

Analisis User Experience (UX) Game Valorant Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Timy Kakeru, Wahyu Fatkhur Rokhman, Tri Anishar Rochman, Andy Rachman*

Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

*Penulis korespondensi .E-mail: andy.rach1910@itats.ac.id

ABSTRACT

Valorant is an FPS game that involves 10 players in a single match. Players are divided into two teams of five people each: a defense team and an offense team. Each player chooses a character called an agent, who has unique abilities. In each round, players can purchase equipment, including agent abilities, weapons, and shields, using currency earned throughout the match. To achieve victory, a team must win 13 rounds. This research aims to analyze the user experience of the Valorant game using the User Experience Questionnaire method. This UX aims to explore the experience felt by players while playing Valorant. The analysis results show the average score for attractiveness (1.14), clarity (0.93), efficiency (1.03), accuracy (0.77), stimulation (0.88), and novelty (0.37). The aspects of attractiveness, clarity, efficiency, and stimulation received positive evaluations, while the aspects of precision and novelty received neutral evaluations. The benchmark showed that most aspects were in the "below average category," with precision being in the "bad" category. These results indicate that while players had a positive experience in terms of attractiveness, clarity, efficiency, and stimulation, there were shortcomings in the aspect of correctness.

Keywords

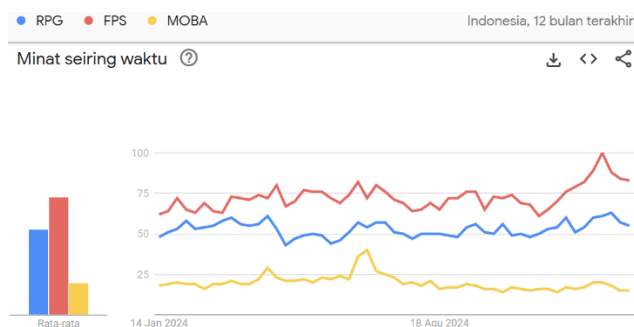
User Experience, Valorant, User Experience Questionnaire, First Person Shooter.

ABSTRAK

Valorant adalah permainan FPS yang melibatkan 10 pemain dalam satu pertandingan. Pemain dibagi menjadi dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang: tim bertahan dan tim menyerang. Setiap pemain memilih karakter yang disebut agen, yang memiliki kemampuan unik. Pada setiap putaran, pemain dapat membeli peralatan, termasuk kemampuan agen, senjata, dan perisai, menggunakan mata uang yang diperoleh sepanjang pertandingan. Untuk meraih kemenangan, sebuah tim harus memenangkan 13 putaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (*User Experience*) dari permainan Valorant menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. UX ini bertujuan untuk menggali pengalaman yang dirasakan oleh pemain selama bermain Valorant. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata untuk daya tarik (1,14), kejelasan (0,93), efisiensi (1,03), ketepatan (0,77), stimulasi (0,88), dan kebaruan (0,37). Aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi mendapatkan penilaian positif, sementara aspek ketepatan dan kebaruan memperoleh evaluasi netral Benchmark menunjukkan bahwa sebagian besar aspek berada di kategori "di bawah rata-rata," dengan ketepatan berada di kategori "buruk.". Hasil ini menunjukkan bahwa pemain memiliki pengalaman positif dalam hal daya tarik,kejelasan,efisiensi,dan stimulasi,terdapat kekurangan pada aspek ketepatan.

PENDAHULUAN

Di era yang berkembang pesat saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian penting dalam bersantai dan mengisi waktu luang, terutama melalui video game[1]. Permainan ini biasanya memiliki berbagai aturan yang mendorong individu atau kelompok untuk bersaing dengan merancang strategi guna memaksimalkan kemenangan dan meminimalkan kekalahan. Beberapa genre permainan yang populer diantaranya adalah *First Person Shooter* (FPS), *Role-Playing Games* (RPG), dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)[2]. FPS, atau *First Person Shooter*, menampilkan grafik tiga dimensi yang mensimulasikan situasi nyata dari sudut pandang orang pertama[3]. Genre ini menawarkan ruang yang luas untuk aksi di mana pemain dapat melakukan berbagai kegiatan secara bersamaan, seperti bergerak untuk menghindari serangan sembari menembaki musuh. Permainan FPS telah menjadi tren di kalangan masyarakat Indonesia, dan Valorant dapat dicontohkan sebagai salah satu yang paling terkenal. Google Trend menunjukkan bahwa game FPS menjadi *game* yang sering dicari di Indonesia selama 1 tahun terakhir dapat dilihat dari gambar 1[4].



Gambar 1. Perbandingan minat game RPG,FPS,MOBA di Indonesia. (Sumber: Google Trends)

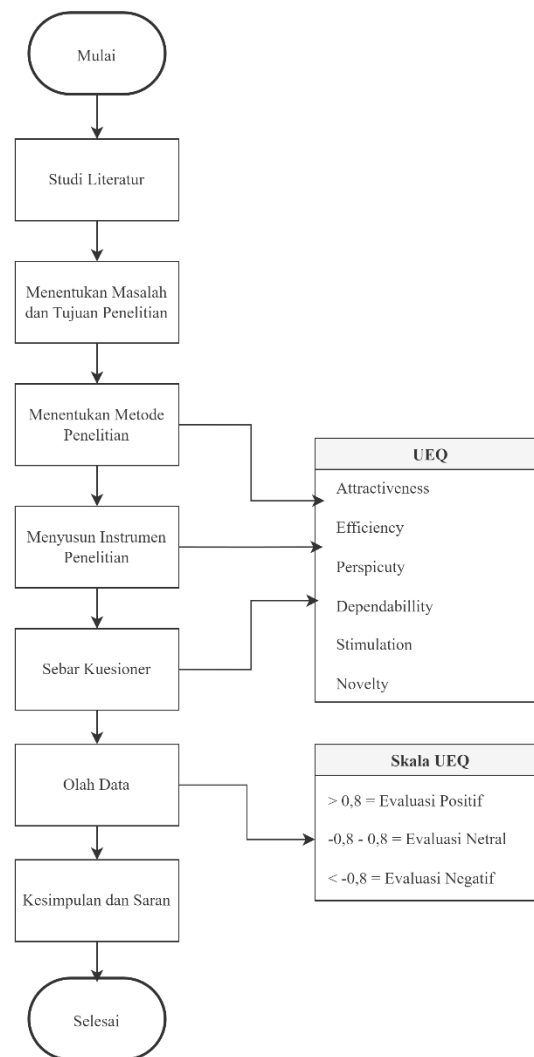
Valorant adalah permainan FPS yang melibatkan 10 pemain dalam satu pertandingan. Pemain dibagi menjadi dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang tim bertahan dan tim menyerang. Setiap pemain memilih karakter yang disebut agen, yang memiliki kemampuan unik. Pada setiap putaran, pemain dapat membeli peralatan, termasuk kemampuan agen, senjata, dan perisai, menggunakan mata uang yang diperoleh sepanjang pertandingan. Untuk meraih kemenangan, sebuah tim harus memenangkan 13 putaran. Tim penyerang dapat menang dengan mengeliminasi semua pemain lawan atau dengan menanam bom yang disebut spike, sementara tim bertahan berusaha menghentikan mereka dengan membunuh semua penyerang atau menjinakkan spike yang sudah ditanam. Setiap putaran berlangsung selama 1 menit 40 detik, di mana tim bertahan dapat meraih kemenangan dengan menggagalkan pemasangan spike hingga waktu habis[3].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (*User Experience*) dari permainan Valorant menggunakan metode Kuesioner Pengalaman Pengguna (*User Experience Questionnaire*). Pengalaman pengguna merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk perangkat lunak[5]. Keberhasilan perangkat lunak sangat bergantung pada pemahaman terhadap kebutuhan dan emosi pengguna[5]. Penilaian UX ini bertujuan untuk menggali pengalaman yang dirasakan oleh pemain selama bermain Valorant. *User Experience Questionnaire* adalah alat yang dirancang untuk mengevaluasi bagaimana pengguna merasakan pengalaman mereka dengan suatu produk atau aplikasi. Penilaian ini didasarkan pada berbagai faktor, termasuk kegunaan yang dirasakan, tingkat kepuasan, kesan keseluruhan, serta respons emosional yang dialami oleh pengguna[6]. Pengukuran akan dilakukan dengan menggunakan UEQ, yang dianggap memberikan evaluasi komprehensif mengenai pengalaman pengguna. UEQ dapat diunduh dari www.ueq-online.org dan memuat enam skala yang terdiri dari total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan berbagai kriteria pengukuran[7].

Enam skala yang terdapat dalam UEQ dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek utama: daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis. Aspek kualitas pragmatis berfokus pada manfaat yang dirasakan, efisiensi, dan kemudahan penggunaan, meliputi kejelasan, efisiensi, dan ketergantungan. Di sisi lain, aspek kualitas hedonis berkaitan dengan rangsangan dan kebaruan[7]. Salah satu keunggulan metode UEQ adalah kemampuannya untuk mengevaluasi aspek-aspek ini secara efektif dibandingkan dengan metodologi lainnya[8]. Hasil pengukuran dari UEQ dapat menjadi acuan berharga untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna (*User Interface*).

Berdasarkan uraian diatas dalam penelitian ini, penulis akan melakukan evaluasi pada game Valorant dengan menggunakan metode UEQ, metode ini dapat mengukur dari berbagai dimensi yang berbeda, mudah diimplementasikan, dan tentunya melibatkan pengguna untuk mengetahui aspek mana yang perlu ditingkatkan agar memiliki kualitas dalam hal kegunaan dan pengalaman pengguna saat memainkan game ini.

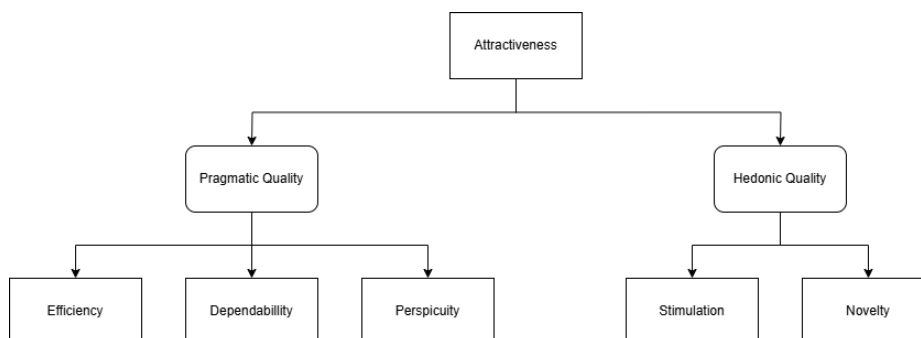
METODE



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan studi literatur yang dimana dengan mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan evaluasi game online. Setelah itu, dilanjutkan dengan menentukan masalah dan tujuan penelitian serta menentukan metode penelitian yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). Selanjutnya, menyusun Instrumen penelitian sampai sebar kuesioner kepada responden yang bersangkutan. Dan dilakukan olah data sesuai dengan acuan skala UEQ.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *User Experience Questionnaire* (UEQ) karena metode ini lebih efisien dan mudah digunakan sehingga memungkinkan penelitian cepat terhadap *User Experience* (UX). UEQ memiliki 26 pasang atribut yang saling bertolak belakang yang digunakan sebagai parameter penelitian. 26 pasang atribut tersebut dibuat dalam bentuk kuesioner yang cukup flexibel karena dapat digunakan saat pengujian secara langsung maupun digunakan saat pengujian secara online[9]. Adapun *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdapat 6 skala penelitian yaitu, *attractiveness* atau daya tarik, *perspicuity* atau kejelasan, *efficiency* atau efisien, *dependability* atau ketepatan, *stimulation* atau stimulasi, dan *novelty* atau kebaruan. Dengan beberapa kategori penilaian sebagai berikut meliputi *bad* atau buruk, *below average* atau dibawah rata rata, *above average* atau diatas rata-rata, *good* atau baik, dan *excellent* atau sangat baik[10]. Berikut adalah gambar dan penjelasan dari skala UEQ:



Gambar 2. Skala UEQ

1. *Attractiveness* atau Daya Tarik: Seberapa produk secara keseluruhan. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk?
2. *Perspicuity* atau Kejelasan: Seberapa mudah produk untuk digunakan.
3. *Efficiency* atau efisien: Seberapa cepat pengguna menyelesaikan suatu proses / tugas pada produk.
4. *Dependability* atau Ketepatan: Apakah interaksi pengguna dan produk dapat dikendalikan oleh pengguna tersebut.
5. *Stimulation* atau stimulasi: Seberapa mampu produk untuk memotivasi pengguna.
6. *Novelty* atau kebaruan: Seberapa inovatif dan kreatif produk. Apakah produk menarik minat pengguna?[7].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kuesioner UEQ

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner online melalui Google Forms kepada para responden. Kuesioner tersebut mengharuskan peserta untuk menjawab lima pernyataan mengenai informasi pribadi serta 26 pernyataan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna (UX) dalam game Valorant. Sebanyak 42 responden telah menyelesaikan kuesioner tersebut. Berikut ini adalah skala evaluasi dan nilai rata-rata yang diperoleh dari data yang diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tools Versi 12.

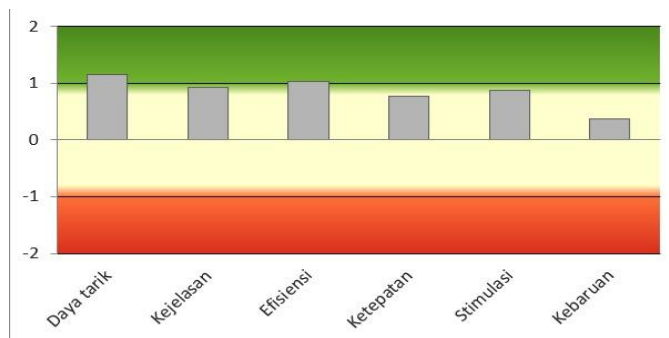
Tabel 1. Skala Penelitian Mean UEQ

Rentang Nilai Mean	Keterangan
> 0,8	Evaluasi Positif
-0,8 – 0,8	Evaluasi Netral
< -0,8	Evaluasi Negatif

Jika hasil kuesioner menunjukkan rata-rata hasil (mean) lebih dari 0,8, hal ini menandakan adanya evaluasi yang positif, yang ditunjukkan dengan tanda panah hijau. Sebaliknya, skor rata-rata yang berkisar antara -0,8 hingga 0,8 mencerminkan evaluasi netral, yang dilambangkan dengan tanda panah kuning. Skor di bawah -0,8 menunjukkan penilaian yang kurang menguntungkan.

Tabel 2. Hasil Nilai Mean

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,143	1,29
Kejelasan	↑ 0,929	1,31
Efisiensi	↑ 1,030	1,21
Ketepatan	→ 0,768	1,12
Stimulasi	↑ 0,875	1,55
Kebaruan	→ 0,369	0,97



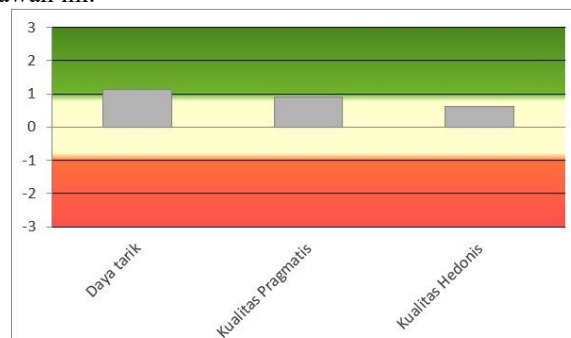
Gambar 3. Grafik Hasil Nilai Mean

Berdasarkan data yang disajikan dalam Gambar 3, terlihat jelas bahwa semua skala evaluasi UEQ untuk game Valorant menunjukkan hasil yang positif. Hal ini tercerminkan dari skor rata-rata pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, yang semuanya berada di atas 0,8, seperti yang ditunjukkan oleh panah hijau.

Tabel 3. Pragmatic dan Hedonic Quality

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,14
Kualitas Pragmatis	0,91
Kualitas Hedonis	0,62

Di antara enam skala evaluasi, kita dapat menganalisis Pragmatic Quality dan Hedonic Quality dari game Valorant. Pragmatic Quality mencakup kejelasan, efisiensi, dan akurasi, sedangkan stimulasi dan kebaruan termasuk dalam kategori Hedonic Quality. Analisis menunjukkan bahwa 'Daya Tarik' memperoleh skor tertinggi sebesar 1,14, yang mengategorikannya sebagai 'Baik'. Selanjutnya, Pragmatic Quality mendapatkan skor 0,91, dan Hedonic Quality menerima 0,62. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, hasil ini disajikan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Grafik Pragmatis dan Hedonis Quality

Gambar 4 menunjukkan skor yang diberikan pada aspek Daya Tarik, Pragmatic Quality, dan Hedonic Quality, yang dimana aspek Daya Tarik dan Pragmatic Quality termasuk kedalam kategori 'Baik', sedangkan aspek Hedonis termasuk kedalam kategori 'Netral'. Dalam diagram batang, puncak setiap diagram menunjukkan area hijau muda, yang mengindikasikan bahwa penilaian ini dianggap menguntungkan. Sebaliknya, warna hijau gelap menandakan evaluasi yang sangat baik. Berikut adalah skor rata-rata untuk setiap item dalam Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) berdasarkan data dari game Valorant.

Tabel 4. Hasil Nilai Mean Pada Setiap Item UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,3	2,8	1,7	42	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,5	2,0	1,4	42	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	-0,3	3,5	1,9	42	kreatif	monoton	Kebaruan
4	0,3	2,8	1,7	42	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	0,2	3,2	1,8	42	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi

6	1,2	2,7	1,6	42	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,6	2,3	1,5	42	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,4	3,1	1,8	42	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0,9	2,9	1,7	42	cepat	lambat	Efisiensi
10	-0,1	1,8	1,4	42	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,5	1,6	1,3	42	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,0	3,0	1,7	42	baik	buruk	Daya tarik
13	0,4	2,3	1,5	42	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1,0	1,9	1,4	42	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	1,0	1,8	1,3	42	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,5	1,4	1,2	42	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0,1	3,3	1,8	42	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,5	3,0	1,7	42	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,2	2,5	1,6	42	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	0,6	1,8	1,3	42	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,5	3,2	1,8	42	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,5	2,3	1,5	42	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,2	2,7	1,6	42	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1,6	2,6	1,6	42	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0,3	3,6	1,9	42	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,8	2,6	1,6	42	konservatif	inovatif	Kebaruan

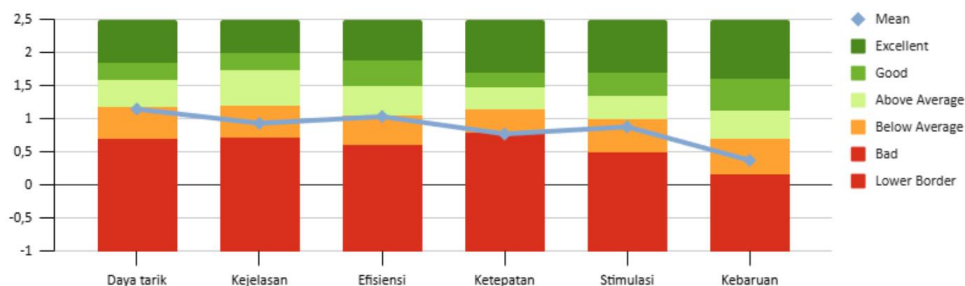
Hasil Benchmark Pada Kuesioner UEQ

Setelah menghitung skor rata-rata untuk masing-masing variabel, langkah selanjutnya adalah membandingkan skor ini dengan hasil benchmark. Benchmark sangat berguna untuk menilai kualitas relatif dari fitur dalam game Valorant dibandingkan dengan game FPS yang lainnya. Hasil benchmark dari alat analisis data UEQ Versi 12 disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Benchmark Dalam Bentuk Tabel.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,14	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	0,93	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	1,03	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Ketepatan	0,77	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0,88	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kebaruan	0,37	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Berdasarkan lembar benchmark yang melibatkan 42 responden, game Valorant mendapatkan penilaian relatif 'Below Average (Dibawah rata-rata)' pada aspek Daya Tarik dengan skor rata-rata 1,14, pada aspek Kejelasan dengan skor 0,93, dan pada aspek Efisiensi dengan skor 1,03. Namun, pada aspek Ketepatan, skor 0,77 yang mendapatkan penilaian 'Buruk'. Di sisi lain, pada aspek Stimulasi dengan skor 0,88 dan aspek kebaruan dengan skor 0,37 mendapat penilaian 'Below Average (Dibawah rata-rata)'. Rincian lebih lanjut dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5. Hasil Grafik *Benchmark*

Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan evaluasi pengalaman pengguna yang dilakukan pada game Valorant menggunakan UEQ, berikut adalah rekomendasi untuk perbaikan:

1. Aspek Ketepatan: Indikator yang berkaitan dengan mendukung atau tidak mendukung. Pengembang dapat menyediakan mode pelatihan yang meniru situasi game sebenarnya, seperti simulasi membalikkan keadaan saat berada di kondisi yang kurang menguntungkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *User Experience* pemain game Valorant. Dalam penelitian ini, dilakukan survei berupa kuesioner yang diisi oleh 42 responden dengan berfokus pada *User Experience* yang dialami oleh responden. Seluruh responden cenderung memiliki daya tarik yang relatif cukup baik. Berdasarkan hasil dari data responden pemain game Valorant pada kuesioner menyatakan bahwa hasil dari pengukuran untuk masing-masing aspek didapatkan nilai daya tarik (1.143), kejelasan (0.929), efisiensi (1.030), ketepatan (0.768), stimulasi (0.875), kebaruan (0.369).

Pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi mendapatkan nilai kesan positif, sedangkan untuk aspek ketepatan dan kebaruan mendapatkan nilai kesan netral. Hasil benchmark menunjukkan aspek ketepatan masuk kedalam kriteria buruk (*bad*), sedangkan untuk aspek lain berada dalam kriteria dibawah rata-rata (*below average*). Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan evaluasi pengalaman pengguna yang dilakukan pada game Valorant menggunakan UEQ.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah responden yang diperoleh (42 responden) tidak memenuhi ekspektasi awal sebanyak (100 responden). Jumlah responden yang terbatas dapat memengaruhi kemampuan penelitian ini dalam menyajikan hasil yang representatif bagi komunitas pemain Valorant.

Selain itu, penyebaran kuesioner melalui media sosial mungkin membatasi partisipasi dari individu yang tidak memiliki akses internet. Durasi penelitian yang relatif singkat, hanya berlangsung selama dua minggu, juga berperan penting. Dengan jangka waktu yang terbatas ini, data yang dikumpulkan mungkin tidak cukup mencerminkan pola permainan atau preferensi secara keseluruhan, terutama mengingat adanya kemungkinan perubahan tren setelah pembaruan besar dalam permainan, seperti pengenalan agen baru atau skin senjata. Batasan-batasan ini dapat memengaruhi validitas kesimpulan yang diambil. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian di masa depan memperluas jangkauan kuesioner dan meningkatkan jumlah responden yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Putra and M. Rachmawaty, "Motivasi dan Kepuasan Gamers di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang," *J. Komun. dan New Media*, vol. 1, no. 2, pp. 41–53, 2021, [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/>
- [2] R. B. Studio, "Most Popular Video Game Genres in 2024: Revenue, Statistics." Accessed: Jan. 18, 2025. [Online]. Available: <https://rocketbrush.com/blog/most-popular-video-game-genres-in-2024-revenue-statistics-genres-overview>
- [3] B. C. Santoso, B. M. Tanrio, C. J. Lipaw, P. Karyadi, and S. Winata, "Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi," *Prax. J. Filsafat Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–44, 2022, doi: 10.11111/moderasi.xxxxxxx.
- [4] Google, "Google Trends." Accessed: Jan. 18, 2025. [Online]. Available:

- <https://trends.google.com/trends/explore?geo=ID&q=RPG,FPS,MOBA&hl=id>
- [5] H. S. Rasio and S. R. Perdana, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
 - [6] I. Putu, Y. Agus Ariwanta, I. Made, A. Oka Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 363–373, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4490.
 - [7] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook Version 8," *User Exp. Quest.*, no. June, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org
 - [8] I. K. B. M. Aryawan and N. A. N. Dewi, "Evaluasi User Experience SIPENA Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Ilmu Komput.*, vol. 17, no. 1, pp. 16–25, 2024.
 - [9] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
 - [10] A. Hinderks, M. Schrepp, F. J. Domínguez Mayo, M. J. Escalona, and J. Thomaschewski, "Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire," *Comput. Stand. Interfaces*, vol. 65, no. July, pp. 38–44, 2019, doi: 10.1016/j.csi.2019.01.007.