

PENGARUH TINGKAT KESULITAN TINGGI DALAM VIDEO GAME TERHADAP MOTIVASI PEMAINNYA

PUNISHING DIFFICULTY IN VIDEO GAMES AFFECT TOWARDS PLAYER'S MOTIVATION TO PLAY A GAME

Tony Wibowo¹, Wenseslaus Harley Hardiwinata²

^{1,2}Universitas Internasional Batam
tony.wibowo@uib.ac.id

ABSTRACT

The Video Game Industry is a subsidiary of the entertainment industry that is still growing till this day. Video Games comes in different genre, shape and has its own unique experience for every player. One of those unique games are the souls-like genre. The souls-like genre are games designed high level of difficulty while also having a dedicated fanbase that loves games with these types of genres. In this research we would like to analyze how does punishing difficulty in video games affect player motivation. In this research we will use the experimental method while observing the players during the experiment and followed up with an interview. The result from this experiment shows that participants of the experiment that experience setbacks & defeat multiple times still show interest towards playing the game outside of this experiment.

Keywords: *Video Game, Souls-Like, Motivation, Challenges, Difficult*

ABSTRAK

Industri video game adalah sebuah cabang dari industri hiburan yang masih berkembang. Video game juga dikembangkan dalam berbagai genre, bentuk dan memiliki pengalaman yang unik untuk setiap pemainnya. Salah satu game dengan pengalaman bermain yang unik adalah game souls-like. Game souls-like di desain dengan tingkat kesulitan yang tinggi tetapi memiliki banyak peminat yang menyukai game yang memiliki genre tersebut. Dalam penelitian ini penulis ingin menganalisa pengaruh game dengan tingkat kesulitan yang tinggi terhadap motivasi pemainnya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimentasi disertai dengan observasi dan juga wawancara. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa meskipun peserta eksperimen mengalami kekalahan berkali-kali saat bermain video game tersebut, mereka masih tertarik untuk memainkan game dengan tingkat kesulitan yang tinggi tersebut diluar eksperimen ini.

Kata Kunci: *Video Game, Souls-Like, Motivation, Challenges, Difficult*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman media hiburan juga berkembang dan bercabang menjadi berbagai macam jenis kategorinya sendiri. Hiburan yang kita ketahui dahulu kala seperti program televisi ataupun film di bioskop kini juga sudah mulai digantikan dengan media-media baru yang relevan sesuai dengan teknologi yang dimiliki Masyarakat kini. Seperti munculnya internet yang membuka gerbang menuju berbagai alternatif hiburan lainnya seperti media hiburan seperti youtube, Netflix (Sibolga et al., 2023) dan juga permainan elektronik atau Video Game yang merupakan media hiburan pilihan masyarakat untuk menghilangkan

kejenuhan ataupun untuk mengisi waktu luang (Hidayatulloh et al., 2020).

Video Game sendiri juga melalui perkembangan yang pesat sejak pertama kali diciptakan. Yang awalnya hanya dapat dimainkan di *Arcade* pada tahun 1980an (Budinugroho & Ariffudin Islam, 2023) di belahan dunia lainnya hingga Video Game modern yang kini lebih mudah untuk diakses melalui berbagai platform yang berbeda. Sekarang Video Game berperan sebagai media untuk bersosialisasi dan memperoleh hiburan bukan hanya dari segi permainan tetapi juga dari segi naratif dan juga hal yang dapat dialami dari setiap Video Game yang telah dimainkan. Salah satu hal yang dapat dialami oleh pemain

Video Game adalah melewati kesulitan dan mengatasi tantangan dalam bermain yang dirancang oleh pihak Game Developer. Tantangan itu sendiri dianggap sebagai salah satu komponen terpenting yang harus diperhatikan dalam pengembangan Video Game. Bahkan beberapa pemain Video Game menganggap bahwa jika sebuah Video Game tidak memiliki tantangan yang bisa diatasi dan bentuk kegagalan maka Video Game tersebut tidak dapat di anggap sebagai sebuah Video Game.

Tantangan yang ditempatkan didalam sebuah Video Game umumnya ditempatkan disana oleh pihak game developer dengan tujuan untuk membangkitkan emosi atau perasaan tertentu untuk menciptakan sebuah pengalaman bermain yang mengesankan pemainnya. Menurut (Caroux & Mougine, 2022) tantangan dalam video Game adalah faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan pemain untuk menikmati sebuah video game. Secara umum perasaan atau emosi tersebut adalah perasaan kebahagiaan & sukacita yang condong dikategorikan sebagai pengalaman yang positif, sedangkan rasa takut dan rasa sedih dikategorikan sebagai pengalaman yang negatif. Tetapi beberapa penelitian mengenai pengalaman negatif tersebut mempunyai pengaruh yang bermanfaat untuk pengalaman bermain pemainnya, berkontribusi terhadap kenikmatan bermain pemain Video Game tersebut sehingga menyebabkan refleksi diri.

Video game yang dikenal dengan tingkat kesulitan yang tinggi adalah di era game arcade ditahun 1970an, pada masanya secara umum konten yang dimiliki sebuah game sangatlah pendek, maka dari itu game developer pada masanya mendesain game dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi sehingga pemainnya cenderung mengalami kekalahan dan harus mengeluarkan uang lebih untuk dapat melanjutkan permainan mereka. Tetapi seiring berjalannya waktu industri Video Game berkembang menjadi semakin luas dan menciptakan Video Game dengan berbagai variasi sehingga menjadi

lebih mudah untuk diakses dan tingkat kesulitannya dikurangi agar lebih banyak orang dapat mengakses gamenya tanpa desain tantangan dengan tingkat kesulitan yang tinggi dan menikmati video game tersebut.

Seiring dengan kemunculannya game yang mudah di akses, ada beberapa developer yang masih berani bereksperimen. Pada tahun 2009 sebuah Video Game berjudul *Demon Souls* yang dikembangkan oleh FromSoftware dan game desainernya pada kala itu, Hidetaka Miyazaki dikeluarkan pada konsol playstation 3. Tingkat kesulitan game tersebut dirancang untuk membangkitkan tingkat kesulitan game klasik dimana pemainnya diberikan pengalaman yang menantang dan mengalami perasaan berprestasi atau memperoleh pencapaian tertentu. Pada awalnya game *demon souls* tersebut disambut dengan buruk dari pemainnya di Jepang, video game tersebut mencapai kesuksesan komersial oleh pemain Video Game negara-negara bagian barat. Keunggulan Video Game tersebut disebarkan melalui mulut ke mulut dari satu pemain ke pemain lainnya dikarenakan mekanika pertempuran dalam gamenya yang sulit dan permainannya yang adiktif. Setelah kesuksesan dari game *Demon Souls* tersebut, FromSoftware pun kemudian mengembakan game lain bernama *Dark Souls* yang kemudian akan dikenal di industri Video Game sebagai *Souls Franchise* yang terdiri dari 3 judul video game yaitu *Dark Souls*, *Dark Souls 2* & *Dark Souls 3*. Video Game yang ada di *Souls Franchise* itu sendiri dipuji untuk tingkat kesulitan tinggi yang bisa juga mengintimidasi ataupun menarik perhatian untuk para pemainnya yang sementara juga memiliki dunia besar yang dapat dieksplorasi secara (hampir) bebas sehingga menarik perhatian pemain video game yang tertarik dengan ingin bersaing dan atau mengeksplorasi. Dikarenakan pengaruh dari “*Souls Franchise ini*” beberapa game developer lainnya mencoba untuk mengimplementasi formula *Souls ini*

di game mereka sendiri, hal inilah yang kemudian menyebabkan kemunculan sebuah genre baru didalam video game yang bernama game Souls-Like. Masing-masing game souls like ini diberikan sentuhan baru yang bisa berarti permainan dengan mekanik, gaya grafis dan cara bermain yang baru sambil mempertahankan elemen inti dari game souls like seperti tingkat kesulitan yang tidak kenal ampun, sistem checkpoint bonfire dan juga pembawaan cerita melalui kontekstual lingkungan didalam game. (Guzsvinecz, 2023)

Dengan demikian dari informasi yang telah diberikan diatas, kami ingin mengadakan sebuah Tindakan eksperimen untuk membiarkan beberapa orang untuk bermain game Dark Souls 3 dari Souls Franchise untuk mengobservasi reaksi pemainnya melalui bermain game dengan tingkat kesulitan yang tak kenal ampun dan pengaruhnya terhadap motivasi pemainnya dan melakukan interview setelah para pemainnya telah selesai memainkan game tersebut mengenai tingkat kenikmatan dan motivasi pemainnya saat mereka sedang memainkan gamenya. Data yang telah dikumpulkan nantinya akan di simpulkan oleh kami dalam artikel dengan judul "Pengaruh tingkat kesulitan tinggi pada video game terhadap motivasi pemainnya" dengan harapan penelitian ini dapat memperkenalkan nuansa game dengan genre souls-like ke Indonesia dalam bentuk artikel penelitian dengan harapan untuk kedepannya dapat membantu pembaca mengenai informasi tentang minat pasar video game di Indonesia.

Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian berjudul "Pengaruh Kesulitan sebagai Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Pemain untuk Bermain Game," kami mengambil beberapa inspirasi dari beberapa penelitian sebelumnya, seperti:

Penelitian lain seperti penelitian yang dilakukan oleh (Guzsvinecz, 2023) yang membahas korelasi antara ulasan positif,

waktu bermain, desain, dan mekanik game dalam game bergenre "souls-like." Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari dan menganalisa mekanik game "souls-like" yang disukai oleh pemainnya dengan membandingkan ulasan yang ada pada Steam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui menggunakan tinjauan pustaka dan pendekatan kuantitatif di mana kami mengumpulkan ulasan dari halaman Steam menggunakan paket Python ulasan Steam, Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui bagaimana mekanik yang telah dikumpulkan dari halaman Steam tersebut berkorelasi antara satu sama lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi pada ulasan tingkat sedang hingga kuat antara ulasan positif dan waktu bermain pemainnya.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Caroux & Mougine, 2022) yang membahas pengaruh kompleksitas latar belakang visual dan kesulitan tugas pada kinerja pemain game action. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana kompleksitas latar belakang visual dan kesulitan tugas memengaruhi kinerja pemain dalam melakukan misi video game yang khas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang dibagi menjadi dua jenis eksperimen, yang pertama dirancang untuk pemain game aksi AVGPs dan yang kedua untuk non-pemain game aksi (NVGPs), kedua kelompok ini akan melakukan misi menembak target dengan tingkat kesulitan yang dimanipulasi dan kompleksitas latar belakang visual yang dimanipulasi. Hasil menunjukkan bahwa AVGPs melakukan tugas lebih baik daripada NVGPs, dan kedua misi dan kompleksitas latar belakang memengaruhi kinerja misi, tetapi bukan karena keahlian pemain.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Rizky Setiawan & Wiedarti, 2020) yang membahas tentang efektivitas penggunaan aplikasi quizlet sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata. Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah melalui metode eksperimen dimana peneliti menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara yang terdiri dari 65 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Motivasi siswa diobservasi dengan daftar periksa observasi dan dalam pengolahan data digunakan uji Wilcoxon. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi quizlet efektif untuk memotivasi siswa dalam mempelajari kosakata.

Penelitian berikutnya adalah penilitan yang dilakukan oleh (Hidayanto & Febrina Ernungtyas, 2019) tentang Eksplorasi Identitas Virtual Gameer Muslimah dalam dunia virtual di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana lingkungan virtual menyediakan ruang untuk membangun identitas dan memahami konstruksi identitas virtual gamer Muslimah di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil dari penelitian itu sendiri menunjukkan bahwa gamer Muslimah berjilbab lebih dominan menciptakan identitas virtual mereka sesuai dengan keinginan dan aspirasi yang tidak mampu diwujudkan di dunia nyata.

Dalam penulisan penelitian dengan judul “Pengaruh tingkat kesulitan tinggi pada video game terhadap motivasi pemainnya” kami menggunakan landasan teori berikut:

1. Dark Souls

Dark Souls adalah sebuah waralaba video game bergenre Action RPG yang dikembangkan oleh FromSoftware dan di publikasi oleh Bandai Namco Entertainment. Game ini dikenal dengan tingkat kesulitannya yang tidak kenal ampun karena game tersebut didesain agar pemainnya mengalami kekalahan yang berulang kali, melewati berbagai tantangan dengan tingkat yang sulit dan menghukum pemain dengan cara menjatuhkan segala mata uang didalam game yang dimiliki pemain saat

mengalami kematian yang dinamakan Souls”

2. Souls-Like

Sebuah Genre video game yang didesain dengan tingkat kesulitan yang tinggi dan memiliki desain, mekanik dan konsep yang mirip dengan game dari “Souls Franchise”. Genre ini berasal dari seri Dark Souls yang dikembangkan oleh FromSoftware.

3. Playstation 3

Konsol permainan video game rumahan ke-3 dari brand playstation yang dirilis pada tahun 2006. Brand Playstation sendiri dikenal sebagai salah satu Konsol favorit para pemain video game diseluruh dunia. Brand Playstation itu sendiri dimiliki oleh Sony Interactive Entertainment sebuah divisi dari Sony.

4. Demon Souls

Sebuah judul video game yang dikembangkan khusus untuk konsol playstation 3 pada tahun 2009 yang dikembangkan oleh FromSoftware yang pada awalnya hanya rilis di Jepang dan akhirnya mencapai tangan para pemain lainnya di negara bagian barat dan menemukan peminat khususnya melalui omongan mulut ke mulut antar pemainnya karena tantangan dengan tingkat kesulitannya yang tinggi dan perasaan nikmat yang didapatkan para pemainnya dari melewati tantangan tersebut.

5. Iudex Gundryr

Bos tutorial dari video game yang digunakan pada penelitian eksperimen ini yaitu game Dark Souls 3.

6. OBS

Menurut (Qorib & Zaniyati, 2021), OBS atau *Open Broadcast Software* adalah aplikasi yang digunakan untuk merekam video dan melakukan siaran langsung yang mudah diakses dan gratis.

7. Penelitian Kualitatif

Menurut (Mayasari et al., 2021) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana

- peneliti berperan sebagai instrument kunci.
8. Metode Experimen
Menurut (Rohmi Khalida & Astawan, 2021) , metode eksperimen adalah metode pembelajaran yang mengarahkan seseorang untuk melakukan sebuah percobaan yang dilakukan secara mandiri sehingga dapat mengalami dan membuktikan sendiri hal yang dipelajari. Metode ini memberikan kesempatan untuk mengalami suatu percobaan secara mandiri dan mengikut semua prosesnya hingga dapat menarik kesimpulan sendiri. Dengan metode eksperimen pelaksana dapat mengumpulkan pengetahuan secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir ataupun kreativitas.
 9. Wawancara
Menurut (Simorangkir et al., 2021), Wawancara adalah sebuah metode yang digunakan untuk mencari data primer dan merupakan metode yang umum digunakan dalam penelitian interpretif dan juga penelitian kritis.
 10. Analisis
Menurut (Nurhasanah et al., 2021) , analisis adalah proses identifikasi sesuatu yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau menemukan kekurangan dari keadaan yang sebenarnya sehingga dapat ditemukannya solusi yang diharapkan.
 11. Observasi
Menurut (Hasibuan et al., 2023) , Metode Observasi adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.
 12. Purposive Sampling
Menurut (Purwanto et al., 2020) , Dalam penelitian kualitatif, teknik purposive sampling adalah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian tertentu. Tidak ada batasan jumlah responden untuk membuat sampel

purposive, asalkan informasi yang diinginkan dapat diperoleh dan dihasilkan

13. Analisis Kontekstual

Menurut (Anisa Fitri et al., 2023) , Analisis kontekstual adalah analisis wacana dengan bertumpu pada teks yang dikaji berdasarkan konteks eksternal yang melingkupinya, baik konteks situasi maupun konteks kultural. Untuk memahaminya dapat dilakukan dengan menafsirkan prinsip-prinsip analogi, yaitu prinsip penafsiran personal, prinsip penafsiran lokasional, prinsip penafsiran temporal, prinsip analogi

METODE

Pada Penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimental dan pengumpulan data kualitative melalui observasi dan wawancara. Sampel dari penelitian ini adalah pemain video games atau yang biasa disebut gamers yang ada di Kota Batam sebanyak 34 orang, Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui *purposive sampling* dimana kami menilai dan memilih sendiri individu-individu diantara populasi yang telah ditentukan untuk mengikuti eksperimen yang akan dilaksanakan. Eksperimen yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan video game berjudul Dark Souls 3 dimana peserta eksperimen akan membuat sebuah karakter baru dan melewati bagian tutorial dari game tersebut dimana pada akhirnya peserta harus mengalahkan bos tutorial dari game dark souls 3 yaitu *Iudex Gundyr* untuk menyelesaikan eksperimen pada penelitian ini.

Eksperimen akan dilaksanakan menggunakan Laptop yang disediakan dari kami dan juga *Gamepad* atau *controller* yang disediakan dari penulis untuk memainkan game tersebut. Pada saat Eksperimen sedang berjalan kami menggunakan OBS untuk merekam hasil eksperimen berupa reaksi pemainnya dan hasil permainan peserta eksperimen tersebut. Setelah selesai dengan bagian

eksperimen kami akan mengajak peserta eksperimen untuk melakukan wawancara mengenai pengalaman bermain game Dark Souls 3 yang dikenal dengan tingkat kesulitannya yang. Pada tahap pengolahan data dari wawancara kami akan menggunakan metode analisis kontekstual untuk memahami secara mendalam jawaban-jawaban yang diberikan oleh para peserta. Setelah proses pengumpulan data selesai kami pun akan menganalisis data yang barusan sudah dikumpulkan dan menghasilkan kesimpulan berdasarkan informasi yang ada.

Tabel 1. Spesifikasi Hardware

Nama	Spesifikasi
Komputer	Lenovo Gaming 3I Laptop
Prosesor	Intel I7-10750H
Memori	16GB DDR4 3200 MHz
Kartu Grafis	NVIDIA® GeForce GTX™ 1650
mikropon	HyperX Quadcast
Gamepad	Logitech F710 Wireless Gamepad

Pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan pada saat melakukan wawancara terhadap peserta yang sudah selesai melakukan eksperimen

1. Seberapa sering biasanya peserta main game & game apa yang biasanya dimainkan?
2. Seberapa susah tutorial dari game Dark Souls 3 bagi peserta & mengapa? (untuk memudahkan peserta boleh di sebutkan dari antara 1-5 untuk tingkat kesulitannya)
3. Menurut peserta apa yang paling susah dari tutorial game dark souls 3 tersebut?
4. Diluar eksperimen ini jika ada kesempatan apakah peserta akan coba memainkan game Dark Souls 3 itu sendiri?
5. Biasanya motivasi apa yang mendorong peserta untuk main video game?
6. Pertanyaan diatas dibuat berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Hidayanto & Febrina Ernungtyas, 2019)

Pedoman observasi motivasi peserta dalam memainkan game dark souls 3 adalah berikut:

Aspek 1

Berapa lama waktu peserta menyelesaikan tutorial game Dark Souls 3

Nilai 4 peserta menyelesaikan tutorial >45 menit

Nilai 3 Peserta menyelesaikan tutorial 31-45 menit

Nilai 2 Peserta menyelesaikan tutorial 16-30 menit

Nilai 1 Peserta menyelesaikan tutorial 1-15 menit

Aspek 2

Berapa kali peserta mengalami kekalahan atau kematian pada saat bermain

Nilai 4 peserta mengalami kematian 20> kali

Nilai 3 peserta mengalami kematian 11-15 kali

Nilai 2 peserta mengalami kematian 6-10 kali

Nilai 1 peserta mengalami kematian 0-5 kali

Aspek 3

Seberapa sering peserta berhasil menghindari serangan musuh

Nilai 4 peserta berhasil menghindar 45>

Nilai 3 peserta berhasil menghindar 31-45 kali

Nilai 2 peserta berhasil menghindar 16-30 kali

Nilai 1 peserta berhasil menghindar 0-15 kali

Aspek 4

Seberapa sering peserta gagal menghindari serangan musuh

Nilai 4 peserta gagal menghindar 45>

Nilai 3 peserta gagal menghindar 31-45 kali

Nilai 2 peserta gagal menghindar 16-30 kali

Nilai 1 peserta gagal menghindar 0-15 kali

Aspek 5

Jumlah Reaksi Positif yang di tunjukan peserta secara verbal pada saat eksperimen sedang berlangsung

Nilai 4 peserta bereaksi positif secara verbal 15>

Nilai 3 peserta bereaksi positif secara verbal 11-15

Nilai 2 peserta bereaksi positif secara verbal 6-10

Nilai 1 peserta bereaksi positif secara verbal 0-5

Aspek 6

Jumlah Reaksi Positif yang di tunjukan peserta melalui tingkah laku pada saat eksperimen sedang berlangsung

Nilai 4 peserta bertingkah laku positif 15>

Nilai 3 peserta bertingkah laku positif 11-15

Nilai 2 peserta bertingkah laku positif 6-10

Nilai 1 peserta bertingkah laku positif 0-5

Aspek 7

Jumlah Reaksi Negatif yang di tunjukan peserta secara verbal pada saat eksperimen sedang berlangsung

Nilai 4 peserta bereaksi negatif secara verbal 15>

Nilai 3 peserta bereaksi negatif secara verbal 11-15

Nilai 2 peserta bereaksi negatif secara verbal 6-10

Nilai 1 peserta bereaksi negatif secara verbal 0-5

Aspek 8

Jumlah Reaksi Negatif yang di tunjukan peserta melalui tingkah laku pada saat eksperimen sedang berlangsung

Nilai 4 peserta bertingkah laku negatif 15>

Nilai 3 peserta bertingkah laku negatif 11-15

Nilai 2 peserta bertingkah laku negatif 6-10

Nilai 1 peserta bertingkah laku negatif 0-5

Pada penelitian ini kami melakukan observasi terhadap eksperimen menggunakan video game berjudul dark souls 3 dengan indikator yang telah disediakan pada lembar daftar periksa observasi serta menunjukkan akumulasi nilai yang diperoleh peserta. Jumlah nilai dari hasil observasi tersebut akan dikalkulasi kedalam bentuk tabel yang akan digunakan

dari penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh (Rizky Setiawan & Wiedarti, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

pada tahap ini penulis telah mengadakan eksperimen menggunakan vide game Dark Souls 3. Dari 34 peserta yang telah mengikuti eksperimen mengenai pengaruh game dengan tingkat kesulitan tinggi terhadap motivasi pemainnya, kami menemukan bahwa dari 34 peserta yang telah mengikuti eksperimen tersebut cenderung merasa game dark souls 3 ini menantang dan juga menyenangkan, Mayoritas dari peserta eksperimen ini mengungkapkan bahwa jika ada kesempatan lain atau waktu luang mereka bisa melihat diri mereka sendiri untuk memainkan game tersebut secara individu.

Berikut adalah hasil observasi dari eksperimen pada penelitian ini:

	Nilai 1	Nilai 2	Nilai 3	Nilai 4
Aspek 1	8	18	5	3
Aspek 2	10	13	8	3
Aspek 3	7	13	6	8
Aspek 4	13	15	2	4
Aspek 5	16	15	3	0
Aspek 6	31	3	0	0
Aspek 7	18	3	2	11
Aspek 8	27	7	0	0

Dilihat dari data yang diperoleh melalui observasi eksperimen menggunakan game dark souls 3, berdasarkan hasil dari aspek 1-4 bisa dilihat bahwa hasil dari eksperimen tersebut menunjukkan performa peserta secara umum di eksperimen ini berada pada spektrum nilai 2. Aspek 1-4 sendiri merupakan indikator yang berhubungan dengan performa pemain dalam menguasai mekanik dalam game dark souls 3, seperti waktu bermain, jumlah kematian, seberapa bagus Teknik menghindari pemain dan juga seberapa sering pemain gagal dalam menghindari serangan musuh.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dari indikator seperti aspek 5 & 6 bisa dilihat dari tabel diatas bahwa reaksi positif dari peserta eksperimen ini sangatlah sedikit dimana mayoritas dari peserta eksperimen ini berada pada spektrum nilai

1 dan 2 dimana mereka sangat jarang mengalami kejadian yang memicu reaksi positif saat memainkan game Dark Souls 3 ini yang dikenal dengan tingkat kesulitannya yang tinggi.

Yang terakhir pada indikator observasi aspek 7 dan 8, berdasarkan tabel data hasil observasi diatas mayoritas peserta eksperimen Dark Souls 3 ini cenderung sedikit menunjukkan reaksi negatif saat bermain game Dark Souls 3, tetapi bisa dilihat pada aspek 7 tidak sedikit juga peserta yang sangatlah sering menunjukkan reaksi negative saat bermain yang bisa dilihat pada nilai 4

Pada saat pelaksanaan eksperimen ini sendiri kami juga menemukan beberapa kasus unik dalam eksperimen ini, salah satu contoh dari eksperimen unik tersebut adalah adanya peserta yang memiliki waktu penyelesaian eksperimen yang sangat lama sepanjang 1 jam 40 menit, meskipun begitu peserta tetap melanjutkan eksperimen ini dan tetap mencoba terus menerus selama waktu tersebut untuk menyelesaikan tutorial dari game dark souls 3 tersebut.

Selain itu kami juga menemukan peserta yang tidak ingin melanjutkan eksperimennya karena mengalami kematian berulang kali meskipun memiliki penguasaan mekanik yang lebih tinggi dari pemain lainnya. Tidak hanya itu peserta eksperimen tersebut juga merupakan peserta dengan reaksi negatif tertinggi diantara pemain lainnya.

Adapun juga beberapa peserta yang menunjukkan reaksi positif Ketika mereka mengalami kekalahan. Contohnya seperti Ketika peserta pertama kali melawan bos tutorial dari game dark souls 3 dan secara langsung mengalami kematian ataupun Ketika pemain melihat transformasi yang dilakukan bos musuh dan terkena serangan yang tampaknya mustahil untuk diatasi.

Dari informasi diatas kita dapat menyimpulkan bahwa secara umum peserta eksperimen ini mayoritas berperforma pada spektrum menengah dalam penguasaan mekanik didalam game, tetapi jika dilihat dari reaksi positif pemain saat bermain

game, pemain cenderung jarang menunjukkan reaksi positif dan juga reaksi negative, tetapi masih ada jumlah reaksi negatif yang cukup signifikan. Selain itu ada juga beberapa kasus unik seperti peserta dengan waktu eksperimen terlama dengan waktu 1 jam 40 menit, peserta yang berhenti karena tingkat kesulitan game yang terlalu sulit dan juga beberapa responden dengan reaksi unik seperti menunjukan reaksi positif saat mengalami kekalahan.

Setelah eksperimen telah selesai maka kami akan mengundang para peserta dari eksperimen ini untuk melakukan interview. Dari 34 peserta wawancara Sebagian besar peserta menjawab bahwa game dark souls 3 itu sendiri berada pada tingkat kesulitan 3/5, mayoritas peserta menjawab bahwa game dark souls 3 itu sendiri sulit untuk dimainkan awalnya saja, tetapi setelah melawan bos tutorial Dark Souls 3 mereka pun menyadari bahwa game ini memiliki mekanik yang sederhana dan merasa gamenya pun mulai lebih mudah untuk dimainkan.

Perlu diketahui bahwa mayoritas dari peserta wawancara dari eksperimen ini merupakan orang-orang yang sangat sering bermain video game dan tidak hanya itu saja, mereka juga memiliki banyak pengalaman bermain game dari berbagai genre seperti Moba, Fps, RPG, Action RPG, dan lain sebagainya. Adapun jawaban yang paling sering didengar lainnya dari narasumber terhadap game Dark Souls 3 adalah dari *Control* nya, mereka menyatakan bahwa salah satu masalah yang perlu mereka perlu taklukan adalah membiasakan diri dengan tombol tombol yang tidak konvensional pada controller/Gamepad yang disediakan oleh penulis. Selain itu mayoritas responden wawancara menjawab bahwa mereka tertarik untuk memainkan game dark souls 3 diwaktu luang mereka jika ada kesempatan.

Disisi lain ada beberapa hasil wawancara dengan jawaban yang unik salah satunya adalah adanya narasumber

yang menjawab bahwa dia ingin memainkan game Dark Souls 3 tetapi dia merasa game tersebut memakan sangat banyak waktu untuk dimainkan, terutama karena Game Dark Souls 3 merupakan game yang perlu dimainkan dengan sabar dan juga perlu dipelajari pola serangan musuhnya sehingga dia tidak yakin ingin memainkan game tersebut di waktu luangnya terutama Ketika waktu bermainnya yang sedikit karena faktor pekerjaan.

Ada pula narasumber yang menyampaikan bahwa ia tidak ingin memainkan game ini lagi dan merekomendasikan kepada orang-orang untuk jangan memainkan game Dark Souls 3 ini karena tingkat kesulitannya yang begitu tinggi dan berkata bahwa memainkan game tersebut hanya menyebabkan stress.

Dari informasi diatas kita dapat menyimpulkan bahwa Sebagian besar dari peserta eksperimen pada penelitian ini tertarik untuk memainkan game ini diluar eksperimen ini, tetapi ada juga beberapa peserta yang merasa bahwa game tersebut sangatlah susah dan membuang waktu, bahkan ada yang menyarankan untuk tidak memainkan game ini.

Berdasarkan dari kedua hasil yang digunakan pada penelitian ini, kami akan membahas pentingnya tantangan didalam sebuah video game. Dark Souls 3 merupakan game yang dikenal dengan tantangannya yang sangat tinggi dan berdasarkan hasil dari eksperimen, observasi dan juga wawancara kami terhadap peserta yang memainkan game Dark Souls 3 tersebut kami melihat bahwa mayoritas pemainnya mengalami berbagai tantangan yang menyebabkan mereka bereaksi secara negatif saat bermain game tetapi Ketika pemain telah berhasil melewati tantangan terbesar dari eksperimen ini yaitu bos tutorial Dark Souls 3 Iudex Gundyr kami melihat bahwa secara mayoritas mereka bereaksi secara positif terutama Ketika mereka telah mengalami kegagalan berturut-turut.

Dengan begitu kami menyadari betapa pentingnya sebuah desain tantangan yang diperlukan dalam sebuah video game agar pemainnya dapat merasakan kenikmatan lebih Ketika mereka melewati tantangan yang telah menghentikan kemajuan bermain mereka dan memperoleh pengalaman bermain yang mengesankan dan emosional.

Video game dengan genre Souls-like itu sendiri adalah salah satu contoh dimana pemainnya di uji dengan berbagai tantangan agar pemainnya dapat memperoleh kenikmatan tersebut. Game ber genre Souls-like itu sendiri merupakan sebuah bukti bahwa sebuah game dengan formula yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi sangat diminati karena pengalaman yang dapat dirasakan pemainnya yaitu perasaan dimana pemainnya merasa terpenuhi dan merasa senang dari menaklukan tantangan yang sulit. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak semua orang dapat mengtoleransi perasaan kegagalan sehingga dapat menyebabkan beberapa pemain lainnya menjadi jengkel dan tidak ingin memainkan game dengan genre tersebut kedepannya. Tetapi untuk pemain yang telah menaklukan tantangan tersebut mereka pun memperoleh sebuah pengalaman bermain yang unik dan memuaskan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diperoleh, bisa kami simpulkan bahwa video game dengan tingkat kesulitan yang tinggi dapat mempengaruhi motivasi pemainnya. Hal ini bisa dilihat dari hasil eksperimen yang kami lakukan dimana kami mengobservasi Gamers di Kota Batam yang memainkan game dengan tingkat kesulitan yang tinggi yaitu Dark Souls 3 dan melalui wawancara yang kami lakukan dengan peserta eksperimen bermain Dark Souls 3. Dimana peserta eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan reaksi positif dalam menaklukan tantangan yang telah disediakan didalam video game tersebut

dan juga keinginan peserta untuk memainkan game Dark Souls 3 diluar eksperimen ini.

Kami menyadari bahwa masih banyak hal yang dapat diteliti dari penelitian ini maka dari itu sangatlah direkomendasikan agar penelitian kedepannya dapat dikaitkan dengan topik seputar game dengan tantangan yang tinggi sementara juga lebih mudah diakses oleh lebih banyak orang. Penelitian yang serupa juga sangat direkomendasikan untuk menginvestigasi topik penelitian ini melalui berbagai indikator lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Fitri, D., Hidayah, N., Bahasa Arab, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2023). Analisis Makna Tekstual dan Kontekstual Hadist Tentang Niat Dalam Kitab Arba'in Nawawi. *Bahasa Arab Dan Kajian Linguistik Arab*, 6(1), 42–46.
- Budinugroho, G., & Ariffudin Islam, M. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Infografis Sejarah Konsol Video Game Era 1980-an dan 1990-an. *Jurnal Barik*, 4(3), 75–89.
- Caroux, L., & Mougine, A. (2022). Influence of visual background complexity and task difficulty on action video game players' performance. *Entertainment Computing*, 41, 100471. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100471>
- Guzsvinecz, T. (2023). The correlation between positive reviews, playtime, design and game mechanics in souls-like role-playing video games. *Multimedia Tools and Applications*, 82(3), 4641–4670. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-12308-1>
- Hasibuan, M., Azmi, R., Arjuna, D., & Rahayu, S. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 9–15.
- Hidayanto, S., & Febrina Ernungtyas, N. (2019). Gamer dan Muslimah: Kongsruksi Identitas Virtual Gamer Daring Profesional. *ETTISAL Journal of Communication*, 4(2), 122–135. <https://doi.org/10.21111/ettisal.v4i2.3635>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i2.2020p199>
- Mayasari, A., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R., & Nur, M. (2021). Analisis Kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 484–493.
- Purwanto, A., Pramono, R., Bernarto, I., Asbari, M., Budi Santoso, P., Ong, F., Kusumaningsih, W., Mustikasiwi, A., Prameswari, M., Mayesti Wijayanti, L., & Chi Hyun, C. (2020). Peluang dan Hambatan Publikasi Artikel pada Jurnal Internasional Bereputasi: Studi Eksploratori pada Mahasiswa Doktor di Sebuah Perguruan Tinggi Swasta di Jakarta. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 4(1), 219–228.
- Qorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12(1), 87–98. <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v12i1.4320>

- Rizky Setiawan, M., & Wiedarti, P. (2020). The Effectiveness of Quizlet Application Towards Students' Motivation in Learning Vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>
- Rohmi Khalida, B., & Astawan, G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 182–189. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2>
- Sibolga, A.-W., Munawaroh, N. A., Kalimah, S., & Muttaqien, Z. (2023). Netflix In Indonesia: Customer Willingness To Pay in Video Streaming Service. *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 6(1), 1055–1066. <https://doi.org/10.36778/jesy.v6i1.1136>
- Simorangkir, I. R., Ramdani, F., & Brata, K. C. (2021). Analisis Tiga Metode Evaluasi Usability Untuk Menemukan Permasalahan Usability Pada Situs Kecamatan Lowokwaru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 276–282.