

# Perancangan Knowledge Sharing System untuk Komunitas Esports Menggunakan User-Centered Design dan Gamification = Designing a Knowledge Sharing System for the Esports Community Using User-Centered Design and Gamification

Yogi Perdana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920517417&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Laju pertumbuhan esports sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Namun masih terdapat banyak tantangan pada ekosistem esports, salah satunya regenerasi pemain. Masalah regenerasi tersebut terjadi karena kurangnya ruang kompetitif pada kelas amatir ataupun pelajar. Padahal pemain-pemain amatir sangat dibutuhkan guna menemukan bakat-bakat baru mengingat regenerasi di dunia esports berjalan dengan sangat cepat karena usia emas atlet esports hanya berkisar dari 18 hingga 22 tahun. Peran komunitas sebagai support system diperlukan untuk mendukung ekosistem esports agar tumbuh lebih baik dan mengurangi kesenjangan dunia amatir dan profesional serta pemerataan esports ke daerah-daerah guna membantu proses regenerasi dan kemajuan industri esports di Indonesia. Penelitian ini bertujuan merancang Knowledge Sharing Systems (KSS) berbasis gamifikasi untuk komunitas esports. Banyak penelitian yang membahas tentang KSS. Namun penelitian yang secara spesifik membahas tentang KSS pada komunitas esports masih belum banyak ditemukan. Selain itu, penelitian KSS terdahulu kebanyakan berfokus pada fitur KS yang bersifat asynchronous dan pengetahuan eksplisit. Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design untuk merancang KSS untuk mendapatkan desain interaksi KSS yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pendekatan gamifikasi diterapkan guna meningkatkan motivasi pengguna dalam berbagi pengetahuan. Pendefinisian kebutuhan desain dilakukan dengan melakukan wawancara eksploratif menggunakan pendekatan Player-Centered Design yang akan menghasilkan elemen gamifikasi berdasarkan persona, misi, dan motivasi pengguna. Selanjutnya elemen gamifikasi diterjemahkan ke dalam bentuk fitur dan di evaluasi menggunakan metode feature inspections. Sebanyak 15 elemen gamifikasi berhasil diidentifikasi dan diturunkan menjadi fitur-fitur untuk kebutuhan berbagi pengetahuan baik pengetahuan tacit maupun eksplisit. Fitur yang memfasilitasi berbagi pengetahuan tacit adalah ruang pertemuan, siaran langsung, dan panggilan pribadi. Sementara itu fitur yang memfasilitasi perubahan pengetahuan tacit ke eksplisit adalah dokumentasi diskusi sinkronus yang dapat berupa audio dan video. Dan fitur yang memfasilitasi berbagi pengetahuan eksplisit adalah percakapan, pesan pribadi, komentar, dan edit postingan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi terbukti dapat membantu dan mendorong partisipan dalam menggunakan KSS dan berbagi pengetahuan. Adapun fitur yang mengandung elemen gamifikasi yang dimaksud adalah Onboarding (pop-up petunjuk), Signposting (pop-up petunjuk), Points (sistem poin), Voting / Voice (Polling), dan Badge (lencana pengguna terverifikasi, lencana reputasi, lencana keaktifan, dan bintang ulasan).

.....The rate of growth of esports has been very rapid in recent years. However, there are still many challenges in the esports ecosystem, one of which is player regeneration. The regeneration problem occurs because of the lack of competitive space in the amateur or student class. Even though amateur players are really needed to find new talents, considering that the regeneration in the world of esports is going very fast because the golden age of esports athletes only ranges from 18 to 22 years. The role of the community as a

support system is needed to support the esports ecosystem to grow better and reduce the gap between the amateur and professional world as well as the distribution of esports to the regions to help the regeneration process and the progress of the esports industry in Indonesia. This study aims to design a gamification-based Knowledge Sharing Systems (KSS) for the esports community. Many studies discuss KSS. However, there are still not many studies that specifically discuss KSS in the esports community. In addition, previous KSS research mostly focused on KS features that are asynchronous and explicit knowledge. This study uses the User-Centered Design method to design KSS to get a KSS interaction design that suits the needs of users. In addition, a gamification approach is applied to increase user motivation in sharing knowledge. The definition of design requirements is carried out by conducting exploratory interviews using a Player-Centered Design approach which will produce gamified elements based on the persona, mission, and motivation of the user. Furthermore, the gamification elements are translated into features and evaluated using the feature inspections method. A total of 15 elements of gamification have been identified and reduced to features for the need to share knowledge, both tacit and explicit knowledge. Features that facilitate the sharing of tacit knowledge are meeting rooms, live broadcasts, and private calls. Meanwhile, the feature that facilitates the change of tacit knowledge to explicit is synchronous discussion documentation which can be in the form of audio and video. And features that facilitate explicit knowledge sharing are conversations, private messages, comments, and post edits. The evaluation results show that the application of gamification elements is proven to be able to help and encourage participants to use SSC and share knowledge. The features that contain elements of gamification in question are Onboarding (pop-up hints), Signposting (pop-up hints), Points (point system), Voting / Voice (Polling), and Badges (verified user badge, reputation badge, activity badge, and star rating).