

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME SOLO LEVELING: ARISE MENGGUNAKAN
METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Jonathan

NPM: 201710697

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME SOLO LEVELING: ARISE MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

yang disusun oleh

Jonathan

201710697

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 Juli 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

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 KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan
NPM : 201710697
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis User Experience pada Game Solo Leveling:
ARISE Menggunakan Metode Game Experience
Questionnaire (GEQ)

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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Jonathan

201710697

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan rahmat-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Analisis User Experience pada Game Solo Leveling: ARISE Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)”. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai dan menyanggupkan Penulis dalam seluruh perkuliahan.
2. Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan berharga dalam proses penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan arahan dan masukan selama penulisan tugas akhir ini.
4. Orang tua dan keluarga, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, doa dan semangat tanpa henti.
5. Kezia Nathalie Margareth, yang telah mengingatkan, mendukung dan membantu selama proses penulisan tugas akhir ini.
6. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Penulis mengucapkan terima kasih. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga tugas akhir ini dapat berguna dan berkontribusi bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 Juli 2024



Jonathan

INTISARI

Penelitian ini menganalisis kepuasan pemain *Game Solo Leveling: Arise* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Metode ini mengevaluasi komponen utama pengalaman pengguna, termasuk *immersion, flow, competence, positive affect, Empathy, Behavioral Involvement, Positive Experience, Challenge, tension, Negative Feelings, dan Returning to Reality*. Hasil menunjukkan bahwa komponen *immersion* memiliki nilai mean sangat tinggi, menunjukkan kemampuan *game* untuk menarik pemain. Komponen *flow, competence, positive affect, Empathy, Behavioral Involvement, dan Positive Experience* juga mendapatkan nilai mean tinggi, menandakan pemain menikmati alur cerita yang menarik, merasakan semangat kompetitif, dan merasakan efek positif serta peningkatan empati. Komponen *Challenge, tension, Negative Feelings, dan Returning to Reality* memiliki nilai mean sedang. Ini menunjukkan bahwa pemain dapat mempertimbangkan hal lain, tidak mudah tersinggung atau frustrasi, merasa lebih santai, dan menggunakan *game* untuk mengembalikan suasana hati. Penelitian ini menggunakan survei kepada pemain *Game Solo Leveling: Arise*. Keterbatasan penelitian ini adalah hanya menganalisis pengalaman pengguna dengan metode GEQ tanpa perbandingan elemen dalam *game*. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk mendapatkan wawasan lebih dalam dan mungkin menemukan komponen baru yang relevan untuk evaluasi *game* di berbagai platform, baik mobile maupun PC.

Kata Kunci: *Game Experience Questionnaire; User Experience; SOLO LEVELING: ARISE*

ABSTRACT

This study analyzes player satisfaction in the Game Solo Leveling: Arise using the Game Experience Questionnaire (GEQ) method. This method evaluates key components of User Experience, including immersion, flow, competence, positive affect, Empathy, Behavioral Involvement, Positive Experience, Challenge , tension , Negative Feelings, and Returning to Reality. The results show that the immersion component has a very high mean score, indicating the game's ability to attract players. The components of flow, competence, positive affect, Empathy, Behavioral Involvement, and Positive Experience also received high mean scores, indicating that players enjoy the engaging storyline, feel a competitive spirit, and experience Positive affects as well as increased Empathy. The components of Challenge , tension , Negative Feelings, and Returning to Reality have moderate mean scores. This indicates that players can still consider other things, are not easily offended or frustrated, feel more relaxed, and use the game to improve their mood. This study utilized a survey distributed to players of Solo Leveling: Arise. The limitation of this study is that it only analyzes User Experience using the GEQ method without comparing elements within the game. Future research is suggested to use in-depth interviews to gain deeper insights and possibly identify new components relevant for evaluating games on various platforms, both mobile and PC.

Keywords: *Game Experience Questionnaire; User Experience; SOLO LEVELING: ARISE*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	2
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	3
PRAKATA	4
INTISARI.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	12
1.4 Tujuan Penelitian	13
1.5 Batasan Masalah.....	13
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Bagan Keterkaitan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Studi Sebelumnya	14
2.2 Dasar Teori.....	21
2.2.1 <i>Game</i>	21
2.2.2 <i>User Experience</i>	21
2.2.3 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	22
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Tahapan penelitian	30
3.1.1 Studi Literatur	31
3.1.2 Penentuan Populasi Penelitian	31
3.1.3 Penentuan Sampel Penelitian.....	31
3.1.4 Instrumen Penelitian	33
3.1.5 Pengumpulan Data	39
3.1.6 Pengolahan Data.....	39
3.1.7 Analisis User Experience	40
3.1.8 Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis.....	40
3.1.9 Analisis Deskriptif.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Demografi Responden	42
4.1.1 Jenis Kelamin.....	42
4.1.2 Usia	43
4.1.3 Karakteristik Pemain	44
4.2 Uji Kualitas Data.....	45
4.2.1 Uji Validitas Data.....	45
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	49
4.3 Hasil Pengolahan Data	50
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner	51

4.3.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ	55
4.4 Hasil Analisis Data	56
4.4.1 <i>Core Module</i>	57
4.4.2 <i>Social Presence Module</i>	61
4.4.3 <i>Post-Game Module</i>	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 2. 2 Komponen Core Module	23
Tabel 2. 3 Komponen <i>Social Presence Module</i>	26
Tabel 2. 4 Komponen <i>Post-Game Module</i>	28
Tabel 3. 1 Nilai P dan P(1-P)[23]	32
Tabel 3. 2 Item Pertanyaan pada Kuesioner	33
Tabel 3. 3 Skala Likert[23]	38
Tabel 3. 4 Kriteria nilai Mean[24]	41
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i>	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i>	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i>	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas	50
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul <i>Game Experience Questionnaire</i>	50
Tabel 4. 6 Mean Item Komponan - <i>Core Module (CM)</i>	51
Tabel 4. 7 Mean Item Komponen - <i>Social Presence Module</i>	53
Tabel 4. 8 Mean Item Komponen - <i>Post-Game Module</i>	54
Tabel 4. 9 Pengkelompokan Kriteria Berdasarkan <i>Mean</i> Setiap Komponen	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Game</i> Solo Leveling: ARISE.....	12
Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan	13
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	30
Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden.....	42
Gambar 4. 2 Usia per Jenis Kelamin Responden	43
Gambar 4. 3 Lama Bermain Responden	44
Gambar 4. 4 Level Bermain Responden	45