

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam riset ini, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan, yaitu didapatkan komponen dengan nilai sangat tinggi adalah *immersion* dan *competence*. Hal ini menunjukkan pengguna yang merasa sangat terlibat dan kompeten dalam game cenderung memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi, hal ini disebabkan oleh desain game yang menarik, tantangan yang sesuai dengan kemampuan, *feedback* yang jelas, serta interaktivitas dan kontrol yang baik, yang semuanya meningkatkan keterlibatan dan rasa pencapaian pemain. Komponen dengan nilai rendah yaitu *negative experince* dan *tiredness* yang berarti bahwa pengguna jarang mengalami frustrasi atau kelelahan selama berinteraksi dengan game. Ini menunjukkan bahwa *game* tersebut memberikan pengalaman yang nyaman, dan menjaga keseimbangan antara tantangan dan kemampuan pemain, serta memastikan adanya elemen hiburan yang menyegarkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil riset ini, peneliti menyadari ada beberapa saran yang dapat dijadikan referensi selanjutnya yaitu:

1. Penelitian ini hanya membatasi analisis pada pengalaman pengguna *Game Solo Leveling* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*. Penelitian mendatang diharapkan dapat melakukan analisis lebih mendalam tentang *Game Experience Questionnaire* dengan membandingkan elemen-elemen yang terdapat dalam *Game Solo Leveling*.
2. Metode pengambilan data penelitian menggunakan survei yang disebar kepada responden yang bermain *Game Solo Leveling*. Penelitian

selanjutnya diharapkan dapat melakukan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap pengalaman pemain secara keseluruhan melalui teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*). Hal ini diharapkan dapat mengungkap hal-hal baru atau bahkan komponen baru yang relevan untuk evaluasi bagi pengguna dan pengembang *game* di berbagai platform, baik mobile maupun PC.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Rules_of_play_game_design_fundamentals”.
- [2] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, “MENGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [3] M. Rizka Hamadi, A. S. M Lumenta, M. D. Putro, P. Studi Teknik Informatika, F. Teknik, and J. Kampus Bahu, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no. 1, 2017.
- [4] J. M. Domingues, V. Filipe, A. Carita, and V. Carvalho, “Understanding the Impact of Perceived Challenge on Narrative Immersion in Video Games: The Role-Playing Game Genre as a Case Study,” *Information*, vol. 15, no. 6, p. 294, May 2024, doi: 10.3390/info15060294.
- [5] N. Partarakis and X. Zabulis, “A Review of Immersive Technologies, Knowledge Representation, and AI for Human-Centered Digital Experiences,” Jan. 01, 2024, *Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI)*. doi: 10.3390/electronics13020269.
- [6] “solo leveling netmarble,” <https://sololeveling.netmarble.com/id>.
- [7] 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>
- [8] J. Sarjana Oleh, “PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ) DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME GENSHIN IMPACT BERBASIS MOBILE SKRIPSI Program Studi Sistem Informasi.”
- [9] Tiara Gumilang Dhia Anwar and Sukirman, “Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 290–300, Feb. 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.353.
- [10] 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>
- [11] G. Hartono and D. Priharsari, “Analisis User Experience Konten Spiral Abyss Challenge dari Video Game Genshin Impact menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ),” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] ““What is a Platform? - Definition from Techopedia.” ,” <https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing>.
- [13] C. Rohman, D. Saputra, D. C. Taurusta, and U. M. Sidoarjo, “SNESTIK Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika Perancangan Game Aksi ‘Mengejar Kebangsaan’

- Menggunakan Unity 3D Berbasis Dekstop,” p. 61, doi: 10.31284/p.snestik.2022.2620.
- [14] N. Rizky Akbar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afrianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire,” 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] “Evaluasi Game XYZ Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire dan Pengembangan Prototipe Rekomendasi.”
- [16] “What Is Games ‘User Experience’ (UX) and How Does It Help?,” <https://playerresearch.medium.com/what-is-games-user-experience-ux-and-how-does-it-help-ea35ceaa9f05>.
- [17] “‘What is so special about UX in Games? - Electric Square : Electric Square.’,” <https://electricsquare.com/what-is-so-special-about-ux-in-games/>.
- [18] D. Kyat Madana, E. Muhammad, A. Jonemaro, and H. Muslimah Az-Zahra, “Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ),” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [19] N. E. Fahmi, A. Syarief, and B. Grahita, “IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS),” *Jurnal Sositologi*, vol. 17, no. 2, p. 246, Sep. 2018, doi: 10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.7.
- [20] 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.
- [21] J. Vahlo and V. M. Karhulahti, “Challenge types in gaming validation of video game challenge inventory (CHA),” *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 143, Nov. 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102473.
- [22] N. Fauziah, “EMPATI, PERSAHABATAN, DAN KECERDASAN ADVERSITAS PADA MAHASISWA YANG SEDANG SKRIPSI,” 2014.
- [23] H. 151-155, R. Yuliani, J. Bimbingan, D. Konseling, H. Cipta, and D. Undang-Undang, “EMOSI NEGATIF SISWA KELAS XI SMAN 1 SUNGAI LIMAU,” 2013. [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- [24] 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.
- [25] D. Budiastuti and A. Bandur, “VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN ENELITIAN,” 2018.
- [26] 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.
- [27] D. Firmansyah, S. Pasim Sukabumi, and S. Al Fath Sukabumi, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature

- Review,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, doi: 10.55927.
- [28] 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.
- [29] S. Syam, “Profitability: Jurnal Ilmu Manajemen PENGARUH EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN BANGGAE TIMUR”.
- [30] “PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA”.
- [31] “Terms of Service Netmarble,” https://help.netmarble.com/terms/terms_of_service_en?lcLocale=en.
- [32] L. J. Cronbach, “COEFFICIENT ALPHA AND THE INTERNAL STRUCTURE OF TESTS*.”
- [33] P. Cairns, A. Cox, and A. I. Nordin, “Chapter 0 Immersion in Digital Games: a Review of Gaming Experience Research,” 2000.

