

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 7.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini, yaitu :

Hasil analisis mengindikasikan bahwa *Among Us* merupakan *game* yang menghasilkan dampak positif, seperti pengguna merasa senang, puas, bersemangat, dan tidak mudah bosan, yang dinyatakan oleh komponen *Positive Affect* yang digolongkan dalam kriteria sangat tinggi. Pada komponen *Immersion, Competence, Empathy, Behavioral Involvement*, dan *Positive Experience* memiliki nilai tinggi sehingga pengguna dapat merasa kreatif, terkesan, imajinatif, berempati dan senang bersama pemain lain, percaya diri, imajinatif, fokus, memperhatikan pengguna lain, dan dapat memberikan dampak positif terhadap pemain lain. Komponen *Flow, Negative Affect, Tension, Challenge, Negative Feelings, Negative Experience, Tiredness* dan *Returning to Reality* juga dapat dinyatakan bahwa pemain tidak terganggu oleh pikiran lain, tidak cepat tersinggung atau frustrasi, berada dalam suasana bebas tekanan, merasa gembira yang dapat memengaruhi suasana hati lawan, menghindari pengalaman negatif yang signifikan, lelah dan merasa disorientasi setelah bermain *game* *Among Us*.

#### 7.2 Saran

1. Penelitian ini terbatas pada analisis pengalaman pengguna *Among Us* menggunakan komponen dari *Game Experience Questionnaire*. Penelitian mendatang diharapkan dapat memperluas analisis dengan membandingkan elemen-elemen *game* *Among Us*.
2. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan survei dengan mendistribusikan kuesioner kepada responden di seluruh Indonesia. Penelitian mendatang diharapkan dapat melakukan pendalaman lebih lanjut

tentang pengalaman pemain melalui penggunaan teknik wawancara, sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih rinci dan mendetail.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Wibowo, “Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif,” *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, vol. 12, no. 1, 2021.
- [2] A. K. T. C. Nurfitriya, “Analisis User Experience pada Game Among Us dengan menggunakan Game-Design Factors Questionnaire”.
- [3] M. Arif and S. Aditya, “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang,” *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, vol. 2022, no. 1.
- [4] A. Alhafiidh and N. Rizky Oktadini, “Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi Game Clash Of Clans Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 8, no. 2, pp. 219–230.
- [5] N. R. Nurwulan, C. D. Sara, R. A. Putri, T. Taufiqurrahman, and W. M. Putri, “Evaluasi Usability Aplikasi Game ‘Among Us,’” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 10, no. 1, p. 123, Jan. 2022, doi: 10.26418/justin.v10i1.45492.
- [6] D. Y. A. Z. A. Putra *et al.*, “INTERAKSI SOSIAL VIRTUAL DALAM PERMAINAN AMONG US INDONESIA,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 12, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- [7] H. Mahmudi, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, “Evaluasi Gameplay pada Game Fall Guys menggunakan Metode Heuristic Evaluation of Playability (HEP),” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] R. W. Putra and J. Annissa, “Analysis of Player’s Reception in the Video Game ‘Among Us,’” *PROPAGANDA*, vol. 2, no. 1, pp. 32–38, Jan. 2022, doi: 10.37010/prop.v2i1.455.
- [9] Nisrinafatim, “Pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa,” *Edukasi Nonformal*, 2020.
- [10] D. Mariana, “JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”.
- [11] Vince, “The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres,” <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.
- [12] P. Boardgame, K. Kakoru, and F. Wijaya, “Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen),” 2023. [Online]. Available: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>
- [13] N. Rizky Akbar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire,” 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] D. N. J. Noorman, “The Definition of User Experience (UX),” <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>.
- [15] N. Joncicilia, “EVALUASI USER EXPERIENCE GAME 2D BAJAJ KELILING MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE,” 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [16] “6 komponen penting dalam user experience,” <https://idseducation.com/6-komponen-dalam-user-experience/>.

- [17] P. Wardani, "Analisis User Experience pada Genshin Impact menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ)".
- [18] I. P. Hakiki, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [19] W. A. Ijsselsteijn, D. Kort, and Y. A. W. & Poels, "GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE."
- [20] N. E. Fahmi *et al.*, "IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS) THE IDENTIFICATION OF MOBILE GAMING EXPERIENCE (CASE STUDY: CLASH OF CLANS)."
- [21] J. L. G. Sánchez, F. L. G. Vela, F. M. Simarro, and N. Padilla-Zea, "Playability: Analysing user experience in video games," *Behaviour and Information Technology*, vol. 31, no. 10, pp. 1033–1054, Oct. 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.
- [22] T. A. Berjudul, "HALAMAN PENGESAHAN."
- [23] "Arti Kata Afek." [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/empati>
- [24] P. Wardani, "Analisis User Experience pada Genshin Impact menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ)."
- [25] "Arti Kata Empati." [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/afek>
- [26] E. I. Libriani, P. Ruliana, and K. Yulianto, "Pengaruh Motivasi Binge Watching terhadap Behavioral Involvement," *Warta ISKI*, vol. 3, no. 02, pp. 144–153, Dec. 2020, doi: 10.25008/wartaiski.v3i02.71.
- [27] "PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR."
- [28] J. Prambudi, J. Imantoro, P. Studi, M. Fakultas Ekonomi, and D. Bisnis, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur," 2021.
- [29] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, "Likert Scale: Explored and Explained," *Br J Appl Sci Technol*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, Jan. 2015, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
- [30] A. Pujabramantya, "Analisis User Experience pada Game EFOOTBALL 2023 Mobile Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," 2019.
- [31] D. Mariana, "JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar".
- [32] S. Syofyandi, "PENGARUH INOVASI PRODUK, BRAND IMAGE DAN BRAND TRUST TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA PRODUK IPHONE (Studi Pada Masyarakat Pekanbaru)," p. 87, 2023.
- [33] S. Syam, "Profitability: Jurnal Ilmu Manajemen PENGARUH EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN BANGGAE TIMUR".
- [34] R. Soleh, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [35] A. Rahman, R. I. Rokhmawati, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Pada Game PC Building Simulator Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [36] I. Achmadiarsyi, K. Candra Brata, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Genre Beat'em Up 2Dimensi(2D) Pada Game PawPawPaw dari Simpleton Studio Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [37] I. P. Hakiki, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afrianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

