

# **ANALISIS FAKTOR DESAIN *GAME* APEX LEGENDS DENGAN *GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE***

**Tugas Akhir**

Dilakukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Yakub Ricky Widyatma**

**NPM : 181709767**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

### ANALISIS FAKTOR DESAIN GAME APEX LEGENDS DENGAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

Yakub Ricky Widyatma

181709767

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 02 Desember 2022

Dosen Pembimbing 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Keterangan Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Elisabeth Marsela, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 02 Desember 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

## LEMBAR PERNYATAAN Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yakub Ricky Widyatma  
NPM : 181709767  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik Industri  
Judul Penelitian : ANALISIS FAKTOR DESAIN GAME APEX LEGENDS DENGAN  
GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 November 2022  
Yang menyatakan,



Yakub Ricky Widyatma  
181709767

## PRAKATA

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaannya, Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Faktor Desain *Game Apex Legends* Dengan *Game-Design Factor Questionnaire*”. Tugas akhir disusun untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Terdapat kekurangan pada penelitian yang dilakukan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan, dan pengalaman dari penulis. Namun, penulis berharap penelitian ini dapat berkontribusi untuk memperkaya pengetahuan dari pembaca.

Penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak dan individu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan-Nya selama proses berjalannya penelitian Tugas Akhir.
2. Keluarga yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang sangat besar kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
3. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing 1 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis, serta memotivasi penulis dan mengingatkan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Clara Hetty Primasari, ST., M.Cs. selaku dosen pembimbing 2 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis, terutama pada bagian penulisan Tugas Akhir.
5. Teman-teman grup Serbaguna Mk. II, Garaga Hitam, Gabut Corp, Indihomebroken, dan lain-lain yang tidak bisa di sebut lagi selalu memberikan berbagai macam dukungan, canda tawa di saat suka dan duka kepada penulis hingga penyelesaian Tugas Akhir.

Demikian ucapan terima kasih yang sebesar besarnya dan mohon maaf apabila penulis terdapat kesalahan dalam penelitian ini baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bisa digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 10 November 2022

Penulis

## ABSTRAK

Apex Legends merupakan *game online* dengan *genre Battle Royale* yang rilis dan dipublikasikan di platform *Windows*, *Playstation* dan *Xbox* pada 4 Februari tahun 2019, sedangkan di platform lain seperti *Nintendo switch* pada 9 Maret 2019, *Android* dan *iOS* pada 17 Mei 2022. Pada penelitian ini akan dilakukan sebuah analisis untuk mengetahui faktor *Game-Design* yang mendominasi dalam mempengaruhi pengalaman bermain Apex Legends. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan semi kualitatif. Teknik penentuan sampel dan populasi menggunakan *Simple Random Sampling* dan teknik pengumpulan datanya dengan menyebarkan kuesioner di media sosial Instagram dan Discord menggunakan *Google Form*. Sebanyak 102 responden yang didapatkan menggunakan rumus *Lemeshow* dikarenakan tidak diketahui jumlah aktif pemain Apex Legends di Indonesia. Analisis dilakukan dengan *Game-Design Factor Questionnaire* dan hasil dari penelitian menunjukkan faktor dominan adalah *Game Goals*.

Kata Kunci: Apex Legends; *Game-Design Factor Questionnaire*; *Battle Royale*;



## ABSTRACT

Apex Legends is an online game with the Battle Royale genre that was released and published on Windows, Playstation and Xbox platforms on February 4, 2019, while on other platforms such as Nitendo switch on March 9, 2019, Android and iOS on May 17, 2022. In this study, an analysis will be carried out to find out the dominating Game-Design factors influencing the Apex Legends gaming experience. The technique of determining samle and population using Simple Random Sampling and the data collection technique by distributing questionnaires on social media Instagram and Discord using Google Form. A total of 102 respondents were obtained using the Lemeshow formula because the active number of Apex Legends players in Indonesia is unknown. The analysis was carried out with the Game-Design Factor Questionnaire and the results of the study showed that the dominant factor was the Game Goals.

Keyword: Apex Legends; *Game-Design Factor Questionnaire*; *Battle Royale*;



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	I
LEMBAR PERNYATAAN .....	II
PRAKATA .....	III
ABSTRAK .....	IV
ABSTRACT .....	V
DAFTAR ISI .....	VI
DAFTAR GAMBAR .....	VIII
DAFTAR TABEL .....	IX
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Pertanyaan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.7 Bagan Keterkaitan .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Studi Sebelumnya .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Dasar Teori .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.1 Online Game .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.2 Apex Legends .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.3 Game-Design Factor Questionnaire .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Tahapan Penelitian .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Studi Literatur .....</b>	<b>14</b>
<b>3.3 Penentuan Responden .....</b>	<b>14</b>
<b>3.4 Pengambilan Data .....</b>	<b>15</b>
<b>3.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....</b>	<b>18</b>
<b>3.6 Pengolahan Data .....</b>	<b>19</b>
<b>3.7 Analisis Data .....</b>	<b>20</b>

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Karakteristik Responden .....</b>	<b>21</b>
4.2.1 Jenis kelamin.....	21
4.2.2 Usia.....	22
4.2.3 Provinsi.....	22
4.2.4 Pekerjaan .....	23
<b>4.2 Uji Kualitas Data .....</b>	<b>24</b>
4.2.1 Uji Validitas .....	24
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	25
<b>4.3 Pengolahan Data .....</b>	<b>27</b>
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Instrumen Pertanyaan.....	27
4.3.2 Hasil Pengolahan berdasarkan Faktor .....	31
<b>4.4 Hasil Analisis Data .....</b>	<b>33</b>
4.4.1 <i>Game Goals</i> .....	33
4.4.2 <i>Game Mechanism</i> .....	35
4.4.3 <i>Interaction</i> .....	37
4.4.4 <i>Freedom</i> .....	40
4.4.5 <i>Game Fantasy</i> .....	42
4.4.6 <i>Narrative</i> .....	43
4.4.7 <i>Sensation</i> .....	44
4.4.8 <i>Game Value</i> .....	48
4.4.9 <i>Challenge</i> .....	50
4.4.10 <i>Sociality</i> .....	52
4.4.11 <i>Mystery</i> .....	54
4.4.12 <i>Flow</i> .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan .....	4
Gambar 2.1 Tampilan dari Game Apex Legends.....	9
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	13
Gambar 4.3.2.1 Diagram.....	32
Gambar 4.4.1.1 Level pada Apex Legends .....	33
Gambar 4.4.1.2 Tampilan Tujuan Akhir Game Apex.....	34
Gambar 4.4.2.1 Tampilan Perlengkapan Senjata .....	36
Gambar 4.4.2.2 Tampilan Proses Pengisian darah dan baju pelindung .....	37
Gambar 4.4.3.1 Tampilan bar darah pada kotak biru .....	38
Gambar 4.4.3.2 Tampilan Informasi dari Kemampuan Karakter .....	39
Gambar 4.4.3.3 Tampilan jarak senjata .....	39
Gambar 4.4.4.1 Kostumisasi pada Tampilan Senjata .....	40
Gambar 4.4.4.2 Kostumisasi pada Tampilan Karakter .....	41
Gambar 4.4.4.3 Riwayat permainan.....	41
Gambar 4.4.5.1 Tampilan kemampuan karakter .....	42
Gambar 4.4.5.2 Tampilan Ruang Laboratorium.....	43
Gambar 4.4.7.1 Pewarnaan dan Objek pada Apex Legends.....	45
Gambar 4.4.7.2 Tampilan Ikon dan Fungsi .....	46
Gambar 4.4.7.3 Tampilan Pengaturan Audio .....	46
Gambar 4.4.7.4 Tampilan Mengatur Grafis.....	47
Gambar 4.4.8.1 Tampilan Penghargaan Ranking Leagues .....	48
Gambar 4.4.8.2 Tampilan Battle Pass.....	49
Gambar 4.4.8.3 Tampilan Spesial Store.....	49
Gambar 4.4.9.1 Tampilan Musuh dengan Rank Tinggi .....	50
Gambar 4.4.9.2 Tampilan Tugas Pada Apex Legends .....	51
Gambar 4.4.9.3 Tampilan Ranking League .....	52
Gambar 4.4.10.1 Obrolan Suara .....	53
Gambar 4.4.10.2 Mengirim Pesan dalam Game .....	53
Gambar 4.4.10.3 Tampilan lobby yang diisi pemain lain .....	54
Gambar 4.4.11.1 Tampilan Golden Ticket .....	55
Gambar 4.4.11.2 Tampilan masuk Game Mode konten terbaru.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	7
Tabel 3.1 Instrument Pertanyaan .....	16
Tabel 3.2 Skala Nilai .....	20
Tabel 4.1 Demografis untuk Jenis Kelamin .....	21
Tabel 4.2 Demografis untuk Usia .....	22
Tabel 4.3 Demografis untuk Provinsi .....	22
Tabel 4.4 Demografis untuk Pekerjaan .....	23
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas .....	24
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas .....	26
Tabel 4.3.1 Hasil Pengolahan data instrumen pertanyaan .....	27
Tabel 4.3.2 Total Pengolahan data instrumen pertanyaan .....	31

