

Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena

Muhammad Bambang Firdaus^{*1}, Edy Budiman², Muhammad Fikri Anshori³
Jurusan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Mulawarman, Samarinda
e-mail: ^{*1}bambangf@fkti.unmul.ac.id, ²edy.budiman@fkti.unmul.ac.id,
³fikryanshori31@gmail.com

Abstrak

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan genre game yang memadukan real time strategy dan role playing game dimana pemainnya dituntut untuk dapat melakukan kontrol karakter, kerjasama team dan memahami permainan agar dapat melakukan penguasaan terhadap hero, ability, skill, pemilihan item, jungling, timing gank, counter dan improvisasi dalam permainan. Pemain juga dituntut untuk dapat bekerjasama dalam team guna menyusun strategi untuk memenangkan permainan Tujuan penelitian ini yaitu untuk menambah minat pemain dengan cara inovatif dalam memberikan informasi agar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan terhadap permainan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang dipadukan dengan motion graphic. Pengujian validitas dilakukan melalui tahapan wawancara dan angket atau kuisioner untuk dapat mendapatkan validitas tersebut. Dari hasil pengujian, dapat disimpulkan Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini mendapat presentase validitas 87,60% yaitu sangat valid atau sangat layak serta mampu mensosialisasikan dan memberikan edukasi sesuai yang diharapkan.

Kata kunci— *Media Pembelajaran, eSports, Multiplayer Online Battle Arena, Motion Graphic*

1. PENDAHULUAN

Olahraga elektronik atau eSports saat ini sudah banyak dikenal dan diminati oleh kalangan muda dan dewasa baik pria maupun wanita. Tahun 2012 adalah tahun yang paling mengagumkan dimana salah satu kategori pertandingan eSports bergenre MOBA (Mobile Online Battle Arena) “The International” tersebut memecahkan rekor hadiah sebesar 239 Miliar Rupiah [1].

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah game online yang memadukan Real Time Strategy dan Role Playing Game dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan [2]. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan [3].

Game bergenre MOBA ini, pemain juga dituntut untuk dapat melakukan penguasaan terhadap hero, ability, skill, pemilihan item, jungling, timing gank, counter dan improvisasi dalam permainan. Elemen kerjasama tim ini juga turut menuntut pemainnya untuk dapat menyusun strategi yang efektif guna memenangkan permainan [4]. Namun, untuk dapat melakukan menguasai semuanya sekaligus bukan hal yang mudah dan cukup memakan waktu.

Menguasai serta memahami genre moba ini memerlukan sebuah media pembelajaran. Dimana menurut Marlina “ media pembelajaran bukan sekedar benda fisik, namun segala

sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap” [5]. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis computer [6] dengan dipadukan menggunakan animasi motion graphic, media pembelajaran ini menjadi lebih menarik.

Motion Graphic merupakan grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan sebuah ilusi dari gerak ataupun sebuah transformasi [7]. Motion graphic menarik untuk digunakan sebagai pembelajaran eSports bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah video animasi motion graphic yang dapat memberikan pembelajaran serta edukasi mengenai eSports bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) kepada para pemain game genre tersebut. Dengan memberikan informasi mengenai seputar 2 game eSports bergenre MOBA yaitu Mobile Legends dan Dota 2.

Video animasi motion graphic tersebut juga nantinya berisi guide mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain kedua game tersebut, pengenalan ability, rekomendasi hero dan item yang harapannya dapat membantu pemain mendapatkan informasi dan pengetahuan untuk dapat melakukan improvisasi dalam bermain.

Tujuan dari penelitian adalah membuat sebuah video Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation yang dapat mensosialisasikan dan memberikan edukasi mengenai eSports bergenre Multiplayer Online Battle Arena sehingga dapat dijadikan referensi terkait informasi yang didapat oleh pemain ataupun penggiat game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini meliputi pengumpulan data dan perancangan video yang mana dapat dilihat sebagai berikut:

2.1 Metode Pengumpulan Data

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon baik dari komunitas ataupun pemain game terhadap kualitas media animasi motion graphic dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran esports bergenre Multiplayer Online Battle Arena.

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara mulai dari media eSports, komunitas eSports hingga para player game dan diharapkan akan didapatkan informasi sebagai data untuk validasi hasil penelitian ini.

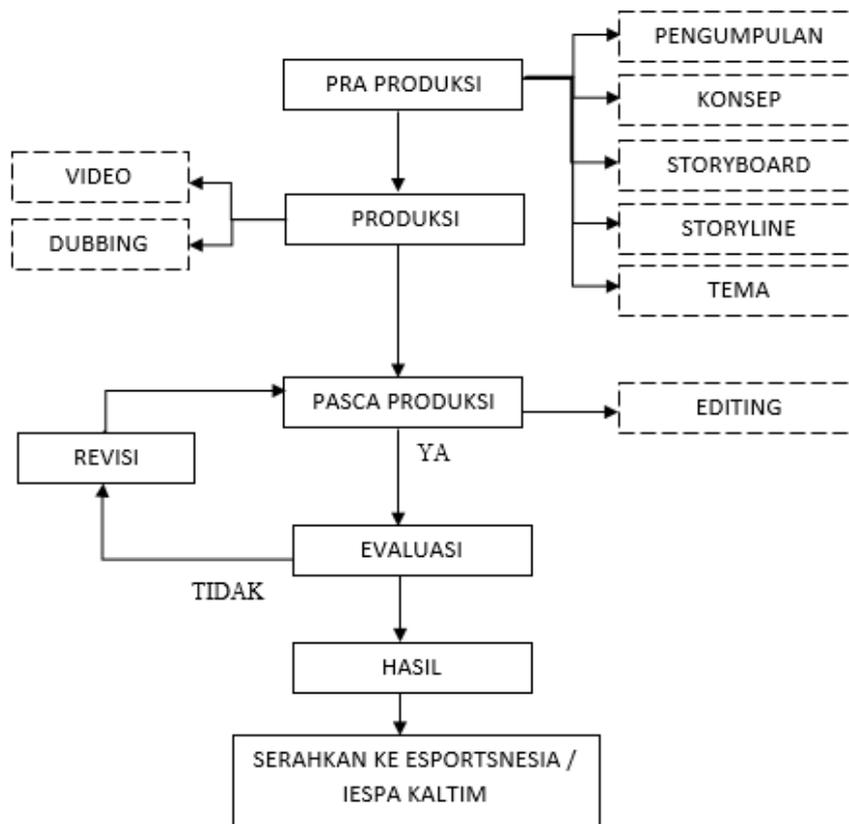
2.2 Perancangan Video

Terdapat tiga proses perancangan video yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dapat dilihat pada gambar 1. Pra produksi yaitu tahap dimana dilakukan pengalamanan dan persiapan tantangan - tantangan teknis yang diperlukan untuk produksi[8]. Pada tahap pra produksi hal-hal yang perlu dipersiapkan seperti konsep media pembelajaran, storyline, dan storyboard. Konteksnya adalah infografis yang didesain bergerak seperti yang ada pada media audio visual berupa film, video dan animasi computer [9].

Tahap produksi hal yang perlu diperhatikan adalah pengambilan animasi *motion graphic* dan gambar sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat, setelah itu diseleksi sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan untuk digabungkan menjadi satu. Pembuatan animasi mulai dilakukan mulai dari pembuatan material asset animasi sesuai sketsa yang telah dibuat dan juga melakukan produksi suara, yaitu mencari music background dan juga sound effect yang diperlukan [10].

Kemudian proses *dubbing* yaitu penambahan narasi untuk menjelaskan isi keterangan video. Langkah yang terakhir, yaitu pasca produksi yaitu melihat hasil dari produksi, proses

editing dan melakukan *cut to cut* untuk bagian yang tidak diperlukan

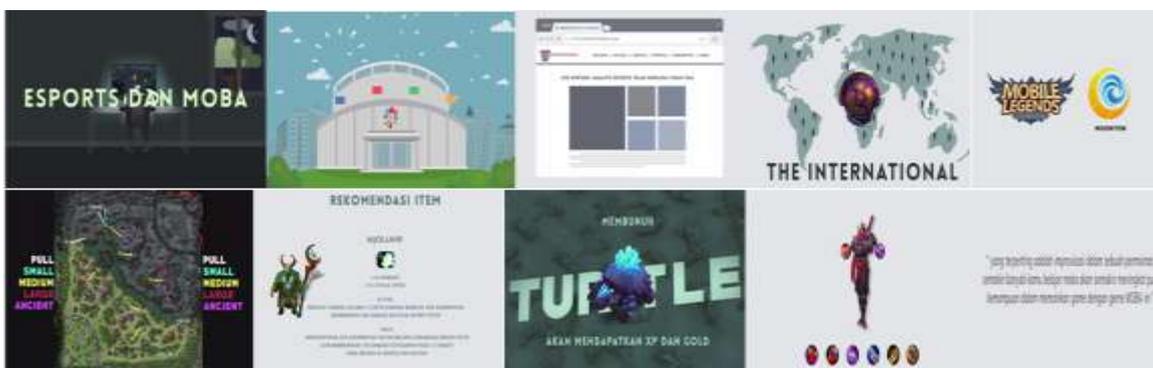


Gambar 1. Proses Perancangan Video

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

3.1 Hasil



Gambar 2. Tampilan Video

1. Penyajian Data Validasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang berasal dari kuesioner penilaian dengan skala Linkert. Data tersebut diperoleh melalui tahap penilaian

validasi uji coba lapangan. Untuk angket validator kriteria penskoran nilai dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
65-84	Valid	Tidak Revisi
45-64	Cukup Valid	Sebagian Revisi
0-44	Kurang Valid	Revisi Total

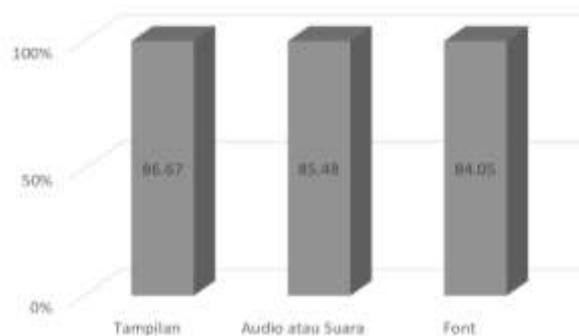
Tabel 2. Kriteria Penskoran Kuesioner Validasi

SKOR				
5	4	3	2	1
Sangat Baik	Baik	Netral	Cukup Baik	Kurang Baik
Sangat Valid	Valid	Netral	Cukup Valid	Kurang Valid
Sangat Menarik	Menarik	Netral	Cukup Menarik	Kurang Menarik
Sangat Sesuai	Sesuai	Netral	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai
Sangat Efektif	Efektif	Netral	Cukup Efektif	Kurang Efektif
Sangat Tepat	Tepat	Netral	Cukup Tepat	Kurang Tepat
Sangat Jelas	Jelas	Netral	Cukup Jelas	Kurang Jelas

3.2 Pembahasan

Pengujian selanjutnya adalah untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap aplikasi ini. Kuesioner yang telah disebarakan dilakukan perhitungan dengan cara menjumlahkan lalu dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase.

1. Penilaian Aspek Media Pembelajaran



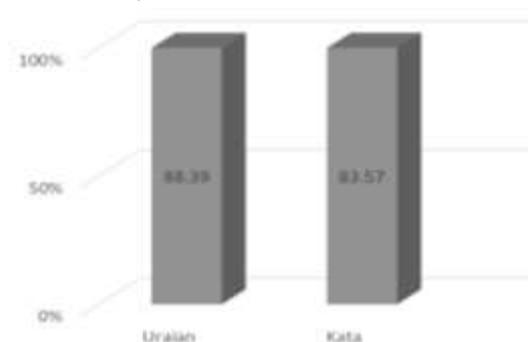
Gambar 3. Grafik Penilaian Aspek Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel 3 Penilaian Aspek Media Pembelajaran diatas, hasil penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek (1) Tampilan 86,67%; (2) Audio atau Suara 85,48%; dan (3) Font 84,05%. Secara keseluruhan, penilaian dari aspek multimedia terhadap Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah sebesar 86,33%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sangat layak untuk digunakan.

Tabel 3. Penilaian Aspek Media Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kevalidan
1	Tampilan	364	420	86.67 %
2	Audio atau Suara	359	420	85.48 %
3	Font	353	420	84.05 %
	Jumlah	1076	1260	86,33 %

2. Penilaian Aspek Materi Pembelajaran



Gambar 4. Grafik Penilaian Aspek Materi Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4 Penilaian Aspek Media Pembelajaran diatas, hasil penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek (1) Uraian 89,25% dan (2) Kata 83,57%; Secara keseluruhan, penilaian dari aspek materi Terhadap Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah sebesar 86,33%. Sehingga tingkat validasi materi pada Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Penilaian Aspek Media Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kevalidan
1	Uraian	495	560	88.39%
2	Kata	351	420	83.57%
	Jumlah	846	980	86.33%

3. Penilaian Aspek Kepuasan



Gambar 5. Penilaian Aspek Kepuasan

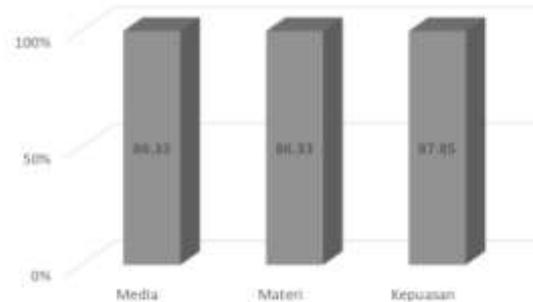
Berdasarkan Tabel 4 Penilaian Aspek Kepuasan diatas, hasil penilaian oleh kepuasan ditinjau dari aspek (1) Penjelasan Terkait Game 85,95%; (2) Manfaat dan Pengetahuan 89,05%; dan (3) Kepuasan 88,57%. Secara keseluruhan, penilaian dari aspek kepuasan terhadap Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah sebesar 87,85%. Sehingga tingkat validasi tampilan pada

Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) diinterpretasikan sangat layak untuk digunakan.

Tabel 5. Penilaian Aspek Kepuasan

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Kevalidan
1	Penjelasan Terkait Game	361	420	85.95%
2	Manfaat dan Pengetahuan	374	420	89.05%
3	Kepuasan	372	420	88.57%
	Jumlah	1107	1260	87.85%

4. Pengujian Validitas



Gambar 6. Grafik Pengujian Validitas

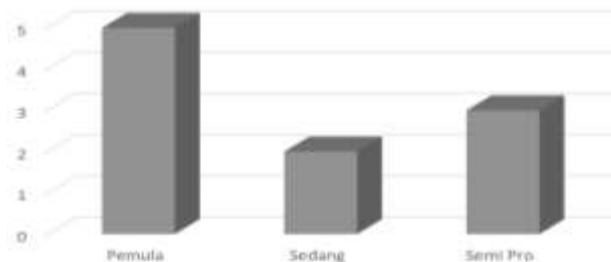
Berdasarkan Tabel 5 Pengujian Validitas diatas, hasil pengujian validasi ditinjau dari aspek (1) Media 86,33%; (2) Materi 86,33%; dan (3) Kepuasan 87,85%, rata-rata total penilaian validitas terhadap Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah sebesar 86,54%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sangat valid dan diinterpretasikan layak untuk digunakan.

Tabel 6. Pengujian Validitas

No	Aspek penilaian	Skor observasi	Skor yang diharapkan	Hasil
1	Media	1076	1260	86,33 %
2	Materi	846	980	86,33%
3	Kepuasan	1107	1260	87,85%
	Jumlah	3029	3500	86,54%

5. Wawancara Responden

Wawancara di lakukan untuk mendapatkan dukungan dari responden dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi motion graphic pada esports bergenre moba yang dibuat oleh peneliti. Peneliti melakukan wawancara dengan 12 responden yaitu yang terdiri dari player DOTA 2, player Mobile Legends, IeSPA Kaltim dan Esportsnesia.



Gambar 6. Grafik Pemain

Wawancara tersebut peneliti melakukan wawancara pada para pemain, dimana pemain dalam bermain genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ada yang dapat dikatakan sebagai pemula, sedang, dan semi-pro. Berikut adalah grafik pemain berdasarkan pengalaman bermain. Berdasarkan grafik tersebut, diatas diketahui terdiri dari beberapa tingkatan pengalaman pemain yaitu (1) Pemula terdapat 5 responden, (2) Sedang terdapat 2 responden dan (3) Semi Pro terdapat 3 Responden. Sehingga dapat disimpulkan responden wawancara rata-rata adalah mereka yang masih baru atau dikatakan pemula dalam bermain game genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji oba terakhir terhadap Skema Panduan Gaming Menggunakan Motion Graphic Animation pada eSports bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian Penilaian Aspek Media Pembelajaran yang meliputi tampilan, audio dan font mendapatkan hasil sebesar 86,33%. Dengan kualifikasi tingkat validasi yang didapat sebesar 86,33% maka dapat dikatakan Sangat Valid.
2. Berdasarkan penilaian Penilaian Aspek Materi Pembelajaran yang meliputi uraian, penjelasan dan kata mendapatkan hasil sebesar 86,33%. Dengan kualifikasi tingkat validasi yang didapat sebesar 86,33% maka dapat dikatakan Sangat Valid.
3. Berdasarkan penilaian Penilaian Aspek Kepuasan yang meliputi penjelasan terkait game, kepuasan, manfaat dan pengetahuan mendapatkan hasil sebesar 87,85%. Dengan kualifikasi tingkat validasi yang didapat sebesar 87,85% maka dapat dikatakan Sangat Valid.
4. Wawancara pengkategorian responden sebagai pemain yang dihitung sesuai dengan pengalaman bermainnya. Dimana didapatkan hasil sebesar 50% untuk pemain pemula, 20% pemain dengan kategori sedang dan 30% pemain dengan kategori semi-pro.

5. SARAN

Berdasarkan point kesimpulan, terkait pengujian validitas secara keseluruhan yang meliputi penilaian aspek media pembelajaran, penilaian aspek materi pembelajaran, penilaian aspek kepuasan dan pengkategorian pemain berdasarkan pengalaman maka saran media pembelajaran dengan validitas yang mencapai 86.54% adalah perlu memiliki kualitas yang baik, dimana media pembelajaran sangat efektif bagi para responden yang rata-rata adalah pemain pemula.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. B. Asyakur and N. W. S. Puspitadewi, "Jurusan Psikologi, FIP Unesa," Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecendrungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya, 2017.
- [2] Julius, S. Honggowidjaja and P. E. Dora, "Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena," JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2, pp. 672-680, 2016.
- [3] J. Funk, "MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre.," 2013.

- [4] D. Sari, "Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi Film Animasi Tiga Dimensi Untuk Pengembangan Groupware," *IPTEK-KOM*, Vol. 14, pp. 133-150, 2012.
 - [5] M. Audina, M. Ugiarto and B. Cahyono, "Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Desktop Pada Pendidikan Lingkungan Hidup Di Taman Kanak-Kanak Samarinda," *JURTI*, Vol.1 No.1, 2017.
 - [6] N. M. Efendi, "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi* Vol. 2 No. 2, pp. 173-182, 2018.
 - [7] R. K. Wardhani, "Perancangan Video Dokumenter Autisme," Vol. 3, p. 3, 2014.
 - [8] E. Team, "4 Game MOBA Terbaik di Dunia," 1 Desember 2019. [Online]. Available: <https://esportsnesia.com/kasual/4-game-moba-terbaik-di-dunia/>.
 - [9] M. Kharis, E. Budiman and M. B. Firdaus, "Perancangan Video Promosi Wisata Alam Di Samarinda Tahun 2019 Menggunakan Teknik Motion Graphic," *JURTI*, Vol.1 No.1, Agustus 2019, ISSN : 2579-8790, 2019.
 - [10] D. Agniawan, J. A. W and E. Budiman, "Media Informasi Prosedur Tugas Akhir Mahasiswa Fkti Universitas Mulawarman Berbasis Animasi Motion Graphic (Studi Kasus : Pt. Satnetcom Balikpapan)," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi e-ISSN 2540-7902 dan p-ISSN 2541-366X*, Vols. Vol. 2, No. 2, 2017.
-