

ANALISIS EVOLUSI VISUAL REWORK SKILL DRAGONKNIGHT DI VIDEO GAME THE ELDER SCROLLS ONLINE TERHADAP PENGALAMAN PEMAIN ESO INDONESIA

Khansa Adyudina Syakirah¹, Chairunisa², Azizah Nur Aulia³, Muawan Bisri⁴
knix4ez@gmail.com¹, icayahman@gmail.com², azizahnuraulia@uimandiri.ac.id³
Universitas Indonesia Mandiri

ABSTRAK

Perkembangan visual dalam game digital tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tapi juga sebagai media komunikasi gameplay yang memengaruhi pengalaman pemain disaat bermain. Penelitian ini membahas perubahan visual rework skill Dragonknight yang ada di video game The Elder Scrolls Online update tahun 2026 terhadap pengalaman pemain ESO Indonesia. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif melewati observasi visual, dokumentasi gameplay, dan wawancara terhadap 13 pemain aktif ESO Indonesia yang paham dengan class Dragonknight dari sebelum dan sesudah rework. Analisis visual dilakukan dengan cara membandingkan perubahan efek partikel, silhouette, visual presence, glow, dan readability pada skill Molten Whip, Engulfing Dragonfire, Shatterspike Mantle, dan Blood of The Elder Dragon. Penelitian menggunakan teori visual feedback milik Fullerton (2018) dan player experience oleh Schell (2020) untuk menganalisis hubungan antar perubahan visual skill dan pengalaman pemain selama gameplay terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual rework Dragonknight meningkatkan combat readability, visual feedback, dan pengalaman pemain melalui efek visual yang lebih jelas, agresif, dan modern. Molten Whip dan Engulfing Dragonfire menjadi skill yang paling diapresiasi karena efek visualnya yang lebih berpengaruh dan mudah dikenali ditengah combat. Tetapi Blood of The Elder Dragon dan Shatterspike Mantle menunjukkan bahwa peningkatan visual fidelity tidak pasti meningkatkan pengalaman emosional pemain jika elemen visual ikonik, silhouette, dan visual presence yang telah melekat pada pengalaman bermain sebelumnya justru mengalami pengurangan. Penelitian menunjukkan bahwa desain visual dalam MMORPG tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga membentuk identitas visual, komunikasi gameplay, dan pengalaman emosional pemain dalam media game digital.

Kata Kunci: visual rework, visual feedback, player experience, MMORPG, Dragonknight

ABSTRACT

The development of visual design in digital games serves not only as an aesthetic element but also as a medium of gameplay communication that influences player experience during gameplay. This study examines the visual rework evolution of Dragonknight skills in The Elder Scrolls Online 2026 update and its impact on the experience of ESO Indonesia players. A descriptive qualitative method was employed through visual observation, gameplay documentation, and interviews with 13 active ESO Indonesia players who are familiar with the Dragonknight class before and after the rework. Visual analysis was conducted by comparing changes in particle effects, silhouette, visual presence, glow, and readability across several skills, including Molten Whip, Engulfing Dragonfire, Shatterspike Mantle, and Blood of The Elder Dragon. The study is grounded in Fullerton's (2018) theory of visual feedback and Schell's (2020) theory of player experience to analyze the relationship between visual changes in skills and player experience during gameplay. The findings indicate that the Dragonknight visual rework improves combat readability, visual feedback, and overall player experience through clearer, more aggressive, and more modern visual effects. Molten Whip and Dragonfire were the most positively received skills due to their more impactful and easily recognizable visual effects during combat. However, Blood of the Elder Dragon and Shatterspike Mantle demonstrate that improvements in visual fidelity do not always enhance emotional player experience when iconic visual elements, silhouette, and established visual presence are reduced. The study suggests that visual design in MMORPGs functions not only as an aesthetic component but also as a medium for visual identity, gameplay communication, and emotional player experience

in digital games.

Keywords: *visual rework, visual feedback, player experience, MMORPG, Dragonknight*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri game digital dalam beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan yang cukup pesat, baik jumlah pemainnya maupun perkembangan teknologi visual yang digunakan. Berdasarkan laporan Newzoo (2024), jumlah pemain video game di dunia telah mencapai lebih dari 3,3 miliar pengguna. Perkembangan tersebut membuat developer game terus melakukan berbagai pembaruan untuk mempertahankan kualitas visual dan kenyamanan bermain pemain, salah satunya melalui visual rework pada karakter maupun skill di dalam game.

Dalam game modern, visual tidak hanya digunakan sebagai estetika, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi gameplay. Elemen visual dalam game membantu pemain memahami aksi, respon sistem, dan situasi permainan yang terjadi selama gameplay berjalan. Efek visual yang jelas membantu pemain membaca arah serangan, mengenali skill, dan memahami kondisi combat lebih cepat berdasarkan Tracy Fullerton (2018).

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) adalah salah satu genre game yang sangat bergantung pada komunikasi visual. Pada genre game ini, pemain melakukan combat dengan banyak efek visual yang muncul bersamaan, terutama di dungeon, raid, atau saat PvP berlangsung. Kondisi tersebut membuat pemain harus mampu mengenali area serangan, animasi skill, dan efek combat secara cepat agar gameplay tetap nyaman dimainkan. Oleh karena itu, visual skill memiliki peran penting terhadap pengalaman bermain pemain atau player experience.

Salah satu MMORPG yang masih aktif berkembang hingga saat ini adalah The Elder Scrolls Online. Game ini dirilis pada tahun 2014 dan terus menerima pembaruan berupa balancing gameplay, penambahan konten, hingga visual rework pada beberapa class dan skill. Salah satu visual rework yang cukup menarik perhatian pemain terjadi pada class Dragonknight di update tahun 2026.

Dragonknight adalah class bertema naga, api, dan magma yang memiliki identitas visual cukup kuat dibanding class lain dalam game The Elder Scrolls Online. Visual skill Dragonknight identik dengan efek api, lava, armor batu, dan aura draconic yang menjadi ciri khas class tersebut selama bertahun-tahun. Pada update tahun 2026, beberapa skill Dragonknight mengalami perubahan visual yang cukup signifikan, baik dari segi efek partikel, warna, glow, animasi, maupun visual presence saat combat berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap pemain aktif ESO Indonesia, perubahan visual tersebut memunculkan berbagai tanggapan dari pemain. Skill seperti Molten Whip dan Engulfing Dragonfire dianggap mengalami peningkatan visual yang lebih jelas, agresif, dan mudah dikenali ditengah combat. Di sisi lain, beberapa pemain juga menilai bahwa Blood of The Elder Dragon dan Shatterspike Mantle mengalami perubahan visual yang mengurangi identitas visual lamanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemain tidak hanya memperhatikan kualitas visual secara teknis, tetapi juga memiliki keterikatan terhadap tampilan skill yang sudah lama digunakan selama bermain.

Kajian mengenai desain visual game sudah pernah dilakukan sebelumnya, salah satunya penelitian dari Universitas Negeri Surabaya (2024) pada game Sky: Children of the Light yang membahas pengaruh desain visual karakter terhadap pengalaman emosional pemain. Namun penelitian tersebut berfokus pada desain karakter, bukan pada visual combat skill dalam MMORPG. Sampai sekarang, penelitian mengenai evolusi visual skill combat dalam MMORPG, khususnya yang membahas visual feedback dan player

experience, masih relatif terbatas dalam kajian DKV game digital.

Dalam Desain Komunikasi Visual, visual skill dalam game tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga sebagai media komunikasi antara sistem permainan dan pemain. Efek partikel, warna, silhouette, glow, animasi, dan visual presence membantu pemain memahami informasi gameplay sekaligus membangun identitas visual suatu class selama combat berlangsung.

Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis evolusi visual rework skill Dragonknight terhadap pengalaman pemain ESO Indonesia melalui observasi visual dan wawancara pemain aktif. Penelitian difokuskan pada empat skill Dragonknight, yaitu Molten Whip, Engulfing Dragonfire, Blood of The Elder Dragon, dan Shatterspike Mantle karena keempat skill tersebut mengalami perubahan visual yang paling menonjol juga paling sering digunakan oleh pemain Dragonknight dalam gameplay PvE maupun PvP. Analisis penelitian difokuskan pada perubahan visual feedback, silhouette, visual presence, readability, dan identitas visual skill setelah proses visual rework dilakukan.

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 Tracy Fullerton (2018), feedback dalam game adalah respons yang diberikan sistem terhadap tindakan pemain melalui berbagai elemen seperti visual, audio, dan animasi. Dalam konteks gameplay, visual feedback membantu pemain memahami hasil dari suatu aksi, mengenali efek serangan, serta membaca perubahan kondisi permainan secara langsung selama permainan berlangsung.

Dalam game digital, khususnya MMORPG, visual feedback memiliki peran signifikan karena pemain perlu memproses berbagai informasi visual dalam situasi permainan yang dinamis dan cepat. Efek partikel, perubahan warna, glow, silhouette, serta animasi serangan menjadi bagian dari komunikasi visual yang membantu pemain memahami arah serangan, area efek skill, maupun kondisi combat secara real-time.

Menurut Fullerton (2018), feedback yang efektif harus bersifat jelas, responsif, dan mudah dipahami agar mampu mendukung kenyamanan dan kelancaran pengalaman bermain pemain. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), visual feedback tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika visual, tetapi juga sebagai penyampai informasi gameplay yang membantu pemain berinteraksi dengan sistem permainan secara lebih intuitif.

Player Experience dalam Desain Game Digital

Player experience merupakan konsep yang menjelaskan pengalaman pemain saat berinteraksi dengan sistem permainan melalui berbagai elemen gameplay, visual, audio, dan interaktivitas. Menurut Jesse Schell (2020), pengalaman bermain pemain dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti desain visual, sistem gameplay, tantangan permainan, feedback, serta bagaimana pemain merespons interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung.

Dalam game digital, player experience tidak hanya dibentuk oleh mekanik permainan, tetapi juga oleh kualitas komunikasi visual yang muncul selama gameplay. Desain visual yang jelas, responsif, dan konsisten dapat membantu pemain memahami situasi permainan sekaligus meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pemain saat bermain.

Pada MMORPG, pengalaman bermain pemain juga dipengaruhi oleh identitas visual class yang digunakan. Efek visual skill, warna, animasi, dan visual presence dapat membentuk familiarity pemain terhadap gameplay yang digunakan dalam jangka waktu panjang. Oleh

karena itu, perubahan visual pada suatu class dapat memengaruhi pengalaman bermain pemain, baik dari segi kenyamanan visual maupun keterikatan pemain terhadap identitas visual gameplay yang telah digunakan sebelumnya.

Dengan demikian, desain visual dalam game tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bagian integral dalam membangun pengalaman bermain pemain secara keseluruhan pada media game digital.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis evolusi visual rework skill Dragonknight pada video game *The Elder Scrolls Online* update tahun 2026 terhadap pengalaman pemain ESO Indonesia.

Metode ini digunakan karena penelitian berfokus pada pendeskripsian dan pemahaman perubahan elemen visual skill serta pengalaman pemain terhadap perubahan tersebut secara mendalam tanpa menggunakan pengukuran statistik.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami hubungan antara perubahan visual skill dengan pengalaman bermain pemain melalui data visual dan data naratif dari informan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pemain aktif ESO Indonesia yang memainkan dan memahami class Dragonknight sebelum dan sesudah visual rework update tahun 2026.

Informan penelitian berjumlah 13 orang valid, yang terdiri dari pemain PvE dan PvP dengan pengalaman langsung menggunakan Dragonknight dalam gameplay.

Pemilihan informan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut meliputi:

- a. aktif menggunakan Dragonknight sebelum dan sesudah rework
- b. memahami perubahan visual skill dalam gameplay
- c. memiliki pengalaman PvE dan/atau PvP
- d. mampu menjelaskan pengalaman visual secara reflektif

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah visual rework skill class Dragonknight pada game *The Elder Scrolls Online* update tahun 2026. Dragonknight memiliki 3 skill line dengan total sekitar 18 skill aktif, namun tidak seluruh skill dianalisis dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan purposive selection dalam menentukan objek analisis, karena penelitian berfokus pada kedalaman analisis visual, bukan pada keseluruhan skill.

Pemilihan skill didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu:

- a. tingkat perubahan visual setelah rework
- b. tingkat penggunaan dalam gameplay PvE dan PvP
- c. representasi variasi fungsi skill dalam combat (offensive, defensive, utility/self-sustain)

Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih empat skill yang mewakili variasi pengalaman visual Dragonknight, yaitu:

- a. Molten Whip
- b. Engulfing Dragonfire
- c. Blood of The Elder Dragon

- d. Shatterspike Mantle

Teknik Pengumpulan Data

Observasi Visual

Observasi dilakukan dengan mengamati perubahan visual skill Dragonknight sebelum dan sesudah rework pada update tahun 2026.

Fokus observasi meliputi:

- a. efek partikel
- b. intensitas visual
- c. warna dan pencahayaan
- d. silhouette
- e. visual presence
- f. glow
- g. readability dalam combat

Data diperoleh melalui screenshot before-after dan gameplay capture.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung observasi dalam bentuk visual perbandingan skill sebelum dan sesudah rework.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara daring dengan cara menyebarkan form interview dari Google Form terhadap 13 informan valid pemain aktif ESO Indonesia yang menggunakan platform Discord.

Wawancara menggunakan pendekatan semi-terstruktur untuk menggali:

- a. Efek partikel dan intensitas visual skill
- b. Warna dan pencahayaan visual combat
- c. Silhouette dan visual presence skill
- d. Readability animasi dan arah serangan
- e. Identitas visual skill Dragonknight
- f. Pengalaman bermain pemain terhadap perubahan visual skill

Informan juga diminta menjelaskan skill yang paling memuaskan dan kurang memuaskan secara visual beserta alasannya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang terdiri dari:

Reduksi Data

Data dari observasi dan wawancara dipilah dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, yaitu:

- a. visual feedback
- b. readability
- c. visual presence
- d. identitas visual
- e. pengalaman pemain

Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk:

- a. deskripsi perbandingan visual before-after tiap skill
- b. ringkasan hasil wawancara informan
- c. pengelompokan tematik berdasarkan indikator penelitian

Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dilakukan dengan melihat hubungan antara:

- a. perubahan visual skill Dragonknight
- b. respons pemain terhadap perubahan tersebut
- c. pengalaman bermain (player experience)

Analisis ini merujuk pada teori:

- a. Visual Feedback (Fullerton, 2018)
- b. Player Experience (Schell, 2020)

Validitas Data (Triangulasi Sumber)

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data, yaitu membandingkan data dari:

- a. observasi visual gameplay
- b. dokumentasi before-after skill
- c. wawancara informan

Triangulasi digunakan untuk meningkatkan validitas data dan mengurangi bias dari satu sumber informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Visual Rework terhadap Visual Feedback dan Combat Readability

Berdasarkan hasil observasi visual dan wawancara terhadap 13 informan pemain aktif ESO Indonesia, visual rework Dragonknight pada update tahun 2026 memberikan pengaruh terhadap visual feedback dan combat readability selama gameplay berlangsung. Combat readability berkaitan dengan kemampuan pemain dalam mengenali arah serangan, memahami timing skill, serta membaca situasi combat secara cepat melalui elemen visual yang muncul selama permainan berlangsung.

Skill	Pengguna	Persepsi Informan	Observasi Visual
Molten Whip	DPS PvE & PvP	Visual lebih jelas, impact combat lebih terasa, arah serangan lebih mudah dikenali	Efek cambuk api memiliki glow lebih terang, lintasan serangan lebih jelas, dan particle effect lebih dominan dibanding versi sebelumnya
Engulfing Dragonfire	DPS PvE & PvP	Efek api terasa lebih agresif dan lebih merepresentasikan identitas naga	Cone attack terlihat lebih besar dengan tambahan bara api, asap, dan visual presence yang lebih kuat
Blood of The Elder Dragon	Tank & PvP Sustain	Visual baru lebih modern, tetapi heartbeat effect lama dianggap lebih ikonik	Visual rework menambahkan aura api dan efek flaming ribs, namun heartbeat effect

			tidak lagi menjadi fokus utama visual
Shatterspike Mantle	Tank PvE & PvP	Detail visual meningkat tetapi defensive presence terasa berkurang	Model duri dan tekstur magma lebih detail, namun silhouette armor terlihat lebih kecil dibanding versi sebelumnya

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar informan menilai visual rework pada skill offensive Dragonknight mengalami peningkatan readability dibanding versi sebelumnya. Skill Molten Whip dan Engulfing Dragonfire menjadi dua skill yang paling banyak disebut memiliki peningkatan visual feedback setelah rework dilakukan.

Pada versi sebelumnya, Molten Whip memiliki efek cambuk api dengan partikel visual yang relatif tipis dan lintasan serangan yang kurang terlihat ketika digunakan di tengah combat berskala besar. Setelah visual rework dilakukan, efek api pada cambuk terlihat lebih dominan dengan glow yang lebih terang serta lintasan serangan yang lebih jelas. Beberapa informan menyebutkan bahwa visual baru membuat arah serangan lebih mudah dikenali ketika combat berlangsung, terutama dalam situasi PvP yang dipenuhi berbagai efek visual dari banyak pemain.



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

Selain itu, peningkatan intensitas partikel api juga membuat impact visual Molten Whip terasa lebih kuat dibanding versi sebelumnya. Informan menyebutkan bahwa animasi baru terlihat lebih agresif dan lebih mudah dikenali sebagai skill utama Dragonknight ketika digunakan selama combat berlangsung.

Engulfing Dragonfire juga menunjukkan peningkatan readability visual yang signifikan setelah proses rework dilakukan. Pada versi sebelumnya, efek semburan api terlihat lebih kecil dengan visual area serangan yang terbatas. Setelah rework dilakukan, efek api menjadi lebih besar dengan tambahan bara api, asap, dan glow merah yang lebih dominan.



Gambar 8. Visual skill Engulfing Dragonfire sebelum Class Rework

Sumber: Youtube content creator Alcast



Gambar 9. Visual skill Engulfing Dragonfire setelah Class Rework

Sumber: In game screenshot

Mayoritas informan menyatakan bahwa visual baru membuat arah cone attack lebih mudah dipahami selama gameplay berlangsung. Efek visual baru juga dianggap lebih sesuai dengan identitas Dragonknight sebagai class bertema naga dan api. Beberapa informan bahkan menyebut bahwa visual Engulfing Dragonfire sekarang terasa seperti “napas naga” dibanding sekadar efek api biasa.

Namun demikian, beberapa informan juga menyampaikan bahwa peningkatan partikel visual pada beberapa kondisi combat berskala besar dapat menyebabkan efek visual terlihat terlalu ramai. Dalam PvP berskala besar, sebagian pemain merasa efek visual baru terkadang membuat layar terlihat lebih penuh dibanding versi sebelumnya.

Hasil observasi visual dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa visual feedback pada Dragonknight mengalami peningkatan melalui penggunaan efek partikel yang lebih jelas, glow yang lebih terang, serta silhouette skill yang lebih mudah dikenali selama gameplay berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan teori visual feedback oleh Tracy Fullerton (2018), bahwa elemen visual dalam game berfungsi sebagai media komunikasi antara sistem permainan dan pemain. Visual yang jelas dan responsif membantu pemain memahami aksi serta kondisi gameplay secara lebih cepat selama combat berlangsung.

Pengaruh Visual Rework terhadap Player Experience

Selain memengaruhi visual feedback dan combat readability, visual rework Dragonknight juga memberikan pengaruh terhadap player experience pemain selama gameplay berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan menyatakan bahwa visual baru Dragonknight membuat combat terasa lebih hidup, agresif, dan modern dibanding versi sebelumnya. Peningkatan efek api, glow, serta intensitas visual combat memberikan sensasi gameplay yang lebih impactful ketika skill digunakan.

Molten Whip menjadi salah satu skill yang paling banyak diapresiasi oleh informan karena dianggap memiliki perubahan visual yang paling memuaskan. Efek cambuk api pada versi rework terlihat lebih besar dengan animasi yang lebih agresif dibanding versi sebelumnya. Efek api juga mengikuti lintasan serangan karakter secara lebih penuh sehingga memberikan sensasi impact yang lebih kuat saat digunakan.

Beberapa informan menyatakan bahwa penggunaan Molten Whip setelah rework terasa lebih satisfying karena visual serangan terlihat lebih berat dan lebih responsif selama combat berlangsung. Efek visual baru dianggap berhasil meningkatkan sensasi kekuatan skill Dragonknight saat gameplay berlangsung.

Engulfing Dragonfire juga memperoleh respons positif dari sebagian besar informan. Efek semburan api yang lebih besar dan agresif membuat skill tersebut dianggap lebih memanjakan mata dibanding versi sebelumnya. Informan menyebut bahwa visual baru berhasil memperkuat identitas Dragonknight sebagai class bertema naga.

Beberapa informan juga menyatakan bahwa visual baru membuat mereka lebih tertarik menggunakan Dragonknight dibanding sebelumnya karena class terlihat lebih modern dan memiliki visual combat yang lebih kuat.

Namun demikian, tidak seluruh perubahan visual memperoleh respons positif secara penuh. Blood of The Elder Dragon menjadi salah satu skill yang memperoleh respons paling beragam dari informan.



Gambar 8. Visual skill Blood of The Elder Dragon sebelum Class Rework

Sumber: Youtube content creator Alcast

Pada versi sebelumnya, skill tersebut memiliki heartbeat effect berupa yang muncul dari tubuh karakter dengan visual yang relatif sederhana. Meskipun minim partikel visual, heartbeat effect dianggap sangat ikonik dan mudah dikenali oleh pemain Dragonknight.

Setelah visual rework dilakukan, Blood of The Elder Dragon memperoleh peningkatan detail visual melalui aura api yang lebih besar, glow magma pada tubuh karakter, serta tambahan efek visual menyerupai tulang rusuk dan jantung transparan.

Secara teknis, sebagian informan mengakui bahwa kualitas visual baru terlihat lebih modern dan lebih detail dibanding versi sebelumnya. Namun demikian, banyak informan merasa bahwa identitas visual skill mengalami perubahan karena heartbeat effect yang sebelumnya menjadi fokus utama visual sudah tidak lagi terlalu dominan.

Beberapa informan menyatakan bahwa visual lama terasa lebih merepresentasikan konsep “darah naga” dibanding versi baru yang dianggap terlalu berfokus pada aura api. Selain itu, sebagian pemain merasa visual lama memiliki kesan desperate dan bertahan hidup yang lebih kuat dibanding versi baru.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pengalaman visual pemain tidak hanya dipengaruhi oleh peningkatan kualitas grafis atau kompleksitas efek visual, tetapi juga oleh familiarity dan keterikatan emosional terhadap elemen visual yang telah lama digunakan dalam gameplay.

Shatterspike Mantle juga memperoleh respons yang cukup beragam dari informan. Pada versi rework, detail model duri, tekstur magma, dan glow lava terlihat lebih jelas dibanding versi sebelumnya.



Gambar 9. Visual skill Blood of The Elder Dragon setelah Class Rework

Sumber: In game screenshot



Gambar 8. Visual skill Shatterspike Mantle sebelum Class Rework

Sumber: Youtube content creator Alcast

Secara teknis, visual baru menunjukkan peningkatan kualitas model dan detail efek visual. Namun demikian, beberapa informan menyatakan bahwa visual presence skill justru terasa berkurang dibanding versi lama.

Beberapa pemain merasa silhouette armor batu pada versi sebelumnya terlihat lebih besar, lebih berat, dan lebih mudah dikenali saat combat berlangsung. Setelah rework dilakukan, fokus visual yang lebih mengarah pada detail tekstur menyebabkan sebagian informan merasa sensasi defensive dan destructive dari skill menjadi tidak sekuat sebelumnya.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa peningkatan visual fidelity tidak selalu menghasilkan pengalaman emosional yang lebih kuat apabila elemen visual yang sebelumnya dianggap ikonik mengalami pengurangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat dipahami bahwa visual rework Dragonknight bekerja dalam dua aspek utama. Aspek pertama berkaitan dengan fungsi visual sebagai media komunikasi gameplay melalui readability, visual feedback, dan kejelasan efek skill selama combat berlangsung. Aspek kedua berkaitan dengan pengalaman emosional pemain terhadap identitas visual skill yang telah digunakan dalam jangka waktu panjang.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa visual rework Dragonknight berhasil meningkatkan kualitas visual combat melalui efek partikel yang lebih jelas, animasi yang lebih agresif, dan visual presence yang lebih modern. Tetapi beberapa perubahan visual juga menunjukkan bahwa pemain memiliki keterikatan emosional terhadap elemen visual lama yang telah menjadi bagian dari pengalaman bermain mereka selama bertahun-tahun.



Gambar 9. Visual skill Shatterspike Mantle setelah Class Rework

Sumber: In game screenshot

Hal tersebut sejalan dengan teori player experience oleh Jesse Schell (2020), bahwa pengalaman bermain pemain dipengaruhi oleh berbagai elemen visual, gameplay, dan interaksi yang membentuk kenyamanan serta keterlibatan emosional pemain selama bermain game digital.

Demikian, desain visual dalam MMORPG tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika visual, tetapi juga sebagai media komunikasi gameplay dan pembentuk pengalaman emosional pemain selama gameplay berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evolusi visual rework skill Dragonknight pada video game *The Elder Scrolls Online* update tahun 2026 terhadap pengalaman pemain ESO Indonesia, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Visual rework Dragonknight memberikan pengaruh terhadap visual feedback dan player experience pemain selama gameplay berlangsung. Berdasarkan hasil observasi visual, dokumentasi gameplay, dan wawancara terhadap informan, perubahan visual pada skill Molten Whip dan Engulfing Dragonfire dinilai berhasil meningkatkan combat readability melalui efek partikel, glow, dan animasi combat yang lebih jelas dibanding versi sebelumnya. Visual baru membuat arah serangan, area skill, serta efek combat lebih mudah dikenali saat gameplay berlangsung, khususnya dalam situasi combat berskala besar pada PvE maupun PvP.

Selain meningkatkan readability visual, visual rework juga memengaruhi pengalaman bermain pemain secara emosional. Informan menyatakan bahwa peningkatan intensitas visual, efek api, dan visual presence pada Molten Whip dan Engulfing Dragonfire membuat combat terasa lebih agresif, modern, dan impactful dibanding versi sebelumnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa desain visual dalam MMORPG tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi gameplay yang memengaruhi kenyamanan dan keterlibatan pemain selama bermain.

Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kualitas visual secara teknis tidak selalu meningkatkan pengalaman emosional pemain secara penuh. Pada Blood of The Elder Dragon dan Shatterspike Mantle, beberapa informan menilai bahwa meskipun detail visual mengalami peningkatan, sebagian identitas visual lama justru terasa berkurang. Heartbeat effect pada Blood of The Elder Dragon yang sebelumnya dianggap ikonik dinilai memiliki keterikatan emosional yang kuat bagi pemain Dragonknight. Sementara itu, perubahan silhouette dan visual presence pada Shatterspike Mantle menyebabkan sebagian informan merasa bahwa sensasi defensive dan impact visual skill menjadi tidak sekuat versi sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain visual dalam game digital memiliki hubungan erat dengan pengalaman bermain pemain, baik dari segi komunikasi visual gameplay maupun keterikatan emosional terhadap identitas visual suatu skill. Oleh karena itu, visual rework dalam MMORPG tidak hanya perlu mempertimbangkan peningkatan kualitas visual modern, tetapi juga perlu mempertahankan elemen visual yang telah menjadi bagian dari pengalaman bermain pemain dalam jangka waktu panjang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang hanya berasal dari pemain ESO Indonesia sehingga hasil penelitian belum dapat merepresentasikan keseluruhan pemain *The Elder Scrolls Online* secara global. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada aspek visual skill Dragonknight tanpa membahas elemen audio combat, balancing gameplay, maupun animasi gameplay secara teknis.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai hubungan antara visual combat, audio feedback, dan player experience pada MMORPG untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai desain visual dalam media game digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Fullerton, Tracy. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (4th ed.). CRC 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.
- Miles, Matthew B., Huberman, A. Michael, & Saldaña, Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Creswell, John W., & Creswell, J. David. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2024*.
- Entertainment Software Association. (2024). *Essential Facts About the Video Game Industry*.
- Yee, Nick. (2006). *The Psychology of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage*. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play*. Springer.
- Ducheneaut, Nicolas., Yee, Nick., Nickell, Eric., & Moore, Robert J. (2007). *The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft*. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Koster, Raph. (2013). *A Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
- Salen, Katie., & Zimmerman, Eric. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Gee, James Paul. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Isbister, Katherine. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.
- Swink, Steve. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. CRC Press.
- ZeniMax Online Studios. (2026). *The Elder Scrolls Online Update 46 Patch Notes*.
- ZeniMax Online Studios. (2026). *Dragonknight Visual Rework Preview*.
- Official ESO Forum
- Universitas Negeri Surabaya. (2024). *Analisis Visual Desain Karakter Moth pada Game Online Sky: Children of the Light*. Jurnal DKV Unesa.
- Rogers, Scott. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2nd ed.). Wiley.