

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini menganalisis desain *user interface* (UI) dalam game *gacha Magic The Gathering Arena* (MTG Arena) untuk mengemukakan bagaimana prinsip persuasif diimplementasikan pada desain interface dalam game. Peneliti menggunakan metode penelitian *Heuristic Evaluation* dengan menggunakan teori *Fogg Persuasive Technology Tools* (FPTT) sebagai lensa heuristik. Peneliti melakukan analisis terhadap tujuh layar yang telah diseleksi yaitu layar *Home*, *Mastery*, *Achievement*, *Profile*, *Store*, *Packs*, dan *Decks*. Mendeskripsikan visual dan fitur UI dalam setiap layar dan memberikan nilai indikator kualitatif yang menilai kehadiran dan kelengkapan suatu elemen UI dalam menerapkan prinsip FPTT. Dilanjutkan dengan pembahasan pola-pola UI yang menerapkan prinsip FPTT, dan bagaimana prinsip yang diterapkan MTG Arena saling berhubungan.

B. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu desain *user interface* dalam game MTG Arena menerapkan seluruh prinsip *Fogg Persuasive Technology Tools*, dengan jumlah dan kelengkapan penerapan setiap prinsip beragam. Ditemukan bahwa prinsip yang dominan berupa *Self Monitoring*, *Conditioning*, dan *Suggestion*. Sedangkan prinsip menengah merupakan *Reduction*, *Tailoring*, dan *Surveillance*. Prinsip yang ditemukan paling tidak dominan adalah prinsip *Tunneling*.

Penerapan prinsip *Self Monitoring* terlihat jelas pada berbagai elemen *progressbar* yang tersebar di berbagai layar. Pola UI *Conditioning* diwujudkan melalui tampilan yang menyorotkan hadiah pada pemain. Elemen interface yang menerapkan *Suggestion* berupa notifikasi dan perubahan tampilan pada waktu tertentu. Prinsip *Reduction* tidak diterapkan secara merata di seluruh layar, namun hadir secara signifikan pada layar *packs* dan *store* yang menyimpulkan perilaku pembelian dan pembukaan paket kartu menjadi satu klik saja. Pola UI *Tailoring* diterapkan secara lengkap pada elemen kustomisasi konten dan tampilan,

sayangnya elemen UI yang menerapkan *tailoring* tidak banyak. Prinsip *Surveillance* hanya diterapkan dalam satu elemen yaitu *Friends List* dengan fungsi dan fitur yang sangat terbatas. Prinsip *Tunneling* penerapannya yang paling minimal, hanya muncul sebagai pengarah opsional dalam proses penerimaan hadiah pada layar *Achievement* dan *Mastery* saja.

Analisis juga menemukan keterhubungan antara elemen UI yang menerapkan prinsip-prinsip FPTT, memfasilitasi siklus permainan yang persuasif dan membangun kebiasaan. Siklus ini sebagian besar terdiri dari UI yang menerapkan prinsip *Self Monitoring*, *Conditioning*, dan *Suggestion* yang mengarahkan pemain dalam permainan dan mempengaruhi perilaku bermain terus menerus. Dengan adanya sedikit pengaruh dari penerapan *Tailoring* dan *Surveillance*. *Reduction* meskipun tidak hadir pada siklus permainan secara langsung, memiliki peran navigasional yang penting dalam mempermudah navigasi pemain. *Tunneling* adalah satu-satunya prinsip yang tidak memiliki peran signifikan dalam siklus permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sifat persuasif game MTG Arena dibangun oleh elemen visual UI yang secara konsisten menunjukkan misi, progress, hadiah, dan notifikasi. Keterhubungan antara elemen UI tersebut membentuk pengalaman bermain yang terarah dan berulang, sehingga mendorong pemain untuk terus bermain dan kembali bermain. Bagi Desain Komunikasi Visual, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai peran UI game sebagai media komunikasi visual yang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga dirancang untuk membentuk perilaku pemain melalui prinsip-prinsip persuasif.

C. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan ditindaklanjuti menurut penulis. Penelitian ini mengungkapkan penerapan strategi *FPTT* dalam desain antarmuka game MTG Arena yang diharapkan dapat menjadi acuan referensi bagi penelitian selanjutnya. Namun demikian, peneliti juga menyadari penelitian ini memiliki keterbatasan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa saran,

1. Pertama, penelitian ini bersifat penelitian ini kualitatif yang bergantung pada peneliti sebagai instrumen utama evaluasi heuristik. Sehingga memungkinkan adanya bias subjektif penulis dalam proses analisis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih dari satu evaluator, guna meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.
2. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji prinsip persuasif dengan metode yang sama tetapi dengan subjek game yang berbeda, misalnya dengan game aksi yang lebih dominan UI diegetic atau dengan game yang berbasis offline. Sehingga dapat dibandingkan perbedaan penerapan prinsip persuasif dalam desain game tersebut. Perbandingan tersebut diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang penerapan prinsip persuasif dalam UI berbagai genre dan model monetisasi game.
3. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi desainer UI dan pembuat game dalam merancang UI yang persuasif secara bertanggung jawab. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip persuasif diharapkan dapat mendorong perancangan UI yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan, mengedepankan transparansi dan pengalaman bermain yang positif.
4. Bagi mahasiswa DKV yang akan merancang atau mengkaji suatu antarmuka, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang berguna dalam pendalaman wawasan, terutama dalam hal pola desain antarmuka game yang persuasif.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

- Brewer, Simon. (2025). *The Pocket Mentor for Video Game UX UI*. Boca Raton. CRC Press.
- Elya, Nir. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. New York. Portfolio Penguin.
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco. Morgan Kaufmann Publishers.
- Hardani. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. CV Pustaka Ilmu Group.
- Lazar, J., Feng, J. Hochheiser, H. (2017). *Research Methods in Human-Computer Interaction*. Cambridge. Morgan Kaufmann Publishers.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Riley.

Daftar Artikel

- Bromus, Elias. (2021). *How UI design affects the gameplay experience in three third-person action-adventure games*. Aalto University.
- Buana, Wira; Sari, Betha. (2022). *Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course*. DoubleClick. 5(2), 91-97.
- Dang, Viet Thang. (2023). *THE ADDICTIVE DESIGN OF MOBILE GACHA GAMES*. THESEUS. Hame University of Applied Science.
- Deli, D. (2021). *Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel*. JAIC. 5(1), 9-20.
- Fabricatore, Carlo. (2007). *Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames*. 10.13140/RG.2.1.1125.4167.
- Fagerholt, E., & Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD—User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* (Master Thesis, Chalmers University of Technology).
- Flunger, Robert & Mladenow, Andreas & Strauss, Christine. (2017). *The Free-to-play Business Model*. ACM Conference Proceedings Series,

373-379.

- Frommel, Julian; Mandryk, Regan. (2022). Daily Quests or Daily Pests? The Benefits and Pitfalls of Engagement Rewards in Games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 6(CHI PLAY):1-23.
- Jayemanne, D., Chillas, S., Moir, J., Rocha, A., Fraser, S. & Wardle, H. (2021). *Loot Boxes and Digital Gaming: A Rapid Evidence Assessment*. London, Department for Culture, Media and Sport .
- Khaled, Rilla & Noble, James & Biddle, Robert. (2005). An Analysis of Persuasive Technology Tool Strategies. *Carleton University*. 167-173.
- Orji, Rita & Oyeboode, Oladapo & Alslaity, Alaa. (2024). *Persuasive Interfaces*. Dalhousie University.
- Prawirayudha, Effendi, Bimamukti, Wijaya, Wardani. (2022). Evaluasi User Interface Pada Game Elmer & Minda Menggunakan Metode Usability Testing. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12).
- Ragnemalm, Eva & Bång, Magnus & I., Alin-Nilsson,. (2011). Heuristic Evaluation of persuasive systems: the case of educational programs.
- Reyna, Adriana Palau. (2023). *Strategies for Persuasive Design in Digital Interfaces*. Politecnico Milano.
- Saffar, Amen. (2024). *Monetization in Video Games: Evolution, Techniques, and Impact*. Cologne Game Lab.
- Salve, S., Bhutkar, G. (2011). Heuristic Evaluation of Online Documentation using Qualitative Indicators. *International Journal of Computer Applications*. 36(10).
- Sharma, Arjun. (2024). Uncovering Dark Patterns of Persuasive Design (UI/UX). *Journal of Engineering Design and Analysis*. 11(1), 1-7.
- Silva, Estima Da. (2019). *A SEMIOTIC AND USABILITY ANALYSIS OF DIEGETIC UI: METRO - LAST LIGHT*. Universidade Europeia.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(4), 2721-2731.
- Wikström, G. (2022). *Interpretation of UI icon design: A case study how people interpret GUI icons in video games*. Södertörn University.

Daftar Laman

Ardeni, Lorenzo. (2024). Types of UI in Gaming: Diegetic, Non-Diegetic, Spatial and Meta. Medium.

<https://medium.com/@lorenzoardeni/types-of-ui-in-gaming-diegetic-non-diegetic-spatial-and-meta-5024ce6362d0>

Grigoryan, Sophie. (2024). The Psychology Behind Progress Bars and Their Impact on User Behavior in Onboarding. Userpilot.

<https://userpilot.com/blog/progress-bar-psychology>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, Juni 29). What is Hick's Law?.

Interaction Design Foundation - IxDF.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/hick-s-law>

Kraj, Nicolas. (2025). The Card Games UI Design of Fairtravel Battle. GDK.

<https://gdkeys.com/the-card-games-ui-design-of-fairtravel-battle>

Moran, K., Gordon, K. (2023, Juni 25). How to Conduct a Heuristic Evaluation. NNGroup.

<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation>

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

<https://steamcommunity.com/app/2141910/discussions/0/4335357901532621424>

Riot Games. (2018, Dec 14). So You Wanna Make Games?? | Episode 9: User Interface Design [Video]. Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=sc3h5JXtlzw>

Tan, Dax. (2023). Decoding Player Motivations: A Comparative Analysis of Free-to-Play, Play-to-Win, and Play-to-Earn Game Models. Medium.

<https://tinyurl.com/4xzv26uv>

TheSoloMeeple. (2023, Mei 18). Game Chat - Addicted To Magic!.

<https://thesolomeeple.com/2023/05/18/game-chat-addicted-to-magic/>

Woldgard, Mathew. (2021, Desember 21). Planeswalker wanted: How Magic the Gathering Arena hooks new users. Medium.

<https://uxdesign.cc/planeswalkers-wanted-magic-the-gathering-arena-how-it-hooks-new-users-e7e022d94bd5>