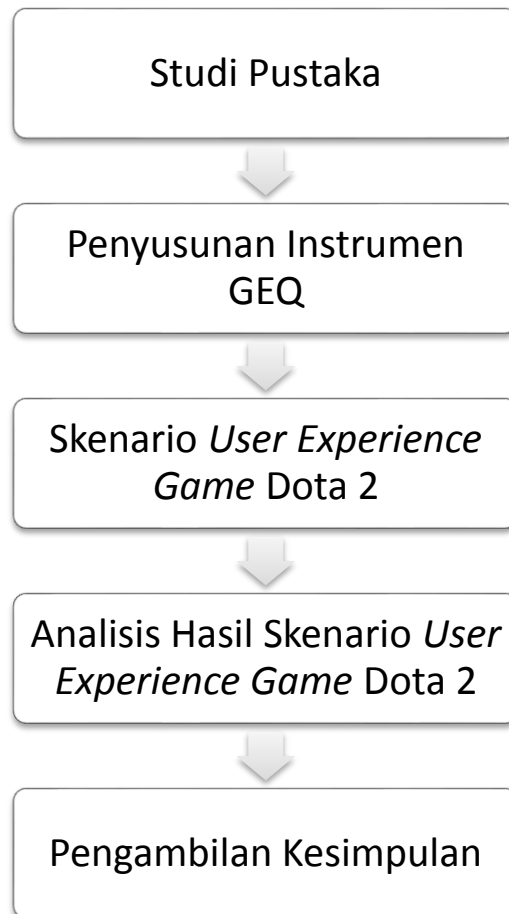


## BAB 3 METODOLOGI

### 3.1 Tahapan Penelitian

Pada bab ini dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahapan pada penelitian ini diantaranya studi literatur, penyusunan instrumen GEQ, skenario *user experience game* DotA 2, analisis hasil skenario *user experience game* dota 2, dan pengambilan kesimpulan. Tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Tahap Penelitian

### 3.1.1 Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mempelajari dasar teori yang menjadi landasan dalam penulisan skripsi tentang analisis pengalaman pengguna permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan menggunakan GEQ pada *game* DotA 2 menggunakan metode *playtesting*. Pada penelitian ini, Teori-teori pendukung penulisan diperoleh dari buku, buku online, jurnal online, serta website resmi yang berkaitan dengan topik skripsi ini. Teori yang dipaparkan dalam studi literatur mengenai kajian pustaka. Kajian pustaka memaparkan mengenai *user experience*, *playtesting*, GEQ, MOBA, DotA 2, metodologi penelitian kuantitatif, populasi dan sampling, dan analisis data.

### 3.1.2 Penyusunan Instrumen GEQ

Dalam penyusunan instrumen, GEQ yang akan digunakan terlebih dahulu disesuaikan dengan hal-hal yang terdapat pada *game* MOBA dan berpedoman pada tiga modul yang ada pada GEQ yaitu GEQ *Core Module*, GEQ *Social Presence Module*, dan GEQ *Post-Game Module*.

Skala pengukuran yang digunakan untuk penilaian kuesioner digunakan skala *likert* dengan jenjang range lima (1,2,3,4,5) . Skor 1 untuk jawaban “sangat tidak setuju”, skor 2 untuk jawaban “tidak setuju”, skor 3 untuk jawaban “kurang setuju”, skor 4 untuk jawaban “setuju” dan skor 5 untuk jawaban “sangat setuju”.

Sebelum dilakukan pengambilan data, kuesioner terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas terlebih dahulu. Pengujian validitas dilakukan untuk menguji apakah kuesioner yang akan digunakan sesuai dengan apa yang ingin diukur.

#### 3.1.2.1 Hasil Validitas Ahli

Sebelum kuesioner siap untuk digunakan akan dilakukan pengujian validitas kuesioner oleh ahli terlebih dahulu. Suatu pernyataan dinyatakan valid jika nilai  $V > 0,69$  dan suatu pernyataan dinyatakan tidak valid jika nilai  $V < 0,69$  (Yang, 2011). Pernyataan yang valid dapat langsung digunakan dalam kuesioner atau dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai saran dari para ahli. Sedangkan pernyataan yang tidak valid tidak dapat langsung digunakan dalam kuesioner dan harus dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli sehingga pernyataan tersebut dapat digunakan dalam kuesioner.

Pada penelitian ini pengujian validitas ditujukan kepada pengevaluasi ahli yang terdiri dari tiga orang dosen Filkom Universitas Brawijaya yang memiliki pengalaman bermain *game* DotA 2 yaitu Mochammad Hannats Hanafi, Sabriansyah Rizqika Akbar dan Adam Hendra Brata.

### A. Hasil validasi ahli GEQ Core Module

Hasil dari validitas ahli pada GEQ Core Module menunjukkan dari 33 pernyataan yang terdapat pada GEQ Core Module terdapat 25 pernyataan valid dan delapan pernyataan tidak valid. Pernyataan-pernyataan yang tidak valid dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Validasi ahli GEQ - Core Module**

No.	Pernyataan	V	Revisi
1.	Saya merasa cukup puas dengan cara bermain ( <i>gameplay</i> ) pada <i>game</i> DotA 2.	0.67	Saya merasa puas dengan cara bermain ( <i>gameplay</i> ) pada <i>game</i> DotA 2.
2.	Saya merasa terampil menggunakan salah satu hero pada DotA 2.	0.5	Saya merasa terampil membunuh lawan saya dalam permainan DotA 2.
6.	Saya merasa senang saat saya bermain <i>game</i> DotA 2.	0.67	Saya merasa senang saat saya menang dalam bermain <i>game</i> DotA 2.
10.	Saya merasa memiliki kemampuan untuk memainkan salah satu hero DotA 2.	0.5	Saya merasa memiliki kemampuan untuk memenangkan permainan DotA 2.
15.	Saya merasa saya cukup baik dalam memainkan salah satu hero DotA 2.	0.5	Saya merasa saya cukup baik untuk mengalahkan lawan dalam bermain DotA 2.
16.	Saya merasa bosan ketika saya bermain DotA 2.	0.58	Bermain DotA 2 membuat saya merasa bosan (menang atau kalah).
17.	Saya merasa berhasil saat saya bisa memenangkan pertandingan DotA 2.	0.67	Saya merasa berhasil memenangkan pertandingan DotA 2.
21.	Saya dapat dengan cepat menaikkan level "hero" hingga level 25.	0.58	Saya dapat dengan cepat menguasai hero yang saya gunakan.

### B. Hasil validasi ahli GEQ *Social Presence Module*

Hasil dari validitas ahli pada GEQ *Social Presence Module* menunjukkan dari 17 pernyataan yang terdapat pada GEQ *Social Presence Module* terdapat 13 pernyataan valid dan empat pernyataan tidak valid. Pernyataan-pernyataan yang tidak valid dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Validasi ahli GEQ – *Social Presence Module***

No.	Pernyataan	V	Revisi
2.	Tindakan yang saya lakukan bergantung pada tindakan yang pemain lain lakukan.	0.67	Tindakan yang saya lakukan bergantung pada tindakan yang rekan tim saya lakukan.
3.	Tindakan yang pemain lain lakukan bergantung pada tindakan yang saya lakukan.	0.67	Tindakan yang rekan tim saya lakukan bergantung pada tindakan yang saya lakukan.
12.	Saya terpengaruh oleh suasana hati pemain lain.	0.67	Saya terpengaruh oleh suasana hati rekan tim saya.
16.	Saya merasa dendam terhadap pemain lain saat bermain DotA 2.	0.42	Saya merasa dendam terhadap lawan saat bermain DotA 2.

### C. Hasil validasi ahli GEQ *Post-Game Module*

Hasil dari validitas ahli pada GEQ *Post-Game Module* menunjukkan dari 17 pernyataan yang terdapat pada GEQ *Post-Game Module* terdapat 16 pernyataan valid dan satu pernyataan tidak valid. Pernyataan yang tidak valid dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Validasi ahli GEQ – *Post-Game Module***

No.	Pernyataan	V	Revisi
9.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa bingung (Contoh : Saya masih berpikir tentang DotA 2).	0.67	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa bingung (Contoh : Saya masih memikirkan saat bermain DotA 2).

### 3.1.3 Skenario *User Experience Game DotA*

Analisis *user experience game* MOBA dilakukan dengan mengumpulkan data melalui wawancara singkat dan kuesioner GEQ, hal ini didasarkan pada GEQ yang merupakan kuesioner yang khusus digunakan untuk menguji *user experience* pada sebuah *game* (Ijsselsteijn, et al., 2013). Kuesioner tersebut dibagikan kepada responden yang mengikuti eksperimen penelitian. Diharapkan dengan skenario analisis *user experience game* MOBA, pernyataan yang ada pada kuesioner dapat terjawab seluruhnya. Langkah dalam melakukan analisis *user experience* sebagai berikut:

1. Sebelum proses pengujian, GEQ terlebih dahulu diuji validitasnya dengan mengujikannya kepada dua orang ahli dengan menggunakan metode validitas isi Aiken. Pernyataan yang tidak valid akan direvisi terlebih dahulu sebelum digunakan.
2. Selanjutnya dilakukan pemilihan responden yang tidak familiar terhadap *game* DotA 2 dengan menggunakan metode *purposive sampling* untuk dilakukan eksperimen.
3. Calon responden akan diberikan *pre-test* tentang *game* DotA 2 untuk membuktikan bahwa mereka adalah pengguna yang tidak familiar terhadap *game* DotA 2.
4. Responden yang terpilih diminta untuk datang ke laboratorium sesuai dengan jadwal penelitian untuk melakukan *playtesting game* DotA 2.
5. Peneliti memberikan informasi dan instruksi bagaimana sesi *playtesting* akan dilaksanakan dan bagaimana mengisi kuesioner yang akan diberikan.
6. Penelitian dan pengujian ini dilaksanakan selama dua hari dan dibagi dalam sembilan sesi. Setiap sesi berlangsung selama dua jam yang terdiri dari tiga sampai empat orang responden.
7. Setiap responden diberikan waktu lima menit untuk mengeksplorasi *game* DotA 2.
8. Pengujian berikutnya dilakukan menggunakan skenario pengujian yang telah disediakan.
9. Setelah pengujian selesai responden didampingi oleh peneliti diarahkan untuk mengisi kuesioner dan memberikan komentar mengenai *game* DotA 2.
10. Setelah mengisi kuesioner sebagian responden akan dilakukan wawancara tentang pengalaman mereka bermain DotA 2, kendala yang dihadapi dalam bermain DotA 2, dan saran untuk *game* sejenis.
11. Responden diberikan reward karena telah bersedia mengikuti eksperimen dan kemudian dipersilahkan meninggalkan laboratorium.
12. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil kuesioner dan wawancara yang telah dikumpulkan.

### **3.1.4 Analisis Hasil Skenario *User Experience Game DotA 2***

Analisis hasil skenario *user experience game DotA 2* dilakukan dengan melakukan perhitungan terhadap hasil kuesioner yang berisi tentang permasalahan *user experience* pada *game DotA 2* disetiap poinnya dengan menggunakan beberapa pengujian seperti uji validitas product moment, uji reliabilitas, uji normalitas, dan analisis statistik menggunakan uji *One-Sample T-Test* atau *One-Sample Wilcoxon Signed Rank Test*.

### **3.1.5 Pengambilan Kesimpulan**

Pengambilan kesimpulan dilakukan setelah semua tahapan perencanaan, perancangan dan analisis telah selesai dilakukan. Kesimpulan diambil untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap terakhir dari penulisan penelitian ini adalah saran yang digunakan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi dalam penelitian dan menyempurnakan penulisan serta sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.