

**ANALISIS *PERSUASIVE DESIGN* DALAM GAME
*MAGIC THE GATHERING ARENA***



PENGKAJIAN

Oleh:

Jehoshua Alsthenno Donne Graciano

NIM: 2112763024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**ANALISIS *PERSUASIVE DESIGN* DALAM GAME
*MAGIC THE GATHERING ARENA***



PENGKAJIAN

Oleh:

Jehoshua Alsthenno Donne Graciano

NIM: 2112763024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

ANALISIS PERSUASIVE DESIGN DALAM GAME MAGIC THE GATHERING ARENA diajukan oleh Jehoshua Alsthenno Donne Graciano, NIM 2112763024, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 198701032015041002/NIDN 0003018706

Pembimbing II

Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 197802212005011002/NIDN 0021027802

Cognate/ Anggota

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 198106152014041001/NIDN 0015068106

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jehoshua Alsthenno Donne Graciano
NIM : 2112763024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul **ANALISIS PERSUASIVE DESIGN DALAM GAME MAGIC THE GATHERING ARENA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sepenuhnya menerapkan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah diajukan maupun dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang tercantum acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak apapun.



Yogyakarta, 13 Januari 2026

Jehoshua Alsthenno Donne Graciano

NIM. 2112763024

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian dengan judul “Analisis Persuasive Design Dalam Game Magic The Gathering Arena”. Karya tulis ini disusun sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sangat bersyukur atas kesempatan dapat mengkaji objek game yang sangat disukai. Dalam prosesnya mendalami ilmu desain game, antarmuka, dan desain persuasif. Penulis berharap informasi dalam penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki banyak kekurangan, baik dari cakupan maupun kedalaman analisis. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat diharapkan demi penyempurnaan karya penelitian. Penulis juga memohon maaf jika ada kekurangan dalam penulisan dan penyampaian materi.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Jehoshua Alstheno Donne Graciano

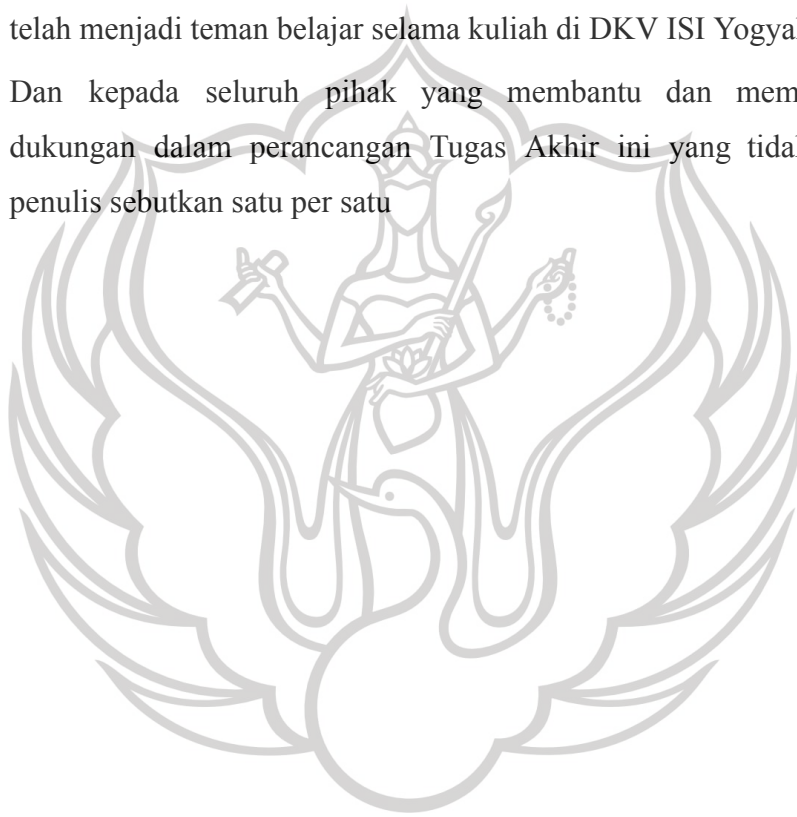
NIM. 2112763024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penulisan karya pengkajian ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa tugas akhir pengkajian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Bantuan dalam hal bimbingan, ilmu, tenaga, dukungan emosional, dan berbagai hal lainnya yang turut berkontribusi dalam penyelesaian karya penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada,

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Dekan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, sekaligus sebagai dosen wali yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
5. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan banyak masukan selama proses penulisan tugas akhir ini.
6. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan banyak masukan selama proses penulisan tugas akhir ini.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate* yang telah memberikan kritik dan saran.
8. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuan.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Doni Heryanto dan Ibu Leanita Eirene Soriton, yang terus memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.

10. Kakak dan adik penulis, Yoel Graciano dan Natanael Graciano, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis, jauh maupun dekat
11. Friska Angela Gijantoro, Ramadhan Yudhistira, Gendis Gynandra, Silvia Wahyuningrum, dan Ni Putu Pica Wulandari, yang telah menjadi teman nugas, menemani penulis dalam suka duka perkuliahan dan perancangan tugas akhir.
12. Maximus Jonathan, teman bermain *Vanguard* yang membantu penulis menghilangkan stress.
13. Teman-teman Mayura, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah menjadi teman belajar selama kuliah di DKV ISI Yogyakarta.
14. Dan kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan dalam perancangan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu



LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jehoshua Alsthenno Donne Graciano
NIM : 2112763024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **ANALISIS PERSUASIVE DESIGN DALAM GAME MAGIC THE GATHERING ARENA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Jehoshua Alsthenno Donne Graciano

NIM. 2112763024

ABSTRAK

Desain antarmuka pengguna (UI) dalam game mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya popularitas model game *free to play*, yang mendorong penggunaan elemen UI yang tidak hanya fungsional tetapi juga persuasif. Salah satu game yang menerapkan pendekatan UI tersebut adalah *Magic The Gathering Arena* (MTG Arena). Penelitian ini mengemukakan bagaimana desain UI dalam MTG Arena menerapkan prinsip desain persuasif. Penelitian ini dilakukan dengan metode evaluasi heuristik dan menggunakan teori *Fogg Persuasive Technology Tools* sebagai acuan heuristik. Hasil penelitian ini menunjukkan UI dalam MTG Arena secara dominan menerapkan prinsip *Self Monitoring*, *Conditioning*, dan *Suggestion* melalui elemen visual seperti indikator progress, penonjolan hadiah, serta notifikasi. sedangkan prinsip *Tunneling* ditemukan tidak memiliki peran yang signifikan. Karya ilmiah ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pustaka acuan bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual tentang desain UI yang persuasif.

Kata Kunci: MTG Arena, antarmuka pengguna, desain persuasif, *Fogg Persuasive Technology Tools*, evaluasi heuristik.

ABSTRACT

User interface (UI) design in games has evolved along with the increasing popularity of free-to-play game models, which encourages the use of UI elements that are not only functional but also persuasive. One game that applies this UI approach is Magic The Gathering Arena (MTG Arena). This study discusses how UI design in MTG Arena applies persuasive design principles. This research was conducted using the heuristic evaluation method and uses Fogg Persuasive Technology Tools theory as a heuristic reference. The results of this study shows that the UI in MTG Arena predominantly applies the principles of Self Monitoring, Conditioning, and Suggestion through visual elements such as progress indicators, highlighting rewards, and notifications. Meanwhile, the Tunneling principle was found to have no significant role. Hopefully, this work can become a useful reference for the field Visual Communication Design, especially on persuasive interfaces.

Keywords: *MTG Arena, user interface, persuasive design, Fogg Persuasive Technology Tools, heuristic evaluation.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Magic The Gathering Arena.....	6
2. Tinjauan User Interface (UI).....	10
a) UI dalam Game.....	10
b) UI Game Kartu Koleksi.....	15
3. Tinjauan Persuasive Design.....	17
a) Persuasive Design.....	17
b) Persuasive Design dalam UI.....	19
B. Tinjauan Pustaka.....	28
C. Kerangka Pemikiran.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode Penelitian.....	31

B. Populasi dan Sampel.....	31
1. Populasi.....	31
2. Sampel.....	32
C. Metode Pengumpulan Data.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	35
F. Definisi Operasional.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Tahap Definisi Heuristik.....	38
2. Tahap Analisis.....	40
a) Layar Home.....	40
b) Layar Mastery.....	51
c) Layar Achievement.....	57
d) Layar Profile.....	65
e) Layar Store.....	71
f) Layar Packs.....	78
g) Layar Decks.....	83
3. Rangkuman Hasil Data.....	90
B. Pembahasan Hasil.....	92
1. Pola UI yang Menerapkan Prinsip Persuasif.....	92
2. Hubungan Antar Prinsip.....	101
BAB V PENUTUP.....	106
A. Rangkuman.....	106
B. Kesimpulan.....	106
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR GAMBAR

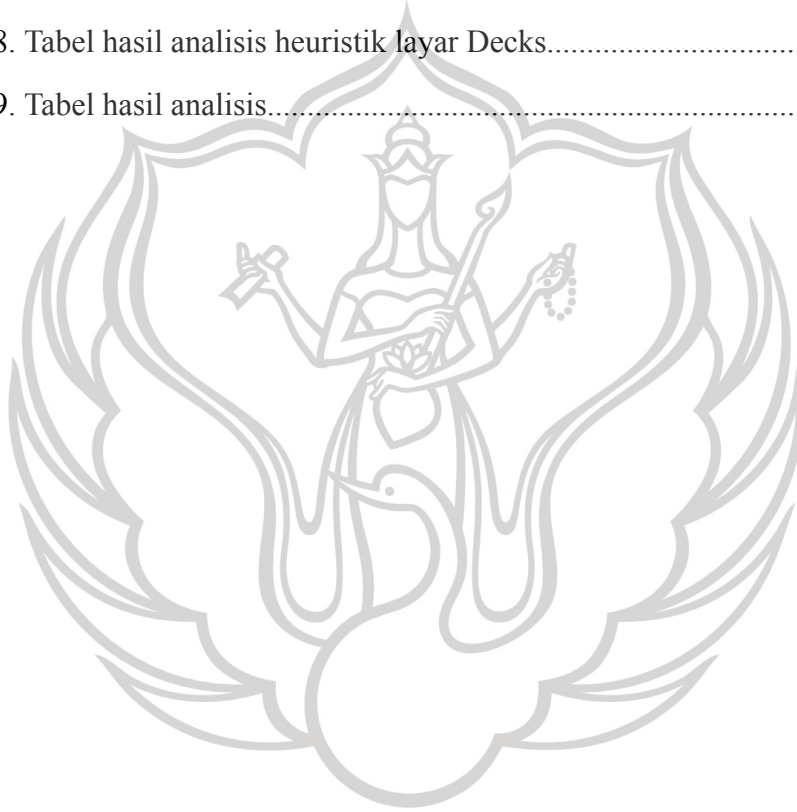
Gambar 1.1 Layar home game Magic: The Gathering Arena.....	3
Gambar 2.1 Permainan kartu Magic The Gathering.....	6
Gambar 2.2 Tangkapan layar game MTG Arena.....	7
Gambar 2.3 Kumpulan jenis kartu MTG.....	8
Gambar 2.4 Paket kartu MTG Arena.....	9
Gambar 2.5 Efek Freeze dalam game Genshin Impact.....	11
Gambar 2.6 Heads Up Display ikon Genshin Impact.....	12
Gambar 2.7 Layar Gacha Genshin Impact.....	13
Gambar 2.8 Screenshot Borderlands.....	14
Gambar 2.9 Efek darah pada layar game God of War Ragnarok.....	15
Gambar 2.10 Papan bermain game Hearthstone.....	16
Gambar 2.11 Layar Deck Builder game Hearthstone.....	17
Gambar 2.12 Diagram Captology.....	18
Gambar 2.13 Diagram Functional Triad.....	19
Gambar 2.13 Layar Checkout Shopee.....	21
Gambar 2.14 Menu Utama YuGiOh Master Duel.....	22
Gambar 2.15 Layar pembuatan akun YuGiOh: Master Duel.....	23
Gambar 2.16 Layar topics Pinterest.....	24
Gambar 2.17 Notifikasi Duolingo.....	25
Gambar 2.18 Notifikasi Quest muncul pada menu utama Hearthstone.....	25
Gambar 2.19 Tampilan UI Mi Fitness.....	26
Gambar 2.20 Progress bar mission dalam YuGiOh Master Duel.....	27
Gambar 2.22 Reward game Hearthstone.....	28
Gambar 4.1 Nilai indikator kualitatif.....	40
Gambar 4.2 Tampilan layar Home.....	42
Gambar 4.3 Tampilan Event layar Home.....	43
Gambar 4.4 Ikon dan tooltips Daily Quest.....	44

Gambar 4.5 Ikon dan tooltips ikon Daily Wins & Weekly Wins.....	45
Gambar 4.6 Ikon Progress bar Mastery.....	46
Gambar 4.7 Ikon dan tooltips Timer.....	47
Gambar 4.8 Tampilan ikon dan tooltips Achievement.....	47
Gambar 4.9 Tampilan layar saat menekan tombol Play.....	48
Gambar 4.10 Tampilan Reward layar Home.....	49
Gambar 4.11 Tampilan jendela Friends.....	50
Gambar 4.12 Tampilan Layar Mastery.....	53
Gambar 4.13 Tampilan layar Through the Omenpaths Mastery Emporium.....	55
Gambar 4.14 Tampilan layar membeli produk di Mastery Emporium.....	56
Gambar 4.15 Tombol Unlock Mastery Pass.....	56
Gambar 4.16 Tampilan Layar Achievement.....	59
Gambar 4.17 Tampilan menu dan tab Core Achievements.....	60
Gambar 4.18 Tampilan tab Welcome to MTG Arena.....	61
Gambar 4.19 Tampilan menu dan tab Color Masteries.....	62
Gambar 4.20 Tampilan tab Color Mastery: White.....	62
Gambar 4.21 Tampilan saat terdapat misi Achievement yang diselesaikan.....	63
Gambar 4.22 Tampilan menerima hadiah Titles.....	64
Gambar 4.23 Tampilan layar Profile	67
Gambar 4.24 Tampilan Set Collection.....	68
Gambar 4.25 Tampilan Select Avatar.....	68
Gambar 4.26 Tampilan Select Card Sleeve.....	69
Gambar 4.27 Tampilan Select Companion.....	70
Gambar 4.28 Tampilan Select Active Emotes.....	70
Gambar 4.29 Tampilan Titles.....	71
Gambar 4.33 Tampilan layar Store.....	73
Gambar 4.34 Tampilan Daily Deals.....	74
Gambar 4.35 Tampilan Packs.....	74

Gambar 4.36 Tampilan layar setelah membeli produk.....	75
Gambar 4.37 Tampilan progressbar dan tooltips Golden Packs.....	76
Gambar 4.38 Tampilan mendapatkan Golden Pack.....	77
Gambar 4.39 Tampilan layar Packs.....	79
Gambar 4.40 Ikon progressbar dan tooltips Wildcard.....	80
Gambar 4.41 Tampilan kartu yang diterima	81
Gambar 4.42 Tampilan menerima Wildcard emas.....	82
Gambar 4.43 Layar Packs tanpa paket untuk dibuka.....	82
Gambar 4.44 Tampilan layar Decks.....	85
Gambar 4.45 Tampilan Collection.....	85
Gambar 4.46 Ikon-ikon Filter.....	86
Gambar 4.47 Tampilan jendela Advanced Filters.....	87
Gambar 4.48 Tampilan layar Deck Building.....	88
Gambar 4.49 Tampilan membuat kartu dengan Wildcard.....	89
Gambar 4.50 Kumpulan Progress Bar MTG Arena.....	93
Gambar 4.51 Kumpulan layar Reward.....	95
Gambar 4.52 Kumpulan notifikasi MTG Arena.....	96
Gambar 4.53 Kumpulan Timer MTG Arena.....	97
Gambar 4.54 Dua klik pembelian dalam layar store.....	99
Gambar 4.55 Diagram siklus permainan persuasif.....	103
Gambar 4.56 Surveillance dan Tailoring pada diagram siklus permainan.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Heuristic acuan analisis.....	39
Tabel 2. Tabel hasil analisis heuristik layar Home.....	51
Tabel 3. Tabel hasil analisis heuristik layar Mastery.....	57
Tabel 4: Tabel hasil analisis heuristik layar Achievement.....	65
Tabel 5. Tabel hasil analisis heuristik layar Profile.....	71
Tabel 6: Tabel hasil analisis heuristik layar Store.....	77
Tabel 7. Tabel hasil analisis heuristik layar Packs.....	83
Tabel 8. Tabel hasil analisis heuristik layar Decks.....	90
Tabel 9. Tabel hasil analisis.....	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Populasi Layar.....	113
Lampiran 2. Populasi Layar Sampel.....	114
Lampiran 3. Turnitin.....	117
Lampiran 4. Dokumentasi Pameran.....	117
Lampiran 5. Media Pameran.....	118
Lampiran 6. Dokumentasi Sidang.....	119
Lampiran 7. Lembar Konsultasi.....	120



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

User Interface (UI) atau antar muka pengguna, adalah tampilan dari sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna atau user (Buana dan Sari, 2022). Dalam konteks game, UI menjadi komponen yang penting karena UI adalah titik poin interaksi antara pemain dengan sistem dalam game. Desain UI mengikuti prinsip-prinsip desain visual yang bertujuan menyajikan informasi kompleks dengan cara yang sederhana, sehingga memudahkan pemain untuk memahami dan bertindak secara intuitif¹. Seiring perkembangan teknologi dan kompleksitas desain game, peran antarmuka pengguna juga mengalami perubahan, saat ini semakin banyak muncul pola UI persuasif yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku pemain demi keuntungan moneter.

Video Game atau dapat disebut game, adalah produk mainan interaktif digital yang dimainkan menggunakan komputer, *smart phone* (ponsel pintar), atau konsol game khusus. Biasanya, *developer* game (pembuat game) memperoleh keuntungan dengan menjual game mereka secara langsung kepada konsumen, memberikan pemain akses penuh kepada seluruh fitur yang ada dalam suatu game. Tetapi seiring perkembangan internet dan tersebar luasnya komputer personal, muncul model monetisasi baru yaitu *free to play* (FTP). Dalam model ini, pemain dapat memainkan game secara gratis, tetapi tidak semua fitur dapat diakses oleh pemain. Pemain dapat membeli akses fitur tersebut dengan *in game purchase* atau mikrotransaksi, membeli produk kecil dalam game menggunakan uang asli. Menurut Tan (2023) game *free to play* dirancang untuk membuat pemain tetap terlibat, dan mereka menggunakan insentif, seperti bonus harian dan barang gratis, untuk membuat pemain terus kembali. Telah ditemukan bahwa terdapat beberapa motivasi bagi pemain untuk membeli produk dalam game tersebut, termasuk melancarkan pengalaman bermain, interaksi sosial dengan pemain lain, motivasi kompetisi, dan motivasi ekonomi (Flunger, et al. 2017 : 373).

¹ Riot Games. (2018). So You Wanna Make Games?? | Episode 9: User Interface Design [Video]. Youtube.

Perkembangan model FTP juga melahirkan model game *Gacha*. Game *Gacha* adalah jenis game yang memiliki sistem loot acak, di mana pemain dapat menggunakan mata uang dalam game (*in game currency*) atau uang sungguhan untuk mendapatkan item virtual (Dang, 2023 : 4). Hadiah acak yang didapatkan melalui *gacha* dapat berupa karakter, senjata, atau kartu dengan efek tertentu. Hadiah yang didapatkan pemain memiliki efek langsung terhadap pengalaman bermain, hadiah yang umum akan lebih lemah dibandingkan hadiah yang langka, sehingga pemain akan mengincar hadiah yang langka dengan membeli *gacha* berulang-ulang sampai mendapatkan hadiah incarannya. Dalam sistem *gacha* ini pemain tidak lagi membayar untuk produk yang pasti, tetapi membayar untuk misteri (Saffar, 2024 : 10).

Perkembangan model game ke arah FTP dan *Gacha* juga mengubah peran desain UI, dari peran sekedar fungsionalitas menjadi peran yang persuasif untuk mengubah perilaku pemain. Desain antarmuka pengguna yang dengan sengaja dibuat secara persuasif selaras dengan pemikiran *Persuasive Design* (PD) atau dapat disebut desain persuasif. PD menggunakan strategi atau prinsip persuasif untuk meningkatkan performa sistem dan mencapai berbagai tujuan, seperti memotivasi perubahan perilaku; meningkatkan *engagement*, dan penggunaan terus-menerus (Orji, et al. 2024 : 2). Desain persuasif sering digunakan oleh berbagai produk yang ingin meningkatkan keterlibatan audiens (*engagement*) yang konsisten (Sharma, 2024 : 2). Meningkatkan *engagement* pemain juga memiliki dampak seperti, meningkatkan pendapatan moneter, dan mendorong permainan terus menerus (Jayemanne, et al. 2021 : 42).

Desain persuasif dapat diamati dalam berbagai macam game *gacha*, dan sejumlah penelitian telah dilakukan pada game *gacha* dengan genre aksi, tetapi sedikit penelitian yang dilakukan pada game *gacha* dengan genre game kartu. Salah satu contohnya adalah game *Magic The Gathering Arena* (2019) atau MTG Arena. MTG Arena merupakan game kartu koleksi online (*collectible card game* atau CCG), dimana pemain mengoleksi kartu melalui sistem *gacha* dan melawan pemain lain menggunakan kartu yang telah dikoleksi. Karena jenis game MTG Arena yang bermain dengan kartu, mayoritas layar dan pengalaman pemain berupa aktivitas preparasi, membeli dan menyimpan dek kartu (kumpulan kartu)

yang akan dimainkan. Berbeda dengan game aksi seperti *Genshin Impact* (2020) yang mayoritas pemainannya dilakukan dalam dunia game dan minim layar menu.



Gambar 1.1 Layar home game Magic: The Gathering Arena
(Tangkapan layar oleh Jehoshua Graciano, 2025)

Penelitian mengenai desain UI pada suatu game telah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar hanya berfokus pada fungsionalitas dan pengalaman pemain (*usability*) bukan pada aspek persuasif. Dalam konteks desain persuasif, penelitian yang membahas penerapan strategi persuasif dalam antarmuka masih terbatas. Oleh karena itu, analisis terhadap UI game penting untuk memahami bagaimana visual interface menjadi alat persuasi yang dapat mempengaruhi perilaku pemain. Game MTG Arena dipilih menjadi studi kasus bagaimana desain persuasif diterapkan dalam desain UI menu game *gacha* dengan genre game kartu koleksi.

Selain alasan tersebut, pemilihan MTG Arena sebagai objek penelitian juga diperkuat oleh diskursus komunitas pemain MTG Arena dan pengalaman pemain yang menunjukkan bahwa MTG Arena dipersepsikan sebagai game yang adiktif. Dalam suatu forum diskusi Steam² (layanan distribusi game digital online), MTG Arena disebut oleh pemain sebagai salah satu game yang paling adiktif dan seringkali dimainkan meskipun menyadari dampak negatif terhadap pemain. Selain itu, ulasan pemain dalam blog The Solo Meeple (Justin, 18 Mei

² Nagash. (12 Juni 2024). MTG Arena is no longer fun [Forum]. Steam.

2023), menggambarkan bagaimana pengalaman bermain MTG Arena dapat menjadi sebuah obsesi, mengganggu aktivitas lain oleh karena dorongan untuk terus bermain. Hal tersebut mengindikasikan adanya mekanisme dalam desain MTG Arena yang mempengaruhi perilaku pemain. keberlanjutan bermain, dan terus kembali bermain. Artikel oleh Woldgard (2021) menunjukkan bagaimana pengalaman pengguna dalam MTG Arena dirancang sedemikian rupa untuk mempertahankan keterlibatan pemain dan rutinitas bermain. Oleh karena alasan tersebut MTG Arena dipilih sebagai objek kajian, untuk mengemukakan elemen antarmuka MTG Arena yang menerapkan prinsip persuasif.

Penelitian ini akan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* (HE) yang merupakan metode analisis kualitatif untuk mengevaluasi kinerja suatu desain antarmuka. HE membutuhkan suatu teori atau pedoman sebagai heuristik atau aturan praktis sebagai dasar teoritikal. Dasar teori yang akan digunakan adalah *Fogg Persuasive Technology Tools* (FPTT), yaitu tujuh prinsip atau strategi penciptaan teknologi persuasif yang dicetuskan oleh B. J. Fogg (2003). FPTT menyatakan teknologi persuasif dapat menggunakan salah satu atau beberapa dari tujuh strategi yaitu *Reduction, Tunneling, Tailoring, Suggestion, Self Monitoring, Surveillance*, dan *Conditioning*. Ketujuh prinsip tersebut yang akan digunakan menjadi acuan heuristik dalam metode *Heuristic Evaluation*. Melalui analisis visual UI MTG Arena menggunakan pendekatan teori *Fogg Persuasive Technology Tool*, penelitian ini akan mengidentifikasi bagaimana prinsip-prinsip persuasif diterapkan pada visual berbagai layar dalam game MTG Arena.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah bagaimana desain antarmuka pengguna dalam *Magic: The Gathering Arena* menerapkan prinsip-prinsip desain persuasif?

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah diperlukan agar penelitian lebih terarah dan fokus pada topik yang ditetapkan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut, analisis elemen-elemen visual UI dalam game MTG Arena dengan metode

heuristic evaluation dengan teori *Fogg Persuasive Technology Tool* sebagai acuan heuristik. Penelitian dilakukan pada layar dan fitur menu yang berhubungan dengan sistem persiapan permainan dan sistem gacha. Sehingga hal yang diteliti hanya mencakup fitur yang memiliki potensi persuasif.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengungkapkan bagaimana penerapan prinsip *FPTT* dalam desain *user interface* pada *MTG Arena*.
2. Mengidentifikasi elemen-elemen visual UI *MTG Arena* yang menerapkan prinsip-prinsip *FPTT*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana penyumbangan ilmu yang telah diperoleh dan diakumulasi peneliti selama masa studi, melalui suatu karya tulis. Melalui penelitian ini, peneliti berkontribusi pada pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, serta memenuhi persyaratan penyelesaian studi.

2. Bagi Akademik

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai bentuk penelitian baru yang mendalami desain *user interface* game melalui sudut pandang desain *persuasive design*.

3. Bagi Komunitas

Penelitian ini diharapkan dapat meluaskan wawasan komunitas terhadap teknik persuasif yang diimplementasikan oleh suatu game gacha yang mempengaruhi perilaku seseorang dan menarik keuntungan dari mereka.

4. Bagi Desain Komunikasi Visual

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai referensi karya ilmiah dan pustaka acuan bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual tentang analisis desain *user interface* dalam game menggunakan teori *Fogg Persuasive Technology Tools*.