszentmihalyi, 1990: 1-3). Berbeda dengan pengalaman kompetensi dan imersi, pengalaman *flow* didominasi oleh pemain dengan pengalaman *flow* sedang. Akan tetapi, jumlah pemain dengan *flow* tinggi lebih banyak daripada *flow* rendah. Hal ini menunjukkan game Clash of

Skor Rata-Rata Total Pengalaman Bermain Game Clash of Clans



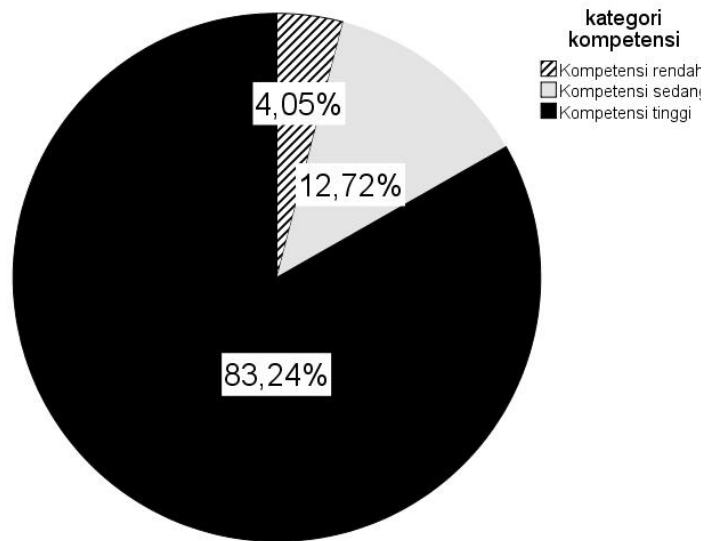
Gambar 1 Grafik skor rata-rata total pengalaman bermain game Clash of Clans

Clans mampu memberikan pengalaman bahagia dengan cara memberikan tantangan yang menuntut konsentrasi penuh dalam mencapai gol atau target dalam game. Banyaknya flow kateori sedang berkaitan dengan karakteristik game Clash of Clans yang bersifat *mobile*. Karakter ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan game dalam waktu yang sebentar dan dimana saja. Karakter ini berpengaruh pada

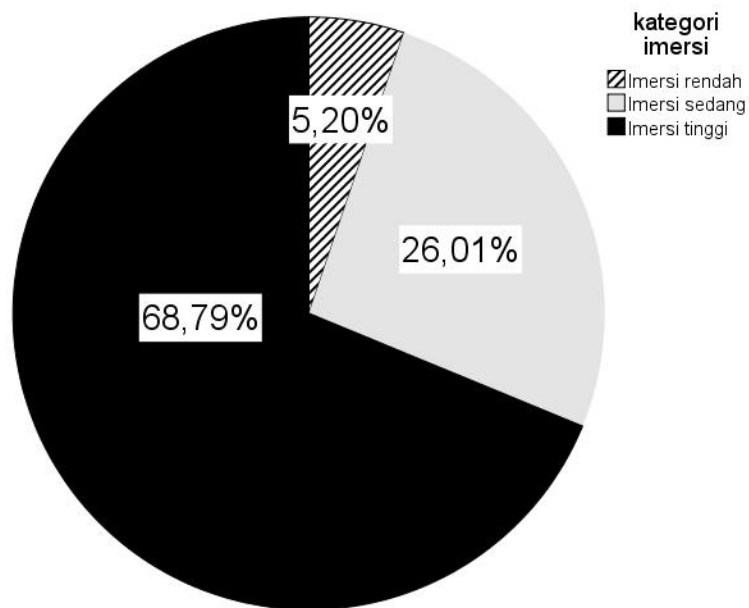
tingkat konsentrasi yang tercurahkan ketika bermain game. Berbeda dengan game PC, game mobile menciptakan pengalaman flow yang cenderung lebih singkat dan tidak terlalu besar.

Ketegangan

Ketegangan didefinisikan sebagai situasi naratif ketika pemain merasakan kumpulan emosi negatif (ketakutan, kegelisahan, dll) yang disebabkan



Gambar 2 Grafik distribusi skor pengalaman kompetensi



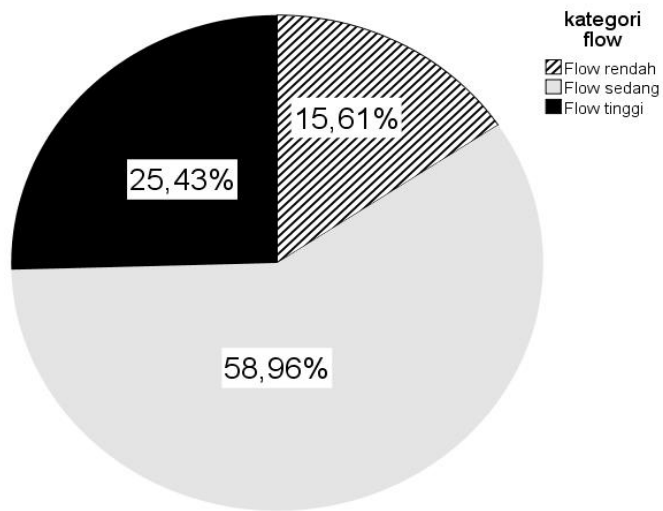
Gambar 3 Grafik distribusi skor pengalaman imersi

TABEL I ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN KOMPETENSI

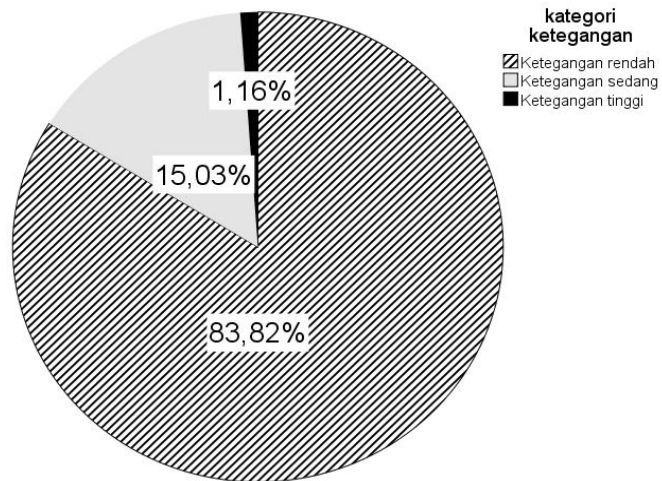
Pengalaman bermain	Elemen <i>game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman kompetensi	
	Elemen <i>Game</i>	Aksi pemain, pilihan dan umpan balik <i>game</i>
Kompetensi tinggi merasa mahir merasa menguasai ahli	Tujuan jelas dan umpan balik yang sebanding dengan usaha yang dikeluarkan.	<i>Reward</i> atas peringkat dalam liga Tidak takut untuk terus menyerang lawan karena <i>damage</i> < <i>reward</i> .
merasa berhasil terampil	Tantangan Ketegangan	Pemain dapat memilih lawan baik dengan tingkat kesulitan mudah atau sulit.
cepat mencapai target/gol	Konflik Busur dramatis Aturan Prosedur	Pemain dapat melihat rekaman ulang lawan selama menyerang pertahanan pemain. Pemain dapat memutuskan untuk tetap di level tertentu selama yang ia inginkan (ditentukan dari level <i>Town Hall</i>).
	Sosial Aturan Prosedur Konflik Busur dramatis	Adanya sistem klan (<i>Clan Wars</i>) yang mendorong pemain untuk meningkatkan kemampuan secara tidak langsung dari <i>peer pressure</i> teman satu klan. <i>Clan Wars</i> mendorong pemain untuk bekerja sama memikirkan strategi bermain.
	Umpan balik kejutan Sosial Karakter Konflik Busur dramatis Premise Aturan Prosedur Tantangan	Banyak hadiah-hadiah bonus jika terus bermain. Komunitas <i>game</i> Clash of Clans yang besar tersebar melalui berbagai media sosial. Karakter <i>game</i> Clash of Clans bergerak sendiri namun pemain bertindak sebagai pemimpin yang menentukan strategi. Hal ini mendorong pemain untuk menguasai cara berpikir karakter agar apa yang diinginkan pemain sesuai dengan yang dilakukan karakter.

TABEL II ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN IMERSI

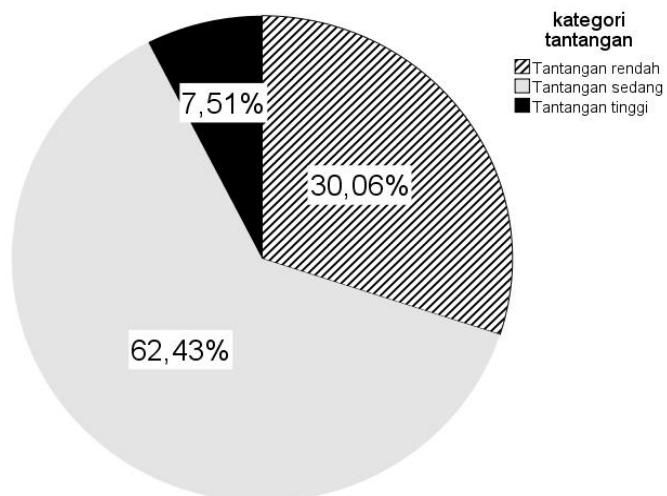
Pengalaman bermain	Elemen <i>Game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman imersi	
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain
Imersi tinggi tertarik dengan cerita indah estetis tinggi merasa mampu menjelajah kagum puas	Dasar pemikiran Pembangunan dunia Karakter Sumber daya. Cerita Tujuan jelas dan umpan balik segera.	Desain grafis <i>game</i> yang indah. Karakter bermacam-macam dan memiliki peran dan sifat masing-masing. Dunia <i>game</i> konsisten.
merasa sedang di dunia maya	Pembangunan dunia Pembangunan dunia.	Dampak setiap aksi terintegrasi ke dalam konteks yang lebih besar. Pemain percaya dengan sistem dunia Clash of Clans.



Gambar 4 Grafik distribusi skor pengalaman flow



Gambar 5 Grafik distribusi skor pengalaman ketegangan



Gambar 6 Grafik distribusi skor pengalaman tantangan

TABEL III ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN FLOW

Pengalaman bermain	Elemen <i>game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman <i>flow</i>	
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain
<i>Flow</i> tinggi	Konflik	Setelah berkonsentrasi penuh mengalahkan lawan, pemain menjadi merasa lebih mahir.
menyita perhatian	Tantangan	Pemain tahu kapan pertandingan berakhir dari durasi pertandingan yang ditampilkan di bagian atas tampilan penyerangan.
melupakan hal lain	Adanya akhir dan tujuan yang jelas	
lupa waktu		
sangat berkonsentrasi		
kehilangan koneksi dengan dunia nyata	Tantangan	Sesi pertandingan yang sebentar mendorong pemain untuk berkonsentrasi.
	Tantangan	Karakter <i>game</i> Clash of Clans tidak sepenuhnya dikontrol pemain, mereka bergerak sendiri namun pemain bertindak sebagai pemimpin yang menentukan strategi. Hal ini mendorong pemain untuk berkonsentrasi penuh dalam menentukan strategi terbaik.
	Konflik	
	Busur dramatis	
	Premise	
	Aturan	
	Prosedur	
	Tantangan	Pemain dapat memilih lawan yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi
	Aturan	
	Konflik	

TABEL IV ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN KETEGANGAN

Pengalaman bermain	Elemen <i>game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman ketegangan	
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain
Ketegangan tinggi	Tantangan	Harus mengupgrade sumber daya hingga level tertentu untuk mendapatkan reward.
merasa jengkel	Tujuan jelas dan umpan balik segera	Harus menyelesaikan tugas yang diberikan pada list <i>achievement</i> .
mudah terganggu		
merasa frustrasi		
	Konflik	Konflik ketika melakukan penyerangan karena dibatasi waktu. Akan tetapi ketegangan yang akan dirasakan bergantung pada pemilihan desa lawan yang telah dilakukan oleh pemain. Semakin sulit pertahanan lawan, akan semakin tegang.
	Tantangan	
	Aturan	
	Prosedur	
	Busur dramatis	

keadaan yang berpotensi membahayakan namun belum pasti (Klimmt et al., 2009: 1-4).

Dari gambar 4 dapat dilihat bahwa sebagian besar responden merasakan ketegangan yang rendah. Ketegangan yang rendah menunjukkan bahwa di dalam game Clash of Clans, pemain tidak cemas, frustrasi atau jengkel ketika bermain. Pengalaman ketegangan yang rendah ini menjadi salah satu faktor yang berperan penting dalam menarik minat pemain. Karena

memiliki ketegangan rendah game ini mampu mendorong lebih banyak orang untuk bermain game ini.

Tantangan

Menurut Csikzentmihalyi dalam Blythe et. al. (2003: 57), sesuatu hal yang terang-terangan tidak akan menimbulkan antusiasme, justru hal-hal yang sebaliknya yakni yang memiliki tantangan merupakan hal yang teringat di pikiran dan menjadi pengalaman yang menarik. Dari gambar di atas dapat

TABEL V ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN TANTANGAN

Pengalaman bermain	Elemen <i>game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman tantangan		
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain	
Tantangan tinggi	Tantangan	Pemain dapat memilih tingkat tantangan yang akan dihadapi dari pemilihan lawan yang akan diserang.	
merasa sulit.	Aturan		
merasa tertekan.	Prosedur	Tidak takut untuk terus menyerang lawan karena <i>damage < reward</i> .	
merasa tertantang.	Tantangan		
merasa tekanan waktu.	Konflik	Proses upgrading aplikasi yang lama dan membutuhkan kapasitas yang besar.	
harus mengeluarkan usaha yang besar.	Sistem formal		
	Tantangan	Agar dapat terus naik level, pemain harus berkali-kali menyerang dan terus bermain secara online. Karena jika tidak terus online, lawan dapat menyerang dan menghabiskan sumber daya emas dan eliksir yang dipunya. Cara paling mudah untuk naik level adalah dengan membeli <i>gem</i> , emas, atau eliksir dengan menggunakan uang nyata.	
	Konflik		
	Busur dramatis		
	Dasar pemikiran		
	Pembangunan dunia		
	Tujuan		
	Aturan		
	Prosedur		
	Aturan		Banyak hadiah-hadiah bonus jika terus bermain.
	Konflik		Pemain tidak dapat mengontrol sepenuhnya ketika desa pertahanan diserang lawan. Pemain hanya bertugas memikirkan dan mengatur sistem pertahanan sebaik mungkin agar tidak mudah dihancurkan lawan.
	Busur dramatis		
	Aturan		
	Prosedur		
	Umpan balik	Adanya peringkat liga atas kemampuan menyerang dan bertahan pemain.	
	Karakter	Karakter <i>game</i> Clash of Clans tidak sepenuhnya dikontrol pemain, mereka bergerak sendiri namun pemain bertindak sebagai pemimpin yang menentukan strategi. Hal ini mendorong pemain untuk berkonsentrasi penuh dalam menentukan strategi terbaik.	
	Konflik		
	Busur dramatis		
	Aturan		
	Prosedur		

TABEL VI ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN AFEK NEGATIF

Pengalaman bermain	Elemen <i>game</i> Clash of Clans yang membentuk pengalaman afek negatif	
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain
Afek negatif tinggi	Sistem formal	Pada upgrade terbaru, tidak terdapat informasi mengenai kapasitas maksimal sumber daya.
mood menjadi buruk	Sistem formal	
memikirkan hal lain	Sistem formal	Ketidakefisienan kontrol dalam mengatur ulang layout desa pertahanan.
melelahkan	Sistem formal	
merasa bosan	Aturan	Pada saat mencapai level tertentu, menyerang lawan menjadi sangat sulit dan untuk membeli aset-aset sistem pertahanan baru menjadi sulit, sehingga secara tidak langsung memaksa pemain untuk terus meningkatkan kemampuan atau membelinya dengan uang asli.
	Sistem formal	
	Konflik	
	Busur dramatis	
	Aturan	Menunggu upgrade sumberdaya sangat lama, hal ini terutama jika yang diupgrade adalah <i>Barrack</i> , sehingga pemain tidak memiliki pilihan lain kecuali menunggu dan keluar dari <i>game</i> .
	Sistem formal	
	Dasar pemikiran	

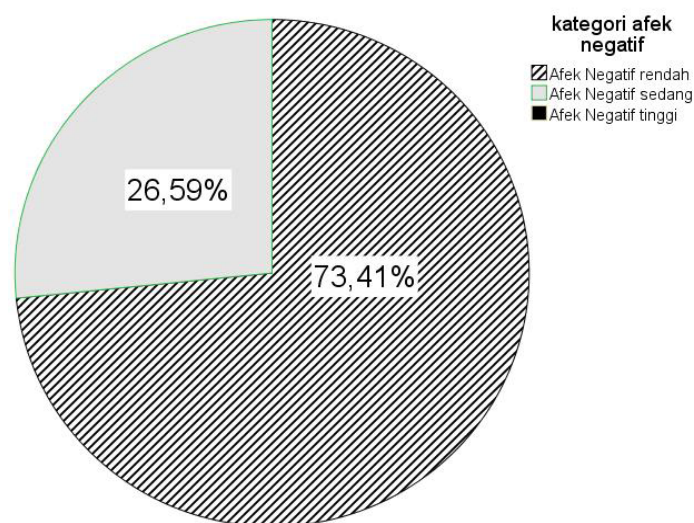
dilihat bahwa sebagian besar responden merasakan pengalaman tantangan sedang. Akan tetapi, pengalaman tantangan rendah lebih banyak daripada pengalaman tantangan tinggi. Hal ini menunjukkan game Clash of Clans dirancang dengan pengalaman tantangan yang rendah. Pengalaman tantangan rendah ini juga berperan dalam mendorong lebih banyak orang untuk bermain. Selain itu juga game ini sangat dipengaruhi oleh tujuan yang dirancang. Tujuan atau objective dalam game ini terdiri atas construct atau membangun, mengelola, serta capture atau menangkap (menghancurkan atau mengambil sesuatu dari lawan). Kombinasi kedua tujuan ini memberikan pemain kontrol atas apa yang ingin dicapai pemain apakah memilih dalam mode bertahan lebih sering daripada mode menyerang atau sebaliknya. Selain itu, aturan dalam game ini yang memungkinkan pemain untuk memilih lawan yang dihadapi, membuat pemain dapat memilih seberapa besar tantangan yang ingin dihadapi. Tantangan yang rendah menunjukkan banyak pemain memilih untuk lebih sering pada mode bertahan dan memilih lawan dengan level yang lebih rendah

atau sama dengan mereka. Berbeda dengan game yang bermain berdasarkan quest yang memiliki tantangan tinggi setiap waktu, di dalam game ini pemain memiliki kontrol yang cukup tinggi dalam penciptaan pengalaman tantangan.

Afek Negatif

Mood dan emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan merupakan salah satu contoh afek. Dimensi afek mencakup afek positif yaitu emosi positif yang menyenangkan dan afek negatif yaitu emosi dan mood yang tidak menyenangkan (Diener dalam Sipahutar 2012: 27-29). Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa 73,41% responden merasakan pengalaman afek negatif yang rendah. Pada pengalaman afek negatif ini tidak ada pemain yang memiliki skor negatif yang tinggi. Hal ini dapat terjadi karena budaya Indonesia yang kurang dapat mengakui dan mengutarakan perasaan negatif yang dirasakan.

Gambar di atas memperlihatkan bahwa pemain dari luar negeri lebih berani menyampaikan pengalaman afek negatif yang dirasakan ketika bermain game Clash of Clans. Pengalaman afek negatif dapat dilihat dari at-game



Gambar 7 Grafik distribusi skor pengalaman afek negatif

TABEL VII ANALISIS ELEMEN GAME DALAM MEMBENTUK PENGALAMAN BERMAIN AFEK POSITIF

Pengalaman bermain	Elemen <i>Game Clash of Clans</i> yang membentuk pengalaman afek positif	
	Elemen <i>Game</i>	Pilihan pemain
Afek Positif tinggi puas. senang.	Undangan bermain	Mendapatkan <i>reward</i> berupa kotak <i>gem</i> jika pemain kembali bermain setelah lama tidak bermain.
	Umpan balik kejutan	
menyenangkan. bahagia.	Undangan bermain	Mendapatkan <i>reward</i> berupa kotak <i>gem</i> jika pemain telah mengupgrade aplikasi permainan.
	Umpan balik kejutan	
menikmati permainan. asik mengasikkan antusiasme	Tujuan yang jelas dan umpan balik segera	Mendapatkan <i>reward</i> tambahan atas peringkat pemain dalam liga (memunjukkan kemampuan pemain).
	Tujuan yang jelas dan umpan balik segera	Mendapatkan <i>reward</i> atas <i>achievement</i> pemain.
	Sosial	Besarnya komunitas <i>game Clash of Clans</i>
	Aturan	Dapat memilih lawan yang akan diserang.
	Tantangan	Dapat mengira-ngira kesulitan dan tantangan yang dihadapi.
	Konflik	
	Aturan	Walaupun kalah pemain tetap memiliki kesempatan untuk mendapatkan hasil rampasan. Pemain hanya kehilangan pasukan dan berkurang peringkat ketika kalah, namun tidak mengurangi sumber daya yang sudah dimiliki.
	Umpan balik	
	Tantangan	
	Konflik	
	Busur dramatis	
	Tantangan	Pemain dapat terus menerus menyerang lawan selama masih memiliki emas.
	Tantangan	Waktu yang diberikan untuk menyerang selalu sama, yakni 2 menit. Jika pemain masih berada di level rendah, waktu ini cenderung berlebih untuk menyerang pertahanan lawan.
	Konflik	
	Busur dramatis	
	Sosial	Adanya sistem klan, <i>Clan Wars</i> , dan <i>chatting</i>
	Tujuan yang jelas dan umpan balik segera	Mendapatkan <i>reward</i> tambahan yakni <i>Star Bonus</i> setiap mendapatkan 5 bintang mode <i>Attack</i> (berarti 5 kali menang menyerang desa lawan).
	Undangan bermain	Selalu diupgrade dan menawarkan event dan sesuatu yang baru kepada pemain.
	Sumber daya	Dapat membeli sumber daya baru berupa <i>army</i> atau <i>defenses</i> setelah lama mengumpulkan emas dan eliksir.
	Pembangunan dunia	
	Aturan	Mendapatkan <i>loot cart</i> jika sistem pertahanan kalah diserang lawan.
	Umpan balik	
	Tantangan (kemampuan)	Dapat menonton rekaman ulang atas pertandingan yang telah dimenangi.
	Sosial	Pemain dalam satu klan dapat saling mendonasikan pasukan.
	Aturan	
	Karakter, Premise	Sistem grafis <i>game</i> yang bagus.
	Pembangunan dunia	

frustration dan in-game frustration. At-game frustration berkaitan dengan afek negatif yang berasal dari input atau kontrol dalam game sedangkan in-game frustration berkaitan dengan afek negatif yang muncul karena tidak mengetahui

bagaimana cara memecahkan tantangan yang dihadapi.

Afek Positif

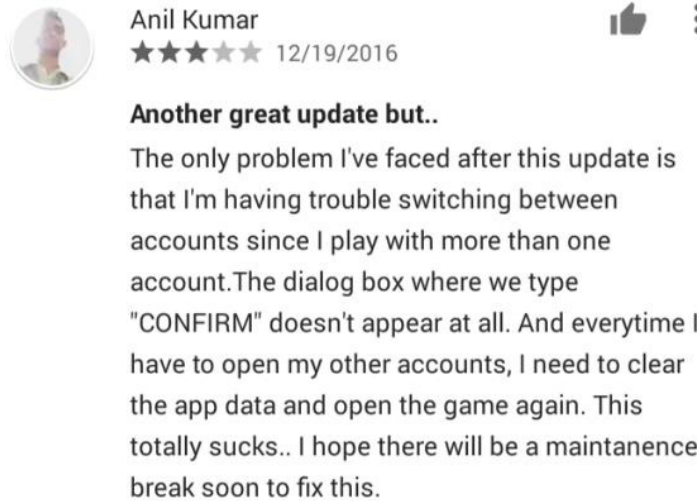
Afek positif meliputi emosi-emosi seperti antusiasme, keceriaan, dan

kebahagiaan. Dari grafik di atas dapat dilihat 89,60% responden merasakan pengalaman afek positif yang tinggi. Pengalaman afek positif tinggi ini tentunya yang menjadi alasan mengapa game ini banyak diminati oleh pemain Indonesia. Adapun elemen-elemen game

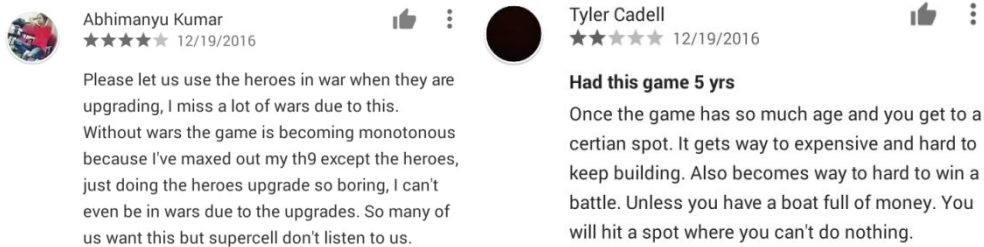
yang membentuk pengalaman afek positif dijelaskan pada tabel di bawah.

SIMPULAN

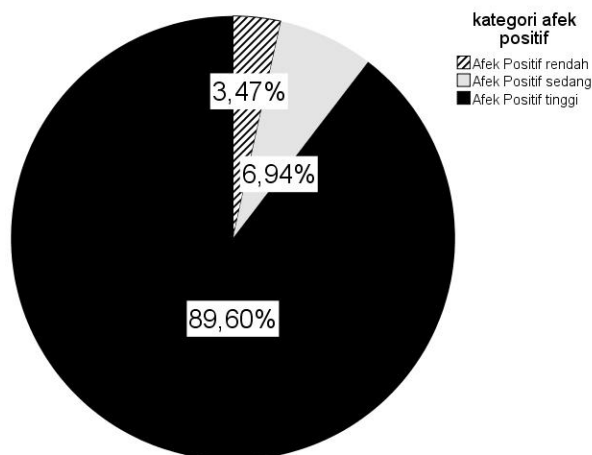
Dari hasil pembahasan dan analisis, dapat diperoleh beberapa simpulan:
 1. Pengalaman bermain yang dominan



Gambar 8 Salah satu at-game frustration dalam game Clash of Clans.



Gambar 9 Salah satu in-game frustration dalam game Clash of Clans



Gambar 10 Grafik distribusi skor pengalaman afek positif

- tinggi ke rendah dari game Clash of Clans adalah 1) afek positif, 2) imersi, 3) kompetensi, 4) flow, 5) tantangan, 6) afek negatif, dan 7) ketegangan. Desain ini menjadi kombinasi desain pengalaman bermain yang mampu menarik banyak minat pemain di Indonesia.
2. Elemen-elemen game dirancang untuk menyampaikan pengalaman bermain yang ingin disampaikan kepada pemain. Adapun elemen-elemen pengalaman bermain game Clash of Clans yang dapat digunakan sebagai pedoman perancangan adalah sebagai berikut.

Afek positif

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain afek positif yang tinggi.

1. Minimalkan tekanan di dalam game contohnya time pressure, health bar.
2. Pemain ikut berperan dalam menentukan seberapa besar tantangan yang akan dihadapi.
3. Reward yang diberikan game lebih besar daripada kerugian yang dirasakan pemain. Selain itu juga harus sebanding atau lebih besar dari usaha yang dilakukan pemain.
4. Hasil akhir dari pertandingan pemain dapat dibagikan kepada orang lain.
5. Game harus memberikan event-event dan sesuatu baru di setiap proses upgrading.
6. Pembangunan dunia game dengan desain grafis yang menarik.
7. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain.
8. Pemain dapat mengamati seberapa jauh kemampuan mereka dibandingkan pemain lainnya.
9. Pemain dapat saling membantu untuk menang.

Imersi

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain imersi yang tinggi.

1. Dasar pemikiran (premise) harus komunikatif atau mudah dimengerti, masuk akal, dan terintegrasi.
2. Pembangunan dunia game harus saling terintegrasi. Tidak harus bersifat nyata namun harus masuk akal.
3. Empati terhadap karakter mampu menciptakan imersi.
4. Partisipasi aktif dapat mendorong terjadinya imersi.
5. Peran pemain sebagai bagian dari cerita di dalam game.
6. Adanya konflik yang mendorong empati pemain ke dalam dunia game.

Kompetensi

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain kompetensi yang tinggi.

1. Pemain dapat belajar untuk meningkatkan kemampuan bermain dari melihat pemain lain ketika bertanding.
2. Adanya tekanan, contohnya dapat berupa tekanan waktu atau time pressure, health bar, peer pressure.
3. Damage lebih kecil daripada reward.
4. Adanya dorongan dari komunitas game.
5. Tujuan dan peran pemain disampaikan secara komunikatif.

Flow

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain flow yang tinggi.

1. Karakter di dalam game tidak sepenuhnya dikontrol pemain.
2. Adanya tekanan atau pressure.
3. Sesi pertandingan yang terbatas.

Tantangan

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain tantangan.

1. Kompleksitas karakter.
2. Kompleksitas proses kenaikan level.
3. Misi dan peran pemain di dalam game.
4. Sistem peringkat.
5. Adanya karakter yang memiliki artificial intelligence.

Afek Negatif

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain afek negatif.

1. Perubahan tampilan antarmuka.
2. Input kontrol yang tidak efisien.
3. Tantangan yang diberikan lebih besar dari kemampuan pemain.
4. Reward yang diberikan lebih kecil dari usaha yang dikeluarkan pemain.

Ketegangan

Terdapat beberapa detail rekomendasi perancangan yang berpengaruh dalam membangun pengalaman bermain ketegangan.

1. Tantangan yang diberikan lebih besar dari kemampuan pemain.
2. Adanya tekanan atau pressure.
3. Resiko yang besar dari setiap keputusan dan tindakan pemain.

DAFTAR PUSTAKA

Al Mahmud, A., Mubin, O., Shahid, S., & Martens, J. B. (2008, October). Designing and evaluating the tabletop game experience for senior citizens. In *Proceedings of the 5th Nordic conference on Human-computer interaction: building bridges* (pp. 403-406). ACM.

Bateman, C. (2009). Beyond game design: Nine steps towards

creating better videogames (p. 3-5). Cengage Learning.

Blythe, M. A., Overbeeke, K., Monk, A. F., & Wright, P. C. (2003). From usability to enjoyment. *Human Computer Interaction Series*, 3.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial

Ermí, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in play: International perspectives on digital games research*, 37, 2.

Gómez-Maureira, M. A., Westerlaken, M., Janssen, D. P., Gualeni, S., & Calvi, L. (2014). Improving level design through game user research: A comparison of methodologies. *Entertainment Computing*, 5(4), 463-473.

IJsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2008). The game experience questionnaire. *Manuscript in preparation*.

Klimmt, C., Rizzo, A., Vorderer, P., Koch, J., & Fischer, T. (2009). Experimental evidence for suspense as determinant of video game enjoyment. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 29-31.

Nacke, L. E., Stellmach, S., Sasse, D., & Lindley, C. A. (2010). Gameplay experience in a gaze interaction game. *arXiv preprint arXiv:1004.0259*.

Sipahutar, Rini. (2012). Gambaran subjective well-being mahasiswa anggota paduan suara mahasiswa gerejawi. Smatera Utara: Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara

Website
 appannie.com
 clashofclans.com