

## ANALISIS EVOLUSI VISUAL REWORK SKILL DRAGONKNIGHT DI VIDEO GAME THE ELDER SCROLLS ONLINE TERHADAP PERSEPSI KOMUNITAS ESO INDONESIA

**Khansa Adyudina Syakirah<sup>1</sup>, Chairunnisa<sup>2</sup>**  
[knix4ez@gmail.com](mailto:knix4ez@gmail.com)<sup>1</sup>, [icayahman@gmail.com](mailto:icayahman@gmail.com)<sup>2</sup>  
**Universitas Indonesia Mandiri**

### ABSTRAK

Perubahan visual dalam game tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memengaruhi pengalaman pemain selama gameplay berlangsung. Penelitian ini membahas pengaruh visual rework class Dragonknight pada update tahun 2026 di The Elder Scrolls Online terhadap persepsi pemain komunitas ESO Indonesia. Penelitian menggunakan metode mixed methods melalui observasi visual, dokumentasi gameplay, dan penyebaran kuesioner kepada pemain aktif. Analisis dilakukan melalui perbandingan visual before-after pada skill Molten Whip, Dragonfire, Earthspike Mantle, dan Dragon Blood. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual rework meningkatkan combat readability, game feel, dan kepuasan bermain pemain. Molten Whip dan Dragonfire menjadi skill yang paling diapresiasi karena visualnya lebih jelas dan impactful. Sementara itu, Dragon Blood dan Earthspike Mantle mendapatkan respons beragam karena beberapa pemain merasa perubahan visualnya mengurangi identitas dan pengaruh skill dibanding versi sebelumnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain visual dalam MMORPG berpengaruh terhadap pengalaman emosional, keterbacaan pertarungan, dan keterikatan pemain terhadap identitas visual kelas.

**Kata Kunci:** Dragonknight, Tanggapan Visual, Sensasi Bermain, Pengalaman Bermain, MMORPG.

### ABSTRACT

*This study examines the Nendok Batur tradition among the Paser Pembesi ethnic group in Paser. Visual changes in video games do not only function as aesthetic elements, but also influence player experience during gameplay. This study discusses the impact of the Dragonknight visual rework in the 2026 update of The Elder Scrolls Online on the perceptions of the Indonesian ESO community. The research used a mixed methods approach through visual observation, gameplay documentation, and questionnaire distribution to active players. The analysis was conducted through before-after visual comparisons of the Molten Whip, Dragonfire, Earthspike Mantle, and Dragon Blood skills. The results show that the visual rework improved combat readability, game feel, and player satisfaction. Molten Whip and Dragonfire received the most positive responses due to their clearer and more impactful visuals. Meanwhile, Dragon Blood and Earthspike Mantle received mixed responses because some players felt that the visual changes reduced the identity and impact of the skills compared to their previous versions. This study shows that visual design in MMORPGs influences emotional experience, combat readability, and players' attachment to class visual identity.*

**Keywords:** Dragonknight, Visual Feedback, Game Feel, Player Experience, MMORPG.

### PENDAHULUAN

Perkembangan industri game digital dalam beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi jumlah pemain, perkembangan teknologi visual, maupun kualitas pengalaman interaktif yang ditawarkan kepada pengguna. Laporan industri game global menunjukkan bahwa jumlah pemain video game dunia telah mencapai lebih dari 3,3 miliar pengguna pada tahun 2024 (Newzoo, 2024). Perkembangan teknologi rendering, visual effects, dan animasi juga mendorong pengembang game untuk terus melakukan pembaruan visual guna mempertahankan kualitas pengalaman bermain pemain.

Dalam game modern, visual tidak lagi hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga menjadi bagian penting dari komunikasi gameplay. Menurut Fullerton (2018), elemen visual dalam game membantu pemain memahami aksi, feedback, serta situasi permainan yang terjadi selama gameplay berlangsung. Visual yang baik dapat meningkatkan combat readability, memperjelas informasi gameplay, serta membantu pemain memahami respon sistem permainan secara lebih cepat.

Salah satu genre game yang sangat bergantung pada komunikasi visual adalah Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Dalam MMORPG, pemain harus mampu membaca berbagai efek skill, area serangan, dan situasi combat secara cepat, terutama dalam pertarungan berskala besar yang melibatkan banyak pemain sekaligus. Oleh karena itu, desain visual skill memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman bermain pemain atau player experience.

The Elder Scrolls Online merupakan salah satu MMORPG yang masih aktif berkembang sejak dirilis pada tahun 2014. Game ini terus menerima pembaruan sistem, balancing gameplay, dan visual rework untuk mempertahankan kenyamanan bermain pemain. Salah satu pembaruan visual yang cukup menarik perhatian komunitas pemain adalah visual rework class Dragonknight pada update tahun 2026.

Dragonknight merupakan class bertema api dan kekuatan naga yang memiliki identitas visual kuat melalui efek magma, api, dan armor draconic. Pada update tahun 2026, beberapa skill Dragonknight mengalami perubahan visual signifikan, baik dari segi efek partikel, warna, animasi, maupun detail visual lainnya. Perubahan tersebut memunculkan berbagai respons dari komunitas pemain, terutama terkait combat readability, game feel, dan identitas visual class Dragonknight itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal dan hasil kuesioner terhadap komunitas ESO Indonesia, mayoritas pemain memberikan respons positif terhadap peningkatan visual pada beberapa skill seperti Molten Whip dan Dragonfire. Efek visual baru dianggap lebih jelas, lebih agresif, dan memberikan sensasi combat yang lebih kuat dibanding versi sebelumnya. Namun demikian, beberapa pemain juga menilai bahwa skill tertentu seperti Dragon Blood mengalami perubahan identitas visual akibat hilangnya efek detak jantung yang sebelumnya dianggap ikonik.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa visual skill dalam MMORPG tidak hanya memengaruhi aspek estetika permainan, tetapi juga membentuk keterikatan emosional dan familiarity pemain terhadap gameplay yang telah digunakan dalam jangka waktu panjang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana evolusi estetika visual rework Dragonknight pada update tahun 2026 memengaruhi persepsi pemain komunitas ESO Indonesia.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), visual skill dalam game tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi interaktif antara sistem permainan dan pemain. Desain efek visual, warna, silhouette, animasi, dan feedback combat berperan dalam menyampaikan informasi gameplay secara cepat sekaligus membangun identitas visual suatu class dalam MMORPG. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas kajian DKV pada media game digital, khususnya mengenai bagaimana desain visual combat memengaruhi readability, pengalaman emosional, dan persepsi pemain terhadap identitas visual karakter dalam game online.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Visual Feedback dalam Desain Game**

Visual feedback merupakan salah satu elemen penting dalam desain game yang berfungsi sebagai media komunikasi antara sistem permainan dan pemain. Menurut Fullerton (2018), feedback dalam game adalah respons yang diberikan sistem terhadap tindakan pemain melalui berbagai elemen seperti visual, audio, dan animasi. Dalam konteks ini, visual feedback berperan dalam menyampaikan informasi mengenai keberhasilan atau kegagalan aksi, efek serangan, serta perubahan kondisi dalam gameplay.

Dalam game digital, khususnya MMORPG, visual feedback memiliki peran yang signifikan karena pemain perlu memproses banyak informasi visual secara cepat dalam situasi permainan yang dinamis. Elemen seperti efek partikel, perubahan warna, glow, serta animasi serangan berfungsi sebagai bagian dari komunikasi visual yang membantu pemain memahami kondisi permainan secara real-time. Fullerton (2018) menekankan bahwa feedback yang efektif harus bersifat jelas, responsif, dan mudah dipahami agar dapat mendukung kelancaran pengalaman bermain.

### **Teori Game Feel**

Konsep game feel diperkenalkan oleh Steve Swink dalam bukunya *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* (2008). Game feel merujuk pada sensasi fisik dan emosional yang dirasakan pemain ketika berinteraksi dengan sistem permainan melalui kontrol, animasi, serta berbagai bentuk feedback audiovisual.

Menurut Swink (2008), game feel terbentuk dari kombinasi beberapa elemen, yaitu input pemain, respons sistem, animasi, efek visual, audio feedback, serta timing interaksi dalam gameplay. Seluruh elemen tersebut bekerja secara simultan untuk menciptakan pengalaman bermain yang responsif dan imersif.

Dalam desain game, visual yang kuat dan responsif dapat memperkuat persepsi pemain terhadap dampak aksi, meningkatkan rasa kontrol, serta memberikan kepuasan dalam penggunaan mekanik permainan.

### **Signifiers dan Affordance dalam Desain Visual Game**

Konsep affordance dan signifiers dikemukakan oleh Don Norman dalam *The Design of Everyday Things* (2013). Affordance merujuk pada potensi fungsi suatu objek yang dapat dipahami melalui karakteristik visualnya, sedangkan signifiers adalah elemen yang memberikan petunjuk atau indikasi mengenai cara penggunaan atau makna dari suatu objek.

Dalam konteks desain game, affordance membantu pemain memahami fungsi mekanik permainan seperti arah serangan, area efek, atau jenis skill melalui representasi visual. Sementara itu, signifiers berperan sebagai penanda visual yang memberikan informasi mengenai kondisi tertentu dalam gameplay.

Elemen seperti perubahan warna, efek glow, animasi khusus, dan aura visual dapat berfungsi sebagai signifiers yang memperjelas informasi dalam permainan. Dengan demikian, kedua konsep ini berkontribusi dalam membentuk keterbacaan visual (readability) dalam gameplay.

### **Teori Juiciness dalam Game Design**

Konsep juiciness diperkenalkan oleh Martin Jonasson dan Petri Purho melalui pendekatan *Juice It or Lose It* (2012). Juiciness mengacu pada penggunaan feedback visual, animasi, partikel, dan efek tambahan secara ekspresif untuk meningkatkan kepuasan pemain terhadap interaksi dalam game.

Menurut Jonasson dan Purho (2012), elemen visual yang lebih ekspresif dapat membuat pengalaman bermain terasa lebih hidup dan responsif, meskipun mekanik gameplay yang digunakan relatif sederhana. Efek seperti partikel berlebih, screen shake,

glow intens, dan animasi impact digunakan untuk memperkuat sensasi aksi dalam permainan.

Dengan demikian, juiciness tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bagian dari desain interaksi yang memperkuat respons emosional pemain terhadap gameplay.

### **Feedback Loop dalam Gameplay**

Feedback loop merupakan konsep dalam desain game yang menjelaskan hubungan antara aksi pemain dan respons sistem permainan. Menurut Fullerton (2018), feedback loop terjadi ketika tindakan pemain menghasilkan respons dari sistem yang kemudian memengaruhi keputusan atau aksi berikutnya.

Dalam gameplay, feedback loop berperan penting dalam membentuk pemahaman pemain terhadap konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Respons yang jelas dan konsisten membantu menciptakan alur interaksi yang lebih terarah dan mudah dipahami.

Pada game dengan tempo cepat seperti MMORPG, feedback loop menjadi elemen penting karena pemain terus menerus melakukan aksi dan menerima respon sistem secara simultan melalui berbagai bentuk feedback visual dan audiovisual.

### **Player Experience dalam Desain Game Digital**

Player experience merupakan konsep yang menjelaskan pengalaman emosional, kognitif, dan perseptual pemain saat berinteraksi dengan game. Menurut Schell (2020), pengalaman pemain dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti visual, audio, gameplay, interaktivitas, tantangan, serta sistem feedback yang terdapat dalam permainan.

Dalam game digital, player experience tidak hanya ditentukan oleh mekanik permainan, tetapi juga oleh bagaimana elemen visual dan audio membentuk persepsi serta keterlibatan pemain. Desain visual yang jelas, responsif, dan konsisten dapat mendukung terciptanya pengalaman bermain yang lebih imersif.

Dengan demikian, desain visual dalam game memiliki peran penting tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bagian integral dalam membangun pengalaman bermain secara keseluruhan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan mixed methods. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena perubahan visual skill Dragonknight dan persepsi pemain terhadap perubahan tersebut secara sistematis. Pendekatan mixed methods digunakan karena penelitian memanfaatkan data kuantitatif berupa hasil skala Likert 1-5 dan data kualitatif berupa jawaban terbuka responden mengenai pengalaman visual gameplay. Menurut Creswell (2014), mixed methods merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **Observasi Visual**

Observasi dilakukan dengan mengamati perubahan visual skill Dragonknight sebelum dan sesudah visual rework pada update tahun 2026. Observasi difokuskan pada perubahan elemen visual seperti efek partikel, animasi skill, warna, intensitas efek api, silhouette, serta keterbacaan visual saat combat berlangsung.

Dokumentasi visual berupa screenshot before-after digunakan sebagai data pendukung untuk membantu proses analisis visual skill Dragonknight. Skill yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi Molten Whip, Dragonfire, Dragon Blood, dan Earthspike Mantle.

Hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi perubahan estetika visual dan pengaruhnya terhadap combat readability maupun visual identity Dragonknight.

### **Kuesioner**

Pengumpulan data utama dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Forms kepada 20 pemain aktif komunitas ESO Indonesia. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi pemain terhadap visual rework Dragonknight pada update tahun 2026.

Kuesioner menggunakan skala Likert 1–5 dengan indikator angka;

- a. 1 = sangat tidak setuju,
- b. 2 = tidak setuju,
- c. 3 = netral,
- d. 4 = setuju,
- e. 5 = sangat setuju,

untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap beberapa aspek, meliputi combat readability, game feel, kenyamanan visual saat combat, visual impact skill, dan kepuasan pemain terhadap visual Dragonknight setelah rework dilakukan.

Selain pertanyaan tertutup, kuesioner juga menyediakan pertanyaan terbuka untuk mengetahui pendapat responden mengenai skill Dragonknight yang dianggap paling memuaskan maupun kurang memuaskan secara visual. Jawaban terbuka tersebut digunakan untuk memperkuat hasil analisis visual dan membantu memahami alasan di balik persepsi pemain terhadap perubahan visual skill Dragonknight.

### **Teknik Analisis Data**

Data kuantitatif dari hasil kuesioner dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata (mean) untuk mengetahui kecenderungan persepsi pemain terhadap visual rework Dragonknight. Sementara itu, data kualitatif berupa jawaban terbuka responden dianalisis menggunakan metode deskriptif interpretatif untuk memahami alasan dan pengalaman pemain terhadap perubahan visual skill Dragonknight secara lebih mendalam.

Analisis visual dilakukan dengan membandingkan elemen desain visual skill sebelum dan sesudah rework, meliputi intensitas visual, silhouette, efek partikel, combat readability, visual presence, dan game feel yang dihasilkan selama gameplay berlangsung.

Penelitian ini juga menggunakan metode triangulasi data untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Triangulasi dilakukan melalui perbandingan dan penggabungan tiga sumber data, yaitu data kuantitatif dari hasil kuesioner skala Likert 1-5, data kualitatif berupa jawaban terbuka responden, serta observasi visual melalui dokumentasi before-after visual skill Dragonknight. Melalui triangulasi tersebut, hasil analisis tidak hanya didasarkan pada nilai statistik, tetapi juga diperkuat oleh persepsi pemain dan observasi visual secara langsung.

Hasil analisis kemudian dikaitkan dengan teori visual feedback oleh Fullerton (2018), teori game feel oleh Swink (2008), teori signifiers dan affordance oleh Norman (2013), teori juiciness oleh Jonasson dan Purho (2012), teori feedback loop, serta konsep player experience dalam desain game digital.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah pemain aktif komunitas ESO Indonesia yang memainkan atau memahami class Dragonknight pada game The Elder Scrolls Online. Responden dipilih sebagai subjek penelitian karena responden memiliki pengalaman langsung terhadap penggunaan skill Dragonknight sebelum dan sesudah visual rework update tahun 2026 dilakukan.

Penelitian melibatkan pemain yang aktif berpartisipasi dalam gameplay PvE maupun PvP sehingga responden memiliki pemahaman terhadap visual combat, efek skill, serta perubahan gameplay yang terjadi setelah proses rework. Persepsi pemain digunakan sebagai sumber data utama untuk meninjau pengaruh perubahan visual terhadap combat readability, game feel, kepuasan visual, dan identitas class Dragonknight.

Data subjek penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Forms kepada anggota komunitas ESO Indonesia yang memenuhi kriteria penelitian.

### Objek Penelitian

Objek penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah visual rework skill class Dragonknight pada game The Elder Scrolls Online update tahun 2026. Dragonknight merupakan salah satu class bertema kekuatan naga dan api yang memiliki identitas visual kuat melalui penggunaan efek magma, api, dan elemen draconic dalam gameplay combat.

Penelitian ini membahas perubahan desain visual skill Dragonknight setelah proses visual rework dilakukan oleh developer. Perubahan tersebut dianalisis untuk meninjau pengaruh desain visual terhadap combat readability, game feel, serta persepsi pemain terhadap identitas visual class Dragonknight dalam gameplay MMORPG.

Dalam melakukan tinjauan visual terhadap rework Dragonknight, beberapa elemen visual yang dibahas dalam penelitian ini meliputi:

1. Efek partikel dan intensitas visual skill
2. Warna dan pencahayaan visual combat
3. Silhouette dan visual presence skill
4. Readability animasi dan arah serangan
5. Identitas visual dan familiaritas skill terhadap pemain
6. Respons emosional pemain terhadap perubahan visual

Analisis penelitian difokuskan pada empat skill Dragonknight yang mengalami perubahan visual cukup signifikan, yaitu Molten Whip, Dragonfire, Dragon Blood, dan Earthspike Mantle.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh Visual Rework terhadap Combat Readability

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap pemain aktif komunitas ESO Indonesia, visual rework Dragonknight memberikan pengaruh positif terhadap combat readability pemain dalam The Elder Scrolls Online. Combat readability merupakan kemampuan pemain dalam memahami informasi visual selama combat berlangsung, seperti mengenali skill, membaca arah serangan, serta memahami situasi pertarungan secara cepat.

No	Pertanyaan	Skala Likert	Jumlah Responden	Pernyataan Responden
1	<i>Skill</i> lebih mudah dikenali saat <i>combat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 responden merasa Netral</li> <li>• 3 responden merasa Setuju</li> <li>• 14 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 15 orang yang menyatakan bahwa “Skill Dragonknight setelah Rework lebih mudah dikenal di tengah <i>combat</i> karena efek unik dari <i>class</i> nya jauh berbeda dari visual versi sebelumnya”

2	Visual membantu memahami <i>combat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 responden merasa Sangat tidak setuju</li> <li>• 4 responden merasa Netral</li> <li>• 7 responden merasa Setuju</li> <li>• 8 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 8 orang yang menyatakan bahwa “Visual skill <i>Dragonknight</i> membantu memahami <i>combat</i> dari efek <i>skill</i> yang ditunjukkan didalam <i>combat</i> ”
3	<i>Timing skill</i> lebih mudah dipahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 responden merasa Sangat tidak setuju</li> <li>• 2 responden merasa Tidak setuju</li> <li>• 6 responden merasa Netral</li> <li>• 4 responden merasa Setuju</li> <li>• 7 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 7 orang yang menyatakan bahwa “Visual skill <i>Dragonknight</i> membantu memahami <i>timing skill</i> dari efek <i>skill</i> yang ditunjukkan didalam <i>combat</i> ”
4	<i>Combat</i> tidak membingungkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 responden merasa Sangat tidak setuju</li> <li>• 1 responden merasa Tidak setuju</li> <li>• 2 responden merasa Netral</li> <li>• 5 responden merasa Setuju</li> <li>• 9 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 7 orang yang menyatakan bahwa “Visual skill <i>Dragonknight</i> tidak membuat <i>Combat</i> membingungkan”

Hasil data menunjukkan bahwa pernyataan mengenai “skill *Dragonknight* lebih mudah dikenali saat *combat*” memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.55 dari skala 5. Selain itu, pernyataan mengenai visual yang membantu memahami *combat* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.05.



Gambar 1. Column chart pertanyaan “Skill lebih mudah dikenali saat combat”

Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form

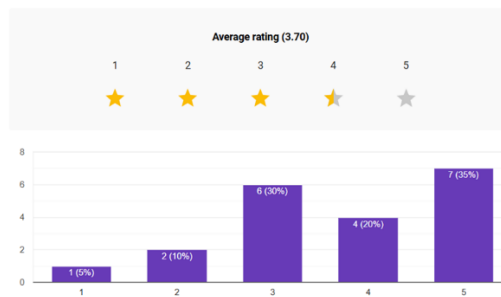
4. Efek visual membantu saya memahami apa yang sedang terjadi di combat



Gambar 2. Column chart pertanyaan “Visual membantu memahami combat”

Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form

5. Saya lebih cepat memahami timing skill dibanding sebelumnya



Gambar 3. Column chart pertanyaan “Timing skill lebih mudah dipahami”

Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form

5. Saya lebih cepat memahami timing skill dibanding sebelumnya



Gambar 4. Column chart pertanyaan “Combat tidak membingungkan”

Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form

Peningkatan combat readability terlihat jelas pada Molten Whip dan Dragonfire. Pada versi lama, Molten Whip memiliki efek cambuk api yang relatif tipis dengan partikel visual yang minim. Setelah rework dilakukan, efek api menjadi lebih dominan dengan glow yang lebih terang dan lintasan cambuk yang lebih jelas sehingga arah serangan lebih mudah dikenali saat combat berlangsung.

Dragonfire juga mengalami peningkatan readability yang signifikan. Sebelum rework, efek semburan api terlihat relatif kecil dengan area visual yang terbatas. Setelah rework dilakukan, area semburan api menjadi jauh lebih besar dengan tambahan efek bara, asap, dan glow merah yang membuat arah serangan dan area skill lebih mudah dipahami pemain.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep visual feedback yang dijelaskan oleh Fullerton (2018), bahwa elemen visual dalam game berfungsi sebagai media komunikasi antara sistem permainan dan pemain selama gameplay berlangsung.

### **Pengaruh Visual Rework terhadap Game Feel dan Player Satisfaction**

Selain meningkatkan combat readability, visual rework Dragonknight juga memberikan pengaruh terhadap game feel dan kepuasan pemain selama combat berlangsung.

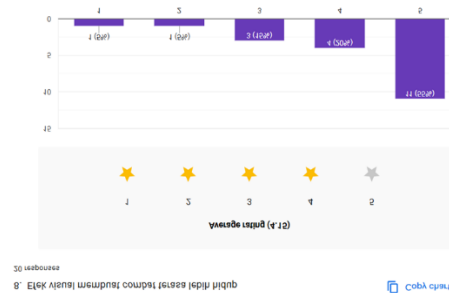
Berdasarkan hasil kuesioner, pernyataan mengenai “skill terasa lebih berpengaruh” memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.20, sedangkan “combat terasa lebih hidup” memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.15. Pernyataan mengenai kepuasan pemain terhadap penggunaan skill Dragonknight setelah rework memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.45.

No	Pertanyaan	Skala Likert	Jumlah Responden	Pernyataan Responden
1	<i>Skill</i> terasa lebih berpengaruh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 responden merasa Tidak setuju</li> <li>• 3 responden merasa Netral</li> <li>• 7 responden merasa Setuju</li> <li>• 9 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 15 orang yang menyatakan bahwa “Skill Dragonknight setelah Rework berpengaruh kepada pengenalan <i>class</i> karena visual nya yang paling menonjol dan berapi”
2	<i>Combat</i> terasa lebih hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 responden merasa Sangat tidak setuju</li> <li>• 1 responden merasa Tidak setuju</li> <li>• 3 responden merasa Netral</li> <li>• 4 responden merasa Setuju</li> <li>• 11 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 11 orang yang menyatakan bahwa “Visual skill <i>Dragonknight</i> sekarang membuat <i>combat</i> terasa lebih hidup dibanding versi sebelumnya”

3	Lebih puas menggunakan <i>skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 responden merasa Netral</li> <li>• 5 responden merasa Setuju</li> <li>• 12 responden merasa Sangat Setuju</li> </ul>	15 Responden	Dari 20 responden, ada 12 orang yang menyatakan bahwa “Visual skill <i>Dragonknight</i> lebih memuaskan perasaan pemain karena efek <i>skill</i> -nya sangat memanjakan mata”
---	-------------------------------------	---	--------------	---



Gambar 5. Column chart pertanyaan “Skill terasa lebih berpengaruh”  
 Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form



Gambar 6. Column chart pertanyaan “Combat terasa lebih hidup”  
 Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form



Gambar 7. Column chart pertanyaan “Lebih puas menggunakan skill”  
 Sumber: Screenshot hasil wawancara di google form

Beberapa responden menyatakan Molten Whip sebagai salah satu skill dengan perubahan visual paling memuaskan. Efek cambuk api pada versi rework terlihat lebih besar dengan animasi yang lebih agresif dan efek glow yang lebih terang dibanding versi sebelumnya. Efek api kini mengikuti lintasan serangan karakter secara penuh sehingga memberikan sensasi pengaruh yang lebih kuat saat skill digunakan.



Gambar 8. Visual skill Molten Whip sebelum Class Rework

*Sumber: Youtube content creator Alcast*



Gambar 9. Visual skill Molten Whip setelah Class Rework

*Sumber: In game screenshot*

Responden juga mengatakan bahwa skill Dragonfire mengalami perubahan yang sangat memanjakan mata karena efek semburan api yang lebih besar dan agresif. Responden menyebutkan bahwa visual Dragonfire sekarang terasa seperti “napas naga” dibanding sekadar efek api biasa. Efek visual baru dianggap lebih sesuai dengan identitas Dragonknight sebagai class bertema naga dan api.



Gambar 10. Visual skill Dragonfire sebelum Class Rework

*Sumber: Youtube content creator Alcast*



Gambar 11. Visual skill Dragonfire setelah Class Rework

*Sumber: In game screenshot*

Perubahan visual pada dua skill ini membuktikan teori Swink (2008), bahwa game feel dipengaruhi oleh respons visual, animasi, dan feedback yang diterima pemain setelah melakukan aksi tertentu. Dalam konteks Dragonknight rework, peningkatan intensitas visual dan efek combat berhasil meningkatkan sensasi responsivitas dan kepuasan pemain selama gameplay berlangsung.

### **Persepsi Pemain terhadap Identitas Visual Dragonknight**

Meskipun mayoritas pemain memberikan respons positif terhadap visual rework Dragonknight, beberapa responden juga menyampaikan kritik terhadap perubahan visual pada skill tertentu, terutama Dragon Blood dan Earthspike Mantle.



Gambar 12. Visual skill Dragon Blood sebelum Class Rework

*Sumber: Youtube content creator Alcast*

Pada versi lama, Dragon Blood memiliki heartbeat effect berupa yang muncul dari tubuh karakter disertai efek tubuh semi-transparan. Meskipun visual tersebut relatif sederhana dan minim partikel, heartbeat effect dianggap sangat ikonik dan mudah dikenali oleh pemain Dragonknight. Efek denyut api tersebut berfungsi sebagai penanda visual yang secara langsung merepresentasikan konsep “darah naga” dalam tubuh karakter sehingga pemain dapat dengan cepat memahami identitas dan fungsi skill selama gameplay berlangsung.

Setelah rework dilakukan, Dragon Blood mengalami peningkatan detail visual melalui aura api yang lebih besar, glow magma pada area torso, serta efek visual menyerupai tulang rusuk dan jantung transparan di bagian belakang tubuh karakter. Secara teknis, visual baru terlihat lebih modern, lebih kompleks, dan memiliki intensitas efek yang lebih tinggi dibanding versi sebelumnya. Peningkatan partikel api, kecerahan, dan efek tubuh terbakar juga menunjukkan penerapan konsep juiciness, yaitu penggunaan feedback visual yang lebih kuat untuk meningkatkan sensasi aksi dan kepuasan pemain saat skill digunakan.

Namun demikian, hampir seluruh responden menilai bahwa Dragon Blood kehilangan sebagian identitas visual lamanya karena heartbeat effect yang sebelumnya menjadi ciri khas utama skill tersebut sudah tidak lagi menjadi fokus visual utama. Salah satu responden menyatakan bahwa “Heartbeat effect lama lebih terasa seperti darah naga dibanding versi baru yang terlalu fokus ke aura api.”

Temuan ini menunjukkan bahwa pemain tidak hanya menilai kualitas visual berdasarkan kompleksitas efek atau detail grafis, tetapi juga berdasarkan familiarity dan keterikatan emosional terhadap elemen visual yang telah lama digunakan dalam gameplay.

Hal ini sejalan dengan teori signifiers dari Norman (1988), bahwa elemen visual tertentu dapat berfungsi sebagai penanda yang membantu pengguna memahami fungsi maupun makna suatu objek secara cepat. Dalam konteks Dragon Blood, heartbeat effect lama berperan sebagai penanda yang kuat terhadap identitas skill berbasis “darah naga”. Ketika elemen tersebut tidak lagi menjadi fokus utama pada versi rework, sebagian pemain merasa bahwa identitas visual Dragon Blood ikut berubah meskipun kualitas visualnya secara teknis meningkat.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa desain visual skill dalam MMORPG bekerja dalam dua lapisan, yaitu lapisan fungsional dan lapisan identitas. Lapisan fungsional berkaitan dengan readability, kejelasan efek, dan feedback gameplay, sedangkan lapisan identitas berkaitan dengan simbol visual, familiarity, dan keterikatan emosional pemain terhadap suatu skill. Dragon Blood berhasil meningkat pada lapisan fungsional melalui efek



Gambar 13. Visual skill Dragon Blood setelah Class Rework

*Sumber: In game screenshot*

visual yang lebih kompleks dan modern, namun sebagian pemain merasa lapisan identitas skill berkurang akibat hilangnya heartbeat effect yang sebelumnya dianggap ikonik.

Selain itu, fenomena ini juga menunjukkan bahwa peningkatan juiciness atau intensitas feedback visual tidak selalu menghasilkan respons positif secara penuh apabila perubahan tersebut mengurangi elemen visual ikonik yang telah melekat pada pengalaman pemain sebelumnya.



Gambar 14. Visual skill Earthspike Mantle sebelum Class Rework

*Sumber: Youtube content creator Alcast*

Earthspike Mantle juga mendapatkan respons yang cukup beragam dari pemain. Pada versi rework, detail model duri, tekstur magma, dan glow lava pada tubuh karakter terlihat jauh lebih jelas dibanding versi sebelumnya. Secara visual, rework tersebut menunjukkan peningkatan visual fidelity melalui model yang lebih modern dan detail efek yang lebih kompleks.

Namun demikian, beberapa responden mengatakan bahwa Earthspike Mantle setelah rework terasa kurang berpengaruh dibanding versi sebelumnya. Meskipun kualitas detail visual meningkat secara teknis, efek aura dan visual presence skill dianggap berkurang sehingga pengaruh visual saat combat berlangsung terasa tidak jauh berbeda dari sebelumnya. Siluet armor batu pada versi lama dinilai lebih tajam dan lebih menonjol saat digunakan di tengah combat berskala besar.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya paradox fidelity dalam desain visual game, yaitu kondisi ketika peningkatan kualitas visual secara objektif tidak selalu menghasilkan peningkatan persepsi pengaruh secara subjektif. Dalam kasus Earthspike Mantle, kualitas model, tekstur, dan detail visual memang mengalami peningkatan, namun sebagian pemain justru merasakan penurunan sensasi kekuatan visual saat skill digunakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman visual pemain tidak hanya dipengaruhi oleh fidelity grafis, tetapi juga oleh bagaimana efek visual tersebut membangun presence, silhouette, dan sensasi pengaruh selama gameplay berlangsung.

Selain itu, perubahan siluet dan berkurangnya visual presence juga memengaruhi affordance visual skill tersebut. Menurut Norman (1988), affordance dalam desain visual membantu pengguna memahami fungsi dan karakteristik suatu objek melalui tampilannya. Pada versi lama, siluet armor batu yang lebih panjang dan aura visual yang lebih dominan membantu skill terlihat lebih defensif dan berat secara visual. Setelah rework dilakukan, fokus visual yang lebih mengarah pada detail tekstur menyebabkan beberapa pemain merasa identitas visual dan kekuatan pengaruh skill menjadi kurang terasa dibanding sebelumnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa dalam desain visual MMORPG, peningkatan kualitas visual secara teknis belum tentu menghasilkan pengalaman emosional yang lebih kuat



Gambar 15. Visual skill Earthspike Mantle setelah Class Rework

*Sumber: In game screenshot*

apabila elemen visual yang membangun identitas, silhouette, dan feedback gameplay justru mengalami pengurangan. Dari sudut pandang DKV desain visual dalam game bekerja dalam dua lapisan utama, yaitu lapisan fungsional dan lapisan identitas. Lapisan fungsional berkaitan dengan readability, feedback gameplay, dan kejelasan informasi visual selama combat berlangsung. Sementara itu, lapisan identitas berkaitan dengan familiarity, simbol visual, dan keterikatan emosional pemain terhadap suatu skill atau class. Dalam konteks visual rework Dragonknight, penelitian ini menunjukkan bahwa rework yang berhasil secara teknis belum tentu berhasil secara emosional apabila menghilangkan elemen visual yang telah dianggap ikonik oleh komunitas pemain. Oleh karena itu, dalam desain visual game, peningkatan kualitas visual modern perlu mempertimbangkan keseimbangan antara kejelasan informasi visual dan keberlanjutan identitas visual yang telah melekat pada pengalaman pemain sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai visual rework Dragonknight pada update tahun 2026 di The Elder Scrolls Online terhadap persepsi komunitas ESO Indonesia, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, visual rework Dragonknight terbukti meningkatkan combat readability, game feel, dan kepuasan pemain selama gameplay berlangsung. Mayoritas responden menilai bahwa perubahan visual pada skill seperti Molten Whip dan Dragonfire membuat arah serangan, area skill, dan efek combat menjadi lebih mudah dikenali dibanding versi sebelumnya. Peningkatan intensitas partikel, glow, serta efek animasi combat juga meningkatkan sensasi pengaruh dan responsivitas skill saat digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa desain visual dalam MMORPG berperan penting sebagai media komunikasi gameplay antara sistem permainan dan pemain.

Kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan visual fidelity tidak selalu menghasilkan peningkatan kepuasan emosional pemain. Pada skill Dragon Blood dan Earthspike Mantle, beberapa responden menilai bahwa meskipun kualitas detail visual meningkat secara teknis, sebagian identitas visual lama justru terasa berkurang. Heartbeat effect pada Dragon Blood yang sebelumnya dianggap ikonik dinilai memiliki keterikatan emosional yang kuat bagi pemain Dragonknight. Sementara itu, Earthspike Mantle menunjukkan fenomena paradox fidelity, yaitu kondisi ketika detail visual meningkat tetapi perceived impact atau pengaruh visual yang dirasakan pemain justru menurun akibat berkurangnya silhouette dan visual presence saat combat berlangsung.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa desain visual dalam DKV Game bekerja dalam dua lapisan utama, yaitu lapisan fungsional dan lapisan identitas. Lapisan fungsional berkaitan dengan readability, feedback gameplay, dan kejelasan informasi visual selama combat berlangsung. Sementara itu, lapisan identitas berkaitan dengan familiarity, simbol visual, dan keterikatan emosional pemain terhadap suatu skill atau class. Dalam konteks visual rework Dragonknight, penelitian ini menunjukkan bahwa rework yang berhasil secara teknis belum tentu berhasil secara emosional apabila menghilangkan elemen visual yang telah dianggap ikonik oleh komunitas pemain. Oleh karena itu, dalam desain visual game, peningkatan kualitas visual modern perlu mempertimbangkan keseimbangan antara kejelasan informasi visual dan keberlanjutan identitas visual yang telah melekat pada pengalaman pemain sebelumnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang hanya berasal dari komunitas ESO Indonesia sehingga hasil penelitian belum dapat merepresentasikan

keseluruhan komunitas pemain *The Elder Scrolls Online* secara global. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada aspek visual skill Dragonknight tanpa membahas pengaruh audio feedback, animasi combat secara teknis, maupun aspek balancing gameplay terhadap pengalaman pemain.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian terhadap elemen audio visual combat, animasi gameplay, serta perbandingan visual rework antar class dalam MMORPG untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai hubungan antara desain visual game, pengalaman emosional pemain, dan player experience dalam media game digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, Espen. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Alcast. (2016). Dragonknight overview and skills showcase – *Elder Scrolls Online* [Video]. YouTube.
- Crawford, Chris. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Creswell, John W., & Creswell, J. David. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Creswell, John W.. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row. ejarah. Bandung: Pustaka Setia.
- Entertainment Software Association. (2024). *Essential facts about the video game industry*.
- Fullerton, Tracy. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (3rd ed.). CRC Press.
- Fullerton, Tracy. (2018). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). CRC Press.
- Gee, James Paul. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Jonasson, Martin, & Purho, Petri. (2012). *Juice it or lose it*. Nordic Game Conference.
- Koster, Raph. (2013). *A theory of fun for game design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
- Newzoo. (2024). *Global games market report 2024*.
- Norman, Don. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Salen, Katie, & Zimmerman, Eric. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schell, Jesse. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Swink, Steve. (2008). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. CRC Press.
- Universitas Negeri Surabaya. (2024). Analisis visual desain karakter Moth pada game online Sky: Children of the Light. *Jurnal DKV Unesa*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- ZeniMax Online Studios. (2026). Dragonknight visual rework preview – ESO official forum.
- ZeniMax Online Studios. (2026). *The Elder Scrolls Online update 46 patch notes*.