

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE
MENGUNAKAN *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh :
Iwan Prasetyo Hakiki
NIM: 175150209111013



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2019

PENGESAHAN

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
MOBILE MENGGUNAKAN GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

Iwan Prasetyo Hakiki
NIM: 175150209111013

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
26 Juni 2019

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Eriq Muh. Adams Jonemaro, S.T, M.Kom
NIP: 19850410 201212 1 001

Tri Afirianto, S.T, M.T
NIK: 201309 851213 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Tri Astoto Kurniawan, S.T, M.T, Ph.D
NIP: 19710518 200312 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

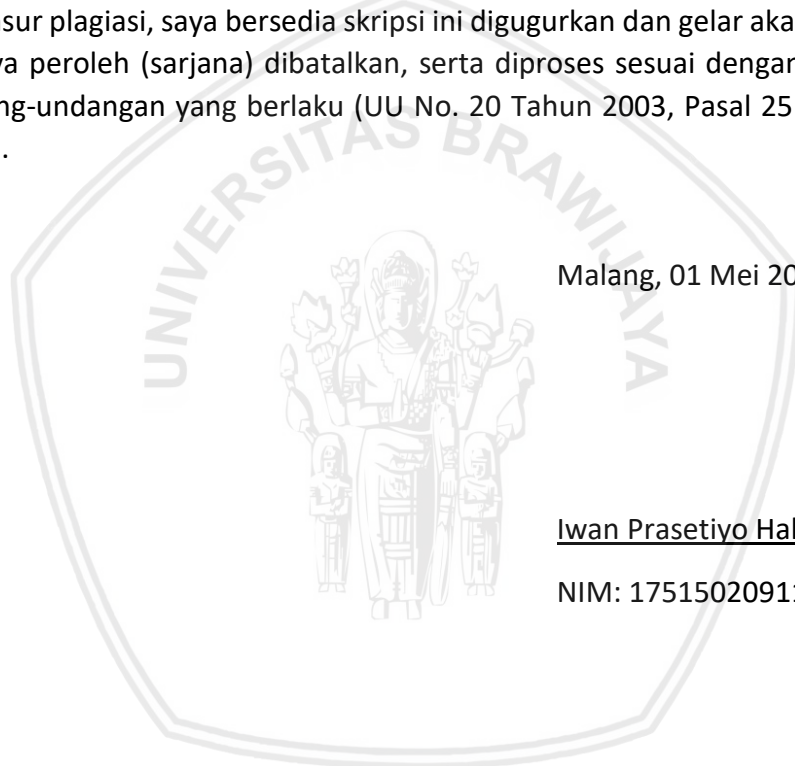
Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis disitasi dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 01 Mei 2019

Iwan Prasetyo Hakiki

NIM: 175150209111013



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi “Evaluasi *User Experience* Pada Game *Playerunknowns Battleground Mobile* Menggunakan *Game Experience Questionnaire*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Brawijaya Malang. Penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi para pembaca. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan skripsi ini baik bantuan moril dan materiil.

1. Bapak Eriq Muh. Adams Jonemaro, S.T, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Tri Afirianto , S.T., M.T, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini.
2. Staff dan Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan bantuan serta dukungan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Kedua orang tua dari penulis, atas segala doa dan dukungan kepada penulis
4. Teman-teman SAP angkatan 2017 yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini jauh dari kata sempurna baik dari segi format dan isi. Oleh karena itu, saya harapkan pembaca semua untuk memberikan kritik dan saran positifnya untuk kesempurnaan laporan skripsi ini.

Malang, 01 Mei 2019

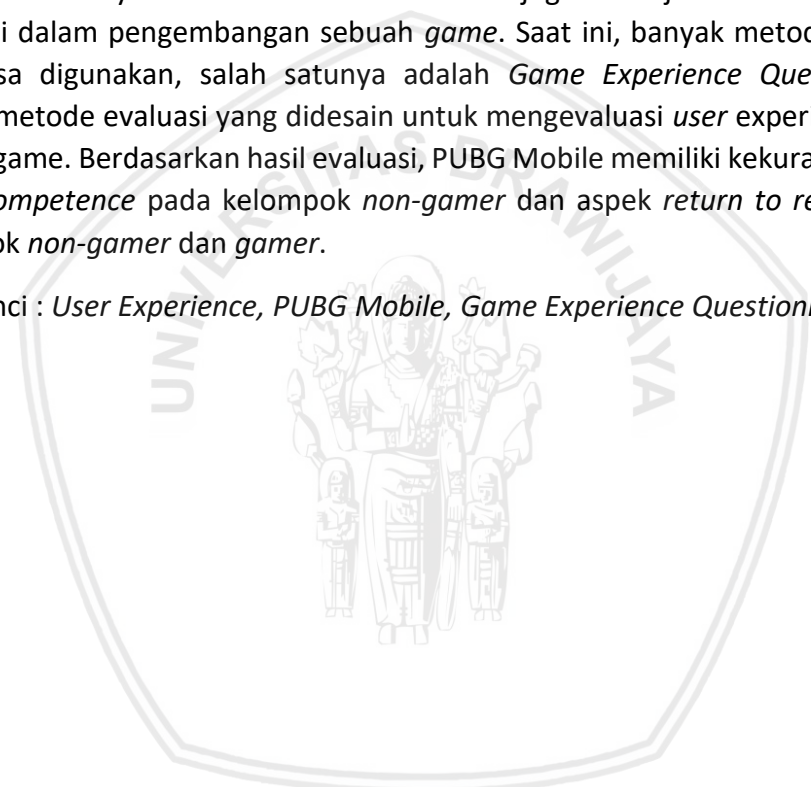
Iwan Prasetyo Hakiki

NIM: 175150209111013

ABSTRAK

Playerunknowns Battleground Mobile merupakan versi mobile dari *game* dengan nama yang sama yang mana dirilis pada platform PC atau Steam. Merupakan sebuah *game* yang populer saat ini, dengan total pengunduh lebih dari 100 juta orang. Seiring berjalannya waktu *game-game* sejenis yang menjadi saingan PUBG Mobile mulai bermunculan. Untuk mempertahankan kepopulerannya PUBG Mobile perlu dilakukan sebuah evaluasi yang berguna untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari PUBG Mobile dari sisi *user experience* dan kekurangan yang telah diidentifikasi dapat diperbaiki untuk meningkatkan daya tarik. Hasil evaluasi tersebut juga bisa dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan sebuah *game*. Saat ini, banyak metode evaluasi yang bisa digunakan, salah satunya adalah *Game Experience Questionnaire*, sebuah metode evaluasi yang didesain untuk mengevaluasi *user experience* pada sebuah *game*. Berdasarkan hasil evaluasi, PUBG Mobile memiliki kekurangan pada aspek *competence* pada kelompok *non-gamer* dan aspek *return to reality* pada kelompok *non-gamer* dan *gamer*.

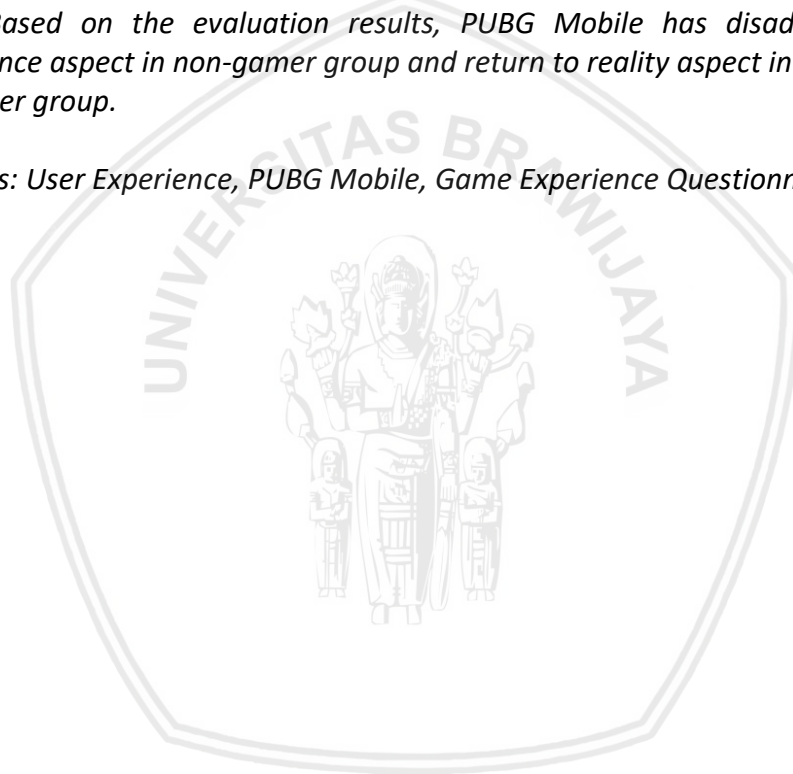
Kata Kunci : *User Experience, PUBG Mobile, Game Experience Questionnaire*



ABSTRACT

Playerunknowns Battleground Mobile is mobile version from game with same name which first release on PC or Steam platform. Is a popular game today, with a total downloader of more than 100 million people. As time goes by, similar games that became rivals of PUBG Mobile began to emerge. To maintain the popularity, PUBG Mobile an evaluation needs to identify the weakness and advantages of PUBG Mobile from user experience side and weakness that have been identified can be repaired to increase attractiveness. The result of the evaluation can also be used as reference material in developing a game. This time, many evaluation methods that can be used, one of them is Game Experience Questionnaire, an evaluation method that designed to evaluate user experience in game. Based on the evaluation results, PUBG Mobile has disadvantage in competence aspect in non-gamer group and return to reality aspect in non-gamer and gamer group.

Keywords: User Experience, PUBG Mobile, Game Experience Questionnaire



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	5
2.1 Kajian literatur	5
2.2 PlayerUnknown’s BattleGround (PUBG) Mobile	6
2.3 User Experience	8
2.4 <i>Game Experience Questionnaire</i>	8
2.4.1. <i>The Core Questionnaire</i>	8
2.4.2. <i>The Social-Presence Module</i>	9
2.4.3. <i>The Post-game Module</i>	9
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Studi Literatur	13
3.2. Persiapan Skenario Pengujian.....	14
3.3. Pengujian Metode <i>Game Experience Questionnaire</i>	14
3.4. Analisis Hasil.....	14
3.5. Tipe Penelitian	14
3.6. Strategi dan Rancangan Penelitian	15



3.6.1.	Metode.....	15
3.6.2.	Partisipan dan Lokasi Penelitian	15
3.6.3.	Peralatan Pendukung.....	15
3.6.4.	Metode Pengumpulan Data.....	16
3.6.5.	Metode Analisis dan Pembahasan.....	16
BAB 4 PEMBAHASAN.....		17
4.1.	Persiapan Evaluasi.....	17
4.1.1.	Penentuan Tempat dan Waktu	17
4.1.2.	Pemilihan Tugas.....	17
4.1.3.	Pembuatan Akun Baru.....	22
4.1.4.	Pernyataan dan Kuesioner	23
4.1.5.	Pemilihan Partisipan.....	26
4.1.6.	Perangkat Evaluasi.....	28
4.2.	Evaluasi	29
4.2.1.	Hasil Partisipan NonGamer 1	29
4.2.2.	Hasil Partisipan NonGamer 2	32
4.2.3.	Hasil Partisipan NonGamer 3	35
4.2.4.	Hasil Partisipan Gamer 1	39
4.2.5.	Hasil Partisipan Gamer 2	42
4.2.6.	Hasil Partisipan Gamer 3	45
4.3.	Hasil Evaluasi.....	49
4.3.1.	Penilaian <i>The Core Questionnaire Module</i>	49
4.3.2.	Penilaian <i>Social Presence Module</i>	50
4.3.3.	Penilaian <i>Post Game Module</i>	50
4.4.	Analisis Hasil.....	51
4.4.1.	Statistik Hasil <i>The Core Questionnaire Module</i>	52
4.4.2.	Statistik Hasil <i>Social Presence Module</i>	53
4.4.3.	Statistik Hasil <i>Post Game Module</i>	55
BAB 5 PENUTUP		58
DAFTAR REFERENSI		59



DAFTAR TABEL

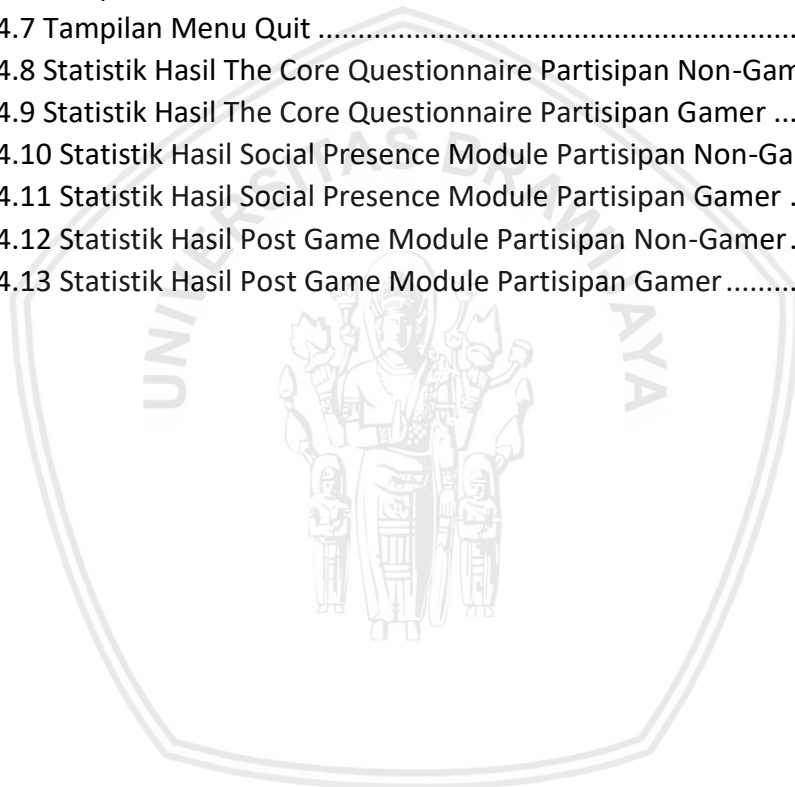
Tabel 2.1 Kajian Literatur	5
Tabel 2.2 Daftar pernyataan The Core Questionnaire.....	9
Tabel 2.2 Daftar pernyataan The Core Questionnaire (lanjutan)	10
Tabel 2.3 Daftar pernyataan The Social Presence	10
Tabel 2.3 Daftar pernyataan The Social Presence (lanjutan).....	11
Tabel 2.4 Daftar pernyataan The Post-Game	11
Tabel 2.5 Komponen Core Questionnaire Module	12
Tabel 2.6 Komponen Social Presence Module.....	12
Tabel 2.7 Komponen Post-Game Module.....	12
Tabel 3.1 Komponen Perangkat Keras	15
Tabel 3.2 Komponen Perangkat Lunak	15
Tabel 4.1 Daftar Tugas Evaluasi PUBG Mobile.....	18
Tabel 4.2 Alur Memainkan Mode Arcade	21
Tabel 4.3 Alur Memainkan Mode Classic.....	22
Tabel 4.4 Kuesioner The Core Questionnaire Module.....	23
Tabel 4.4 Kuesioner The Core Questionnaire Module (lanjutan)	24
Tabel 4.5 Kuesioner Social Presence Module	24
Tabel 4.5 Kuesioner Social Presence Module (lanjutan)	25
Tabel 4.6 Kuesioner Post Game Module.....	25
Tabel 4.6 Kuesioner Post Game Module (lanjutan)	26
Tabel 4.7 Daftar Partisipan dan Alasan Dipilih.....	27
Tabel 4.7 Daftar Partisipan dan Alasan Dipilih (lanjutan)	28
Tabel 4.8 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 1.....	29
Tabel 4.8 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 1(lanjutan)	30
Tabel 4.9 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 1	30
Tabel 4.9 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 1(lanjutan).....	31
Tabel 4.10 Hasil Post Game Partisipan NonGamer 1	31
Tabel 4.10 Hasil Post Game Partisipan NonGamer 1(lanjutan)	32
Tabel 4.11 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 2.....	32
Tabel 4.11 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 2(lanjutan)	33
Tabel 4.12 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 2	34
Tabel 4.13 Hasil Post Game Partisipan NonGamer 2.....	35
Tabel 4.14 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 3.....	35
Tabel 4.14 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 3(lanjutan)	36
Tabel 4.14 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 3(lanjutan)	37
Tabel 4.15 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 3	37
Tabel 4.15 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 3(lanjutan).....	38
Tabel 4.16 Hasil Post Game Partisipan NonGamer 3	38
Tabel 4.17 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 1.....	39
Tabel 4.17 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 1(lanjutan).....	40

Tabel 4.18 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 1	40
Tabel 4.18 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 1(lanjutan)	41
Tabel 4.19 Hasil Post Game Partisipan Gamer 1.....	41
Tabel 4.19 Hasil Post Game Partisipan Gamer 1(lanjutan)	42
Tabel 4.20 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 2.....	42
Tabel 4.20 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 2(lanjutan)	43
Tabel 4.21 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 2	44
Tabel 4.22 Hasil Post Game Partisipan Gamer 2.....	45
Tabel 4.23 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 3.....	45
Tabel 4.23 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 3(lanjutan)	46
Tabel 4.23 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 3(lanjutan).....	47
Tabel 4.24 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 3	47
Tabel 4.24 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 3(lanjutan)	48
Tabel 4.25 Hasil Post Game Partisipan Gamer 3.....	48
Tabel 4.26 Komponen The The Core Questionnaire Module	49
Tabel 4.27 Hasil The The Core Questionnaire Module Kelompok Non-gamer.....	49
Tabel 4.28 Hasil The The Core Questionnaire Module Kelompok Gamer	49
Tabel 4.29 Komponen Social Presence Module.....	50
Tabel 4.30 Hasil Social Presence Module Kelompok Non-gamer	50
Tabel 4.31 Hasil Social Presence Module Kelompok Gamer	50
Tabel 4.32 Komponen Post Game Module	50
Tabel 4.32 Komponen Post Game Module(lanjutan)	51
Tabel 4.33 Hasil Post Game Module Kelompok Non-gamer.....	51
Tabel 4.34 Hasil Post Game Module Kelompok Gamer	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman utama game	7
Gambar 2.2 Tampilan gameplay PUBG Mobile.....	7
Gambar 3.1 Proses Alur Penelitian	13
Gambar 4.1 Tampilan Ikon Game PUBG Mobile.....	18
Gambar 4.2 Tampilan menu ikon Play Training.....	19
Gambar 4.3 Tampilan Mode Play Training.....	19
Gambar 4.4 Tampilan Pilih Mode Arcade	20
Gambar 4.5 Tampilan Menu Mode Arcade	20
Gambar 4.6 Tampilan Menu Mode Classic	21
Gambar 4.7 Tampilan Menu Quit	22
Gambar 4.8 Statistik Hasil The Core Questionnaire Partisipan Non-Gamer	52
Gambar 4.9 Statistik Hasil The Core Questionnaire Partisipan Gamer	52
Gambar 4.10 Statistik Hasil Social Presence Module Partisipan Non-Gamer	54
Gambar 4.11 Statistik Hasil Social Presence Module Partisipan Gamer	54
Gambar 4.12 Statistik Hasil Post Game Module Partisipan Non-Gamer.....	56
Gambar 4.13 Statistik Hasil Post Game Module Partisipan Gamer.....	56



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu jenis hiburan yang sering dilakukan oleh orang adalah *game*. *Game* adalah suatu sistem yang mana pemain terlibat dalam konflik buatan yang ditentukan oleh aturan dan hasilnya dapat diukur (Katie & Zimmerman, 2003). Dalam *game* terdapat tujuan, tantangan dan hadiah yang mana menjadi daya tarik bagi pengguna untuk memainkannya. *Game* biasanya dimainkan oleh orang untuk melepas stres atau hanya sekedar mencari hiburan, namun ada beberapa orang yang memainkan *game* dengan serius atau kompetitif yang biasa disebut dengan istilah *esport* (*electronic sport*).

Istilah *esport* merujuk pada permainan yang mana individu atau tim bermain *video games* melawan satu sama lain demi hadiah uang dan kemenangan (Olsen, 2015). Istilah *esport* pertama kali dipergunakan pada siaran pers tahun 1999 pada saat peluncuran *Online Gamers Association* (OGA) (Wagner, 2014). Saat ini *esport* menjadi salah satu topik yang sering dijadikan topik penelitian akademis, salah satu penelitian mengenai *esport* adalah penelitian dengan judul *The Evolution Of Esports : An Analysis Of Its Origin And A Look At Its Prospective Future Growth As Enchanted By Information Technology Management Tools* yang meneliti tentang faktor-faktor penyebab perkembangan *esport* dan perkembangan teknologi pendukungnya (Olsen, 2015). Seiring perkembangan teknologi, *game-game esport* saat ini tak hanya sebatas dapat dimainkan pada platform PC (*Personal Computer*) namun juga telah dapat dimainkan pada platform *smartphone*, salah satu *game esport* yang dapat dimainkan pada *smartphone* adalah PUBG (*Playerunknown's Battlegrounds*) Mobile.

PUBG Mobile adalah sebuah *game* bergenre *battle royale* yang mana pemain saling menyerang satu sama lain yang bertujuan untuk bertahan hidup hingga akhir permainan, *game* ini termasuk jenis *game First Person Shooter* dan *Third Person Shooter* yang awalnya dirilis untuk platform PC atau Steam. Genre *battle royale* sendiri adalah genre baru dalam *game* yang sedang banyak diminati oleh banyak *developer* dan berlomba-lomba membuat *game* dengan genre ini. Sebagai salah satu *game esport* baru, PUBG Mobile merupakan *game* yang terbilang sukses, hal ini terbukti dari jumlah *download* yang mencapai 100 juta pengunduh dalam waktu 4 bulan setelah perilisan (Grubb, 2018). Karena kepopulerannya, pada tahun 2018 yang lalu pihak pengembang mengadakan sebuah turnamen Internasional pertama PUBG Mobile di Dubai, Uni Emirat Arab (KRAFTON, 2018).

Kesuksesan PUBG Mobile sebagai *game esport* populer saat ini tak lepas dari faktor *user experience*-nya. *User experience* merupakan interaksi antara pengguna dan produk atau sistem yang mereka gunakan (Nagalingam & Ibrahim, 2015). Dalam *game*, *user experience* berperan memotivasi pemain untuk mengunduh atau membeli *game*, untuk bermain tetap bermain atau untuk

merekomendasikannya dikomunitas dan forum online (Aldric, 2018). Walaupun saat ini PUBG Mobile sedang menjadi *game* yang populer, PUBG Mobile memiliki saingan berupa *game* dengan genre sejenis yang mulai bermunculan. Agar bisa terus bertahan perlu dilakukannya sebuah evaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang ada pada PUBG Mobile dan dari evaluasi tersebut dapat diketahui kekurangan yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan daya tarik sehingga mampu untuk menarik pemain baru dan mempertahankan kepopulerannya. Dari hasil evaluasi tersebut juga bisa dijadikan sebagai bahan referensi dalam pembuatan sebuah *game*.

Game Experience Questionnaire (GEQ) adalah suatu metode evaluasi yang didesain untuk mengevaluasi sebuah *game*. Pada *game experience questionnaire* terdapat satu atau lebih evaluator yang melakukan serangkaian skenario tugas dan menanyakan serangkaian pertanyaan kepada pengguna menggunakan kuesioner, dalam *GEQ* juga meliputi banyak bagian pengalaman bermain *game* yang telah diidentifikasi dari evaluasi pengalaman pemain secara teori (Poels, dkk., 2007). Penggunaan *GEQ* sebagai metode dalam evaluasi *game* sering digunakan dalam sebuah penelitian, salah satunya adalah penelitian yang mengevaluasi *user experience* dari *game Hearthstone*. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *game* tersebut memiliki kekurangan dari segi informasi atau cerita dari karakter yang dimainkan (Akbar, Jonemaro, & Afirianto, 2018). Sebuah penelitian serupa yang mengevaluasi PUBG Mobile menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* mendapatkan beberapa hasil, salah satunya adalah pengguna mengalami kesulitan dalam mempelajari karakteristik senjata yang digunakan dalam *game* (Akbar, Az-Zahra, & Brata, 2019).

Dari pemaparan di atas peneliti akan melakukan penelitian pada PUBG Mobile dengan menerapkan metode *GEQ*. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai hasil evaluasi *user experience* dari *game* PUBG Mobile terutama bagi pengguna baru. Juga dari penelitian yang dilakukan mampu mengevaluasi kekurangan dan kelebihan *user experience* dari *game* PUBG Mobile. Serta dapat memberikan informasi tambahan dalam perancangan *user experience* suatu *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses implementasi metode *Game Experience Questionnaire* dalam evaluasi *game* PUBG Mobile ?
2. Bagaimana hasil evaluasi *user experience* dari *game* PUBG Mobile dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pada penelitian ini, antara lain :

1. Mengimplementasikan metode *Game Experience Questionnaire* dalam evaluasi *user experience game* PUBG Mobile
2. Memberikan hasil evaluasi *user experience* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* pada *game* PUBG Mobile
3. Mengetahui kekurangan dan kelebihan dari *user experience* PUBG Mobile
4. Memberikan informasi hasil evaluasi *user experience* PUBG Mobile berdasarkan penilaian yang dilakukan sebagai bahan referensi dalam pengembangan *game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

Manfaat bagi penulis :

1. Mampu menerapkan metode yang dipakai dalam mengevaluasi *user experience* pada *game* PUBG Mobile.
2. Dapat memahami tentang penerapan metode *Game Experience Questionnaire* dalam mengevaluasi suatu *game*.

Manfaat bagi Pembaca :

1. Memberi informasi tentang hasil evaluasi *user experience game* PUBG Mobile
2. Memberikan informasi mengenai perancangan suatu *user experience* sebuah *game* sejenis

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak keluar dari topik penelitian, maka dibutuhkan ruang lingkup dan batasan penelitian.

Ruang lingkup penelitian :

1. Penelitian ini difokuskan dalam pengevaluasian *user experience* sebuah *game mobile* pada sistem operasi Android
2. Tempat dilakukannya evaluasi dilakukan ditempat sekitar kota Malang yang memiliki akses internet yang stabil

Batasan penelitian :

1. PUBG Mobile versi 0.10.0 sebagai objek penelitian evaluasi *user experience*
2. Evaluasi menggunakan fitur-fitur utama pada *game* PUBG Mobile yakni : *Training, Arcade, dan Classic*.

3. Evaluasi akan dilakukan dengan bantuan 6 partisipan yang belum pernah bermain PUBG Mobile.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian. Bab ini juga berisi rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dalam penelitian serta sistematika penulisan yang berisi pembahasan tiap bab dalam laporan ini.

BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dasar teori dan referensi yang menjadi landasan dari permasalahan-permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi penjelasan tahapan yang dilakukan dalam mengevaluasi *game* PUBG Mobile. Pada bab ini akan dijelaskan juga langkah dalam penggunaan metode untuk evaluasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan proses evaluasi dan analisis hasil evaluasi *user experience* dari *game* PUBG Mobile.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil setelah proses-proses dalam penelitian dilakukan serta saran pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian dasar teori yang dipakai dalam penelitian. Isinya berupa uraian kajian pustaka dari penelitian yang dilakukan sebelumnya dan teori pendukung yang berhubungan dengan topik penelitian.

2.1 Kajian literatur

Dalam penelitian yang dilakukan akan menggunakan tiga penelitian sebelumnya sebagai sumber referensi. Penelitian-penelitian yang dipakai adalah penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan baik itu metode maupun objek penelitian. Uraian dari ketiga penelitian tersebut disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kajian Literatur

No	Judul Penelitian	Isi Penelitian
1	EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME HEARTHSTONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (Akbar, Jonemaro, & Afirianto, 2018)	Penelitian ini meneliti tentang evaluasi <i>user experience</i> game Heartstone salah satu <i>game esport</i> yang cukup populer dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire
2	ANALISIS PENGALAMAN INTERAKSI PENGGUNA TERHADAP PERMAINAN CATUR SEBAGAI OBYEK AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (Jeremiah, Wardhono, & Az-Zahra, 2018)	Penelitian ini meneliti tentang pengalaman interaksi pengguna pada <i>game</i> catur yang memanfaatkan teknologi <i>Augmented Reality</i> . Dalam penelitian ini peliti menggunakan metode Game Experience Questionnaire dalam menganalisis pengalaman interaksi pengguna.
3	EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH (Akbar, Az-Zahra, & Brata, 2019)	Penelitian ini meneliti tentang analisis <i>user experience</i> dari <i>game</i> PUBG Mobile dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough

Penelitian pertama merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi *user experience game Heartstone* yang adalah salah satu *game esport* yang cukup populer. Penelitian ini dilakukan karena terdapat kekurangan salah satunya adalah tingginya tingkat kesulitan bagi pemain baru (Akbar, Jonemaro, & Afirianto, 2018). Pengevaluasian dilakukan dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire yaitu metode evaluasi yang secara khusus didesain untuk *game* (Akbar, Jonemaro, & Afirianto, 2018). Alur evaluasi

dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada koresponden yang telah memainkan *game Heartstone* yang kemudian hasil kuesioner tersebut dianalisis untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki dan memberikan saran perbaikan bagi *game* tersebut.

Penelitian kedua merupakan penelitian yang melakukan sebuah analisis pada sebuah *game* catur yang diterapkan dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Game Experience Questionnaire untuk melakukan analisis pengalaman interaksi pengguna. Penelitian ini memiliki beberapa tahap. Tahap pertama yaitu penerapan teknologi *augmented reality* pada *game* catur. Kemudian setelah dilakukan penerapan *augmented reality*, *game* tersebut kemudian diuji dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire. Selanjutnya hasil dari pengujian tersebut dianalisis dan didapatkan hasil bahwa pemain mampu menghayati permainan catur yang diintegrasikan dengan *real environment* pada *augmented reality* (Jeremiah, Wardhono, & Az-Zahra, 2018).

Penelitian ketiga merupakan penelitian yang menganalisis *user experience* dari *game* PUBG Mobile. Pada penelitian ini menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* untuk melakukan evaluasi *user experience*. Pada penelitian ini melibatkan 6 orang responden. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah, terdapat kekurangan pada informasi mengenai senjata yang ada pada *game* sehingga menyulitkan pemain dalam mempelajari senjata pada *game* (Akbar, Az-Zahra, & Brata, 2019).

2.2 PlayerUnknown's BattleGround (PUBG) Mobile

PlayerUnknown's BattleGround Mobile atau yang disingkat menjadi PUBG Mobile adalah sebuah *game online* bergenre *first-person shooter* dan *third-person shooter* bergenre *battle royale* yang telah diunduh lebih dari 100 juta pengunduh (PlayStore, 2018). PUBG Mobile adalah versi mobile dari seri dengan nama yang sama yaitu PlayerUnknown's BattleGround yang dirilis pada platform windows. PUBG Mobile adalah sebuah *game* yang mana para pemainnya saling menyerang satu sama lain untuk menjadi pemain terakhir yang berdiri (*last standing man*). Dalam *game* ini pemain dapat bermain sebagai *solo player* atau membentuk sebuah tim yang beranggotakan maksimal 4 orang pemain. Pemain atau tim dinyatakan sebagai pemenang apabila pemain atau tim tersebut mampu menjadi satu-satunya pemain yang bertahan dalam satu ronde permainan. Gambar 2.1 merupakan halaman utama dari PUBG Mobile. Pada halaman utama terdapat macam – macam menu seperti *inventory*, *armory*, *crew*, *clan*, dan *select mode*.



Gambar 2.1 Halaman utama game

Alur permainan dalam PUBG Mobile dimulai dari para pemain dikumpulkan dalam satu area yang kemudian para pemain tersebut dibawa ke area pertarungan (*playzone*) dengan pesawat apabila pemain telah mencapai 90 lebih pemain. Dalam satu ronde permainan pemain yang berpartisipasi maksimal 100 pemain. Kemudian pemain tersebut melakukan terjun payung untuk mencapai area pertarungan. Setelah sampai di area pertarungan pemain mencari perlengkapan seperti *armor*, senjata, dan obat-obatan yang digunakan untuk membantu bertahan dalam permainan. Perlengkapan seperti *armor* dan senjata dapat diperoleh dari seluruh area pertarungan atau mengambil perlengkapan dari pemain yang telah dikalahkan. Tampilan dari *gameplay* PUBG Mobile dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan *gameplay* PUBG Mobile

2.3 User Experience

Pada awal era keluarnya komputer aplikasi dan situs web belum memiliki fungsi yang kompleks. Situs web pertama hanya berupa halaman statis yang sederhana. Namun seiring berkembangnya teknologi, situs-situs web saat ini lebih interaktif dan memberikan nuansa pengalaman yang lebih baik kepada pengguna (FOUNDATION, 2018).

User experience merupakan persepsi atau penafsiran seseorang dan respon dari penggunaan suatu produk (Wiryawan, 2011). *User experience* merupakan salah satu perangkat dalam *Human Computer Interaction* (HCI) yang menilai seberapa puas dan nyaman seorang pengguna ketika menggunakan suatu produk, sistem atau jasa. *User experience* juga merupakan nilai-nilai yang diambil dari interaksi antara pengguna dengan sebuah produk (Sward & Macarthur, 2007).

Saat ini, perhatian desainer *user experience* tertuju pada game yang mulai menjadi topik yang menarik untuk dibahas dan *user experience* mulai menjadi fokus peneliti *game*, untuk mendapatkan inspirasi atau informasi dalam evaluasi dan desain permainan (Engl & Nacke, 2013). Ketertarikan peneliti terhadap *game* disebabkan dalam *game* terdapat kemeriahan, hiburan, dan interaksi yang padat yang mana memicu interaksi jangka panjang dan pendek (de Kort, dkk., 2007). Selain itu, konsep dari *user experience* lebih berfokus pada emosi positif dan hasil emosional seperti kegembiraan, kesenangan, dan kebanggaan (Hassenzahl & Tractinsky, 2006).

2.4 Game Experience Questionnaire

Game Experience Questionnaire (GEQ) adalah sebuah metode pengevaluasi yang didesain khusus untuk evaluasi *user experience* pada *game*. Dalam metode ini responden akan diberikan serangkaian tugas yang telah dipilih kemudian pemain akan diberikan kuesioner berdasarkan *game* yang telah dimainkan. GEQ terdiri dari beberapa struktur modular antara lain : *The Core Questionnaire*, *The Social Presence Module*, dan *The Post-game Module*. Modul *The Core Questionnaire*, dan modul *The Social Presence Module* menilai tentang perasaan dan pikiran pemain saat bermain *game* serta *The Post-game Module* menilai perasaan yang dirasakan pemain setelah berhenti bermain (IJsselsteijn, de Kort, & Poels, 2013).

2.4.1. The Core Questionnaire

The Core Questionnaire merupakan modul inti dari kuesioner GEQ. Memiliki fungsi untuk mengukur perasaan dan pikiran pemain ketika sedang memainkan sebuah *game*. ada beberapa hal yang diukur oleh modul ini antara lain: pendalaman (*immersion*), alur (*flow*), kemampuan (*competence*), ketegangan (*tension*), tantangan (*challenge*), pengaruh positif dan negatif (*positive*

and negative affect) (IJsselsteijn, de Kort, & Poels, 2013). Daftar pernyataan *the core questionnaire* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

2.4.2. The Social-Presence Module

The Social-Presence Module adalah modul yang menilai nilai sosial. Modul ini menilai beberapa hal seperti keterlibatan psikologis dan perilaku pemain dengan entitas sosial lainnya seperti pemain dengan karakter dalam *game* maupun pemain dengan pemain lainnya (IJsselsteijn, de Kort, & Poels, 2013). Modul ini dapat diberikan jika pemain terlibat dengan objek lain seperti karakter dan pemain lain. Daftar pernyataan *social presence* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

2.4.3. The Post-game Module

The Post-game Module merupakan modul yang berfungsi menilai perasaan yang dirasakan pemain setelah berhenti memainkan *game*. Modul ini dapat digunakan untuk menilai *naturalistic game* misal ketika pemain memutuskan bermain secara sukarela (IJsselsteijn, de Kort, & Poels, 2013). Daftar pernyataan *post-game module* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.2 Daftar pernyataan *The Core Questionnaire*

No.	Pernyataan
1	I felt content(Saya merasa puas)
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)
6	I felt happy(Saya merasa senang)
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)
16	I felt bored(Saya merasa bosan)
17	I felt successful(Saya merasa jaya)
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)

Tabel 2.2 Daftar pernyataan *The Core Questionnaire* (lanjutan)

20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)
29	I felt frustrated(Saya merasa frustrasi)
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)

Tabel 2.3 Daftar pernyataan *The Social Presence*

No.	Pernyataan
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)



Tabel 2.3 Daftar pernyataan *The Social Presence* (lanjutan)

12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)

Tabel 2.4 Daftar pernyataan *The Post-Game*

No.	Pernyataan
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)
2	I felt bad(Saya merasa buruk)
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)
16	I felt proud(Saya merasa bangga)
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)

Dalam pengukuran nilai atau *scoring* dari *GEQ* tiap pernyataan dalam ketiga modul kuesioner dibagi menjadi beberapa komponen, antara lain :

Core questionnaire yang mengukur pengalaman bermain yang dirasakan oleh pemain saat memainkannya, dibagi menjadi komponen-komponen yang dapat dilihat di Tabel 2.5.



Tabel 2.5 Komponen Core Questionnaire Module

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Competence</i> (Kompetensi)	2,10,15,17,21
2	<i>Immersion</i> (Pendalaman)	3,12,18,19,27,30
3	<i>Flow</i> (Alur)	5,13,25,28,31
4	<i>Tension</i> (Ketegangan)	22,24,29
5	<i>Challenge</i> (Tantangan)	11,23,26,32,33
6	<i>Negative affect</i> (Pengaruh Negatif)	7,8,9,16
7	<i>Positive affect</i> (Pengaruh Positif)	1,4,6,14,20

Social Presence Module yang mengukur apa yang dirasakan oleh pemain saat berinteraksi dengan pemain lain dibagi menjadi komponen-komponen yang dapat dilihat di Tabel 2.6.

Tabel 2.6 Komponen Social Presence Module

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Empathy</i> (Empati)	1,4,8,9,10,13
2	<i>Negative feelings</i> (Perasaan Negatif)	7,11,12,16,17
3	<i>Behavioural involvement</i> (Keterlibatan Perilaku)	2,3,5,6,14,15

Post-Game Module yang mengukur perasaan yang dirasakan pemain setelah berhenti memainkan *game* tersebut dibagi menjadi komponen-komponen yang dapat dilihat di Tabel 2.7.

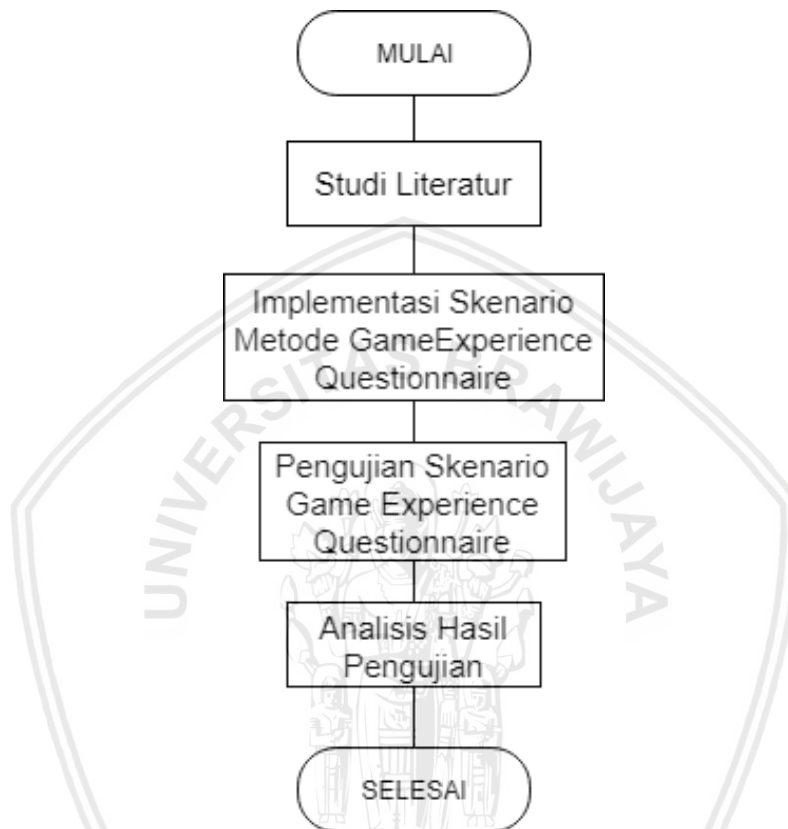
Tabel 2.7 Komponen Post-Game Module

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Positive experience</i> (Pengalaman Positif)	1,5,7,8,12,16
2	<i>Negative experience</i> (Pengalaman Negatif)	2,4,6,11,14,15
3	<i>Tiredness</i> (Kelelahan)	10,13
4	<i>Returning to Realty</i> (Kembali ke Kenyataan)	3,9,17

Untuk mengukur nilai dari tiap komponen poin tiap item pernyataan dijumlahkan kemudian dibagi sesuai jumlah item. Poin tiap item pernyataan didapatkan dari pengisian kuesioner yang dilakukan oleh evaluator. Sebagai contoh, untuk mengetahui nilai komponen *tension* pada tabel 2.5, poin pernyataan 22, 24, dan 29 dijumlahkan kemudian hasilnya dibagi sesuai jumlah item yang dijumlahkan dalam hal ini berjumlah 3 item, maka akan didapatkan nilai dari komponen *tension*.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Uraian tersebut berupa penjelasan langkah-langkah dalam penelitian dan dasar-dasar teori yang digunakan. Juga penjelasan mengenai metode yang diterapkan pada penelitian.



Gambar 3.1 Proses Alur Penelitian

3.1. Studi Literatur

Studi literatur adalah teori-teori yang dijadikan sebagai sumber informasi dan data pendukung dalam proses penelitian yang dilakukan. Dasar – dasar teori didapatkan melalui berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah atau buku yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Kajian Literatur
2. *User Experience*
3. PUBG Mobile
4. *Game Experience Questionnaire*

3.2. Persiapan Skenario Pengujian

Persiapan skenario pengujian evaluasi dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* dilakukan dengan menyiapkan kuesioner berdasarkan modul-modul pada metode *Game Experience Questionnaire*. Kuesioner berisi pernyataan-pernyataan yang telah disediakan oleh metode *Game Experience Questionnaire*. Pernyataan dalam kuesioner diterjemahkan terlebih dahulu ke dalam Bahasa Indonesia. Kuesioner tersebut diisi ketika partisipan selesai memainkan *game*.

1. Menerjemahkan pernyataan-pernyataan kuesioner ke dalam Bahasa Indonesia dan kemudian menyusunnya.
2. Memilih sejumlah relawan disekitar kota Malang yang akan menjadi partisipan dalam evaluasi.
3. Penentuan tempat dan waktu pelaksanaan evaluasi disesuaikan dengan jadwal kegiatan dari partisipan.

3.3. Pengujian Metode *Game Experience Questionnaire*

Dalam tahap pengujian atau evaluasi partisipan akan menjalankan tugas-tugas yang diberikan. Yang mana partisipan akan memainkan mode permainan yang ada pada PUBG Mobile. Selanjutnya partisipan akan mengisi kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai hal yang dirasakan partisipan ketika dan sesudah memainkan. Kuesioner diisi dengan parameter atau skala dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Kemudian dilakukan pengelompokan berdasarkan metode penilaian pada *game Experience Questionnaire*.

3.4. Analisis Hasil

Tahap ini adalah tahap analisis hasil dari data yang telah dikumpulkan pada tahap evaluasi. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan jawaban partisipan dari tiap item pernyataan kedalam komponen-komponen yang telah ditentukan. Dari hasil analisis ini akan diketahui komponen-komponen mana saja yang baik dan buruk. Pada tahap ini juga akan ditarik kesimpulan dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan.

3.5. Tipe Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah tipe penelitian nonimplementatif bersifat analitis. Penelitian akan melakukan sebuah evaluasi terhadap *user experience* sebuah *game*. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data yang didapatkan dari proses pengumpulan data.

3.6. Strategi dan Rancangan Penelitian

3.6.1. Metode

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah survei. Survei dilakukan pada objek penelitian yaitu PUBG Mobile dengan melibatkan beberapa orang responden. Survei ini bertujuan untuk mendapatkan data yang nantinya akan dianalisis. Survei yang dilakukan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*. *Game Experience Questionnaire* akan mengukur perasaan dan pikiran pemain ketika memainkan *game* dan setelah memainkan *game*.

3.6.2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan yang terlibat dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok *non-gamer* dan kelompok *gamer*. Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang. Lokasi tempat penelitian dilakukan ditentukan oleh partisipan dan dibatasi di sekitar kota Malang yang memiliki akses internet stabil. Waktu penelitian dilakukan juga ditentukan oleh partisipan dalam jangka waktu mulai dari jam 09.00 – 17.00. Penentuan lokasi penelitian oleh partisipan bertujuan agar partisipan ketika mencoba *game* di lingkungan yang familiar bisa lebih berkonsentrasi.

3.6.3. Peralatan Pendukung

Peralatan pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah *smartphone* dengan spesifikasi yang bisa dilihat pada Tabel 3.1 dan 3.2.

Tabel 3.1 Komponen Perangkat Keras

Komponen	
Model	Asus Zenfone Max Pro M1
RAM	3 GB
Internal Storage	32 GB
GPU	Adreno (TM) 512
CPU	Qualcomm Snapdragon 636 8 Cores

Tabel 3.2 Komponen Perangkat Lunak

Komponen	
Android Version	8.1.0
API Level	27

3.6.4. Metode Pengumpulan Data

Sebelum dilakukan pengujian, akan dilakukan pemilihan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh partisipan saat pengujian dilakukan. Selanjutnya partisipan akan mencoba memainkan *game* PUBG Mobile dengan mengikuti daftar tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian partisipan akan diberikan kuesioner yang berisi daftar pernyataan mengenai *game* tersebut. Pengisian kuesioner dilakukan dengan cara memberikan skor atau nilai pada setiap pernyataan yang ada.

3.6.5. Metode Analisis dan Pembahasan

Setelah dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data yang didapatkan. Data hasil dari kuesioner tersebut dikelompokkan menjadi beberapa komponen berdasarkan jenis pernyataan dalam kuesioner. Kemudian nilai dari pernyataan dijumlahkan dan dibagi untuk mendapatkan nilai rata-rata. Nilai yang didapat kemudian disusun menjadi grafik agar memudahkan dalam membaca hasil analisis data.



BAB 4 PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses tahap-tahap evaluasi *user experience* pada PUBG Mobile. Yang dimulai dari menjalankan tugas-tugas yang telah ditentukan secara urut tanpa melewati satu proses, jika satu proses dilewati maka seluruh proses harus dimulai dari awal. Setelah partisipan selesai menjalankan tugas yang diberikan, selanjutnya data dari tugas-tugas tersebut diproses agar nilai dari tiap komponen dapat diketahui. Nilai dari tiap komponen akan disusun dalam bentuk grafik untuk mempermudah dalam pembacaan nilai hasil evaluasi. Tahapan yang dilakukan didasari dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Akbar, Jonemaro, & Afirianto, 2018) yang mana penelitian tersebut juga mengevaluasi *user experience* sebuah *game*.

4.1. Persiapan Evaluasi

Pada sub bab ini berisi tahap-tahap yang dilakukan dalam persiapan evaluasi. Persiapan dilakukan untuk mempermudah dalam proses evaluasi yang akan dilakukan. Tahap-tahap persiapan evaluasi meliputi penentuan tempat dan waktu, pemilihan tugas, pembuatan akun, menyiapkan pernyataan dan kuesioner evaluasi, dan pemilihan partisipan.

4.1.1. Penentuan Tempat dan Waktu

Penentuan tempat dan waktu adalah persiapan yang penting. Hal ini dikarenakan pemilihan tempat dan waktu akan mempengaruhi proses dari evaluasi yang dilakukan. Tempat yang digunakan untuk melakukan evaluasi berbeda-beda tiap partisipan dan ditentukan oleh partisipan sendiri, namun dibatasi hanya dilakukan di tempat-tempat sekitar kota Malang yang memiliki akses internet yang stabil. Penentuan tempat oleh partisipan dilakukan karena beberapa partisipan ada yang tinggal ditempat yang cukup jauh. Selain itu partisipan akan lebih bisa berkonsentrasi dalam melakukan evaluasi ditempat yang familiar.

Waktu yang dipilih dalam melakukan evaluasi juga berbeda-beda dan ditentukan oleh partisipan, namun dibatasi dari jam 09.00 – 17.00. Alasan pemilihan waktu oleh partisipan, karena kegiatan tiap partisipan berbeda-beda. Meskipun waktu pelaksanaan evaluasi tiap partisipan berbeda, namun pelaksanaan evaluasi dilakukan saat partisipan memiliki waktu senggang.

4.1.2. Pemilihan Tugas

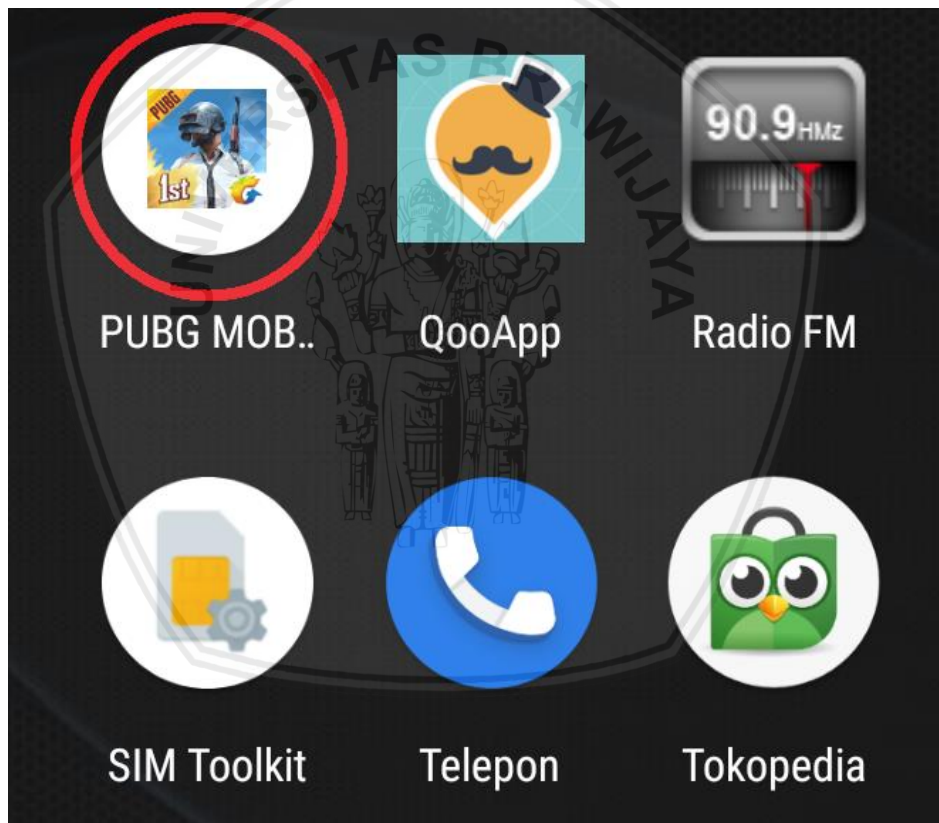
Terdapat 5 tahapan tugas yang dipilih dan diberikan kepada partisipan. Tugas-tugas tersebut harus dilakukan secara urut sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Tugas-tugas tersebut ditampilkan pada Tabel 4.1. Tugas-tugas tersebut dipilih dikarenakan, metode *GEQ* lebih fokus terhadap pengalaman

bermain yang dirasakan oleh pemain yang mana dalam *GEQ* terdapat banyak bagian pengalaman bermain *game* yang telah diidentifikasi dari evaluasi pengalaman pemain secara teori (Ijsselsteijn, dkk., 2013), seperti kompetensi, tantangan dan penghayatan.

Tabel 4.1 Daftar Tugas Evaluasi PUBG Mobile

No.	Tugas
1	<i>Start PUBG Mobile</i>
2	<i>Play Training</i>
3	<i>Play Arcade or Event Mode</i>
4	<i>Play Classic Mode</i>
5	<i>Quit game</i>

1. Start PUBG Mobile



Gambar 4.1 Tampilan Ikon *Game* PUBG Mobile

Gambar 4.1 adalah tampilan yang menampilkan ikon dari *game* PUBG Mobile. Dalam tugas pertama ini partisipan hanya perlu menjalankan *game* dengan menekan ikon *game*. Kemudian akan ditampilkan tampilan pembuka dari *game*.

2. Play Training



Gambar 4.2 Tampilan menu ikon *Play Training*

Play Training adalah sebuah *mode* dalam PUBG Mobile yang berguna bagi pemain untuk berlatih dan mencoba berbagai macam senjata dan *resource* yang tersedia dalam *game*. Pada tugas kedua ini partisipan akan mencoba berlatih memainkan *game* PUBG Mobile. Untuk masuk ke mode *training* pemain hanya perlu menyentuh ikon target panah yang ada dibaris nomor tiga dari pojok kiri atas, seperti pada Gambar 4.2 yang ditandai dengan lingkaran merah. Kemudian partisipan akan masuk ke mode *training* seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Mode *Play Training*

3. Play Arcade



Gambar 4.4 Tampilan Pilih Mode Arcade

Gambar 4.4 menampilkan menu untuk memilih mode arcade atau classic yang ditandai dengan lingkaran merah. Dalam tugas ketiga ini pemain akan memainkan mode arcade. Mode *arcade* adalah semua mode permainan yang memiliki batas waktu, jumlah pemain, dan area permainan yang lebih kecil.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Mode Arcade

Dalam mode arcade terdapat pilihan beberapa pilihan jenis mode *arcade*, antara lain : War, Mini-Zone, Quick Match, Sniper Training dan mode arcade Zombie Event. Pada mode ini pemain dapat memilih salah satu atau lebih mode, apabila pemain memilih lebih dari satu mode maka pemain akan memainkan salah satu mode secara *random*. Pada tugas ini pemain dibebaskan untuk memilih *mode* arcade, karena *GEQ* bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman bermain dari

pemain (Norman, 2013).Tampilan dari menu mode *arcade* dapat dilihat pada Gambar 4.5. Alur dari tugas ini disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Alur Memainkan Mode Arcade

No.	Play Arcade Mode
1	Tekan Select Mode
2	Pilih Tab Arcade atau tab Event
3	Pilih Salah Satu atau Lebih Mode Permainan <ul style="list-style-type: none"> - War - Mini Zone - Quick Match - Sniper Training - Zombie Event
4	Tekan OK
5	Tekan START

4. Play Classic



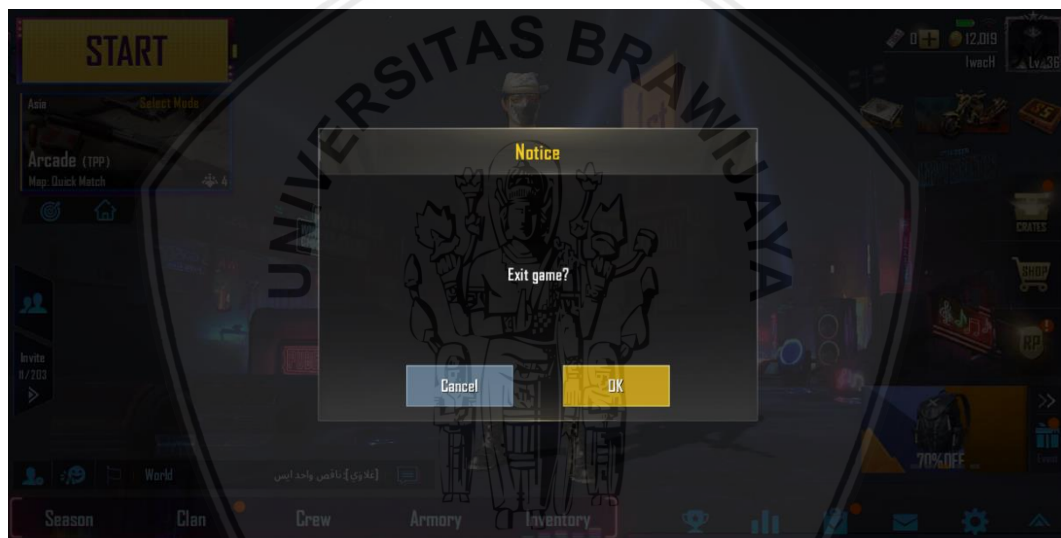
Gambar 4.6 Tampilan Menu Mode Classic

Pada tugas ini partisipan akan memainkan PUBG Mobile dalam mode *classic*. Tampilan dari menu mode *classic* dapat dilihat pada Gambar 4.6. Dalam menu tersebut terdapat empat pilihan map, antara lain : Erangel, Miramar, Sanhok, dan Vikendi. Dalam mode classic pemain akan bermain dalam area permainan yang lebih luas tanpa ada batas waktu. Akan tetapi seiring berjalannya waktu permainan area permainan akan mengecil sedikit demi sedikit. Dalam mode ini apabila pemain memilih lebih dari satu map, maka pemain akan bermain disalahsatu map secara *random*. Alur tugas ini ditampilkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Alur Memainkan Mode *Classic*

No.	Play Classic Mode
1	Tekan Select Mode
2	Pilih Tab Classic
3	Pilih Salah Satu atau Lebih Map Yang Tersedia <ul style="list-style-type: none"> - Erangel - Miramar - Sanhok - Vikendi
4	Tekan OK
5	Tekan START

5. Quit PUBG Mobile

Gambar 4.7 Tampilan Menu *Quit*

Pada tugas terakhir yang harus dilakukan oleh partisipan adalah keluar dari permainan. Langkah yang harus dilakukan adalah menekan tombol *back* pada *smartphone*. Kemudian menekan tombol *Ok* seperti pada tampilan Gambar 4.7.

4.1.3. Pembuatan Akun Baru

Tahap persiapan berikutnya adalah pembuatan akun baru. Akun baru dibuat bertujuan agar partisipan yang baru bermain PUBG Mobile dapat bermain dengan pemain yang juga baru bermain sehingga partisipan dapat bermain dalam tingkatan yang sama dengan pemain yang lain. Hal ini dilakukan karena *matchmaking* pada PUBG Mobile mengelompokkan pemain berdasarkan *rank* mereka yakni *rookie* atau pemain baru dengan sesama *rookie* dan pemain profesional atau pemain yang sudah lama bermain PUBG Mobile dengan sesama profesional.

4.1.4. Pernyataan dan Kuesioner

Tahap persiapan selanjutnya adalah menyiapkan pernyataan yang akan diberikan kepada partisipan dalam bentuk kuesioner setelah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hasil kuesioner akan diolah berdasarkan komponen yang telah ditentukan untuk mempermudah dalam analisis hasil. Dalam pengisian kuesioner ini partisipan dapat memberikan nilai dalam skala penilaian 0 sampai 4, yang mana 0 untuk sangat tidak setuju, 1 untuk tidak setuju, 2 untuk ragu, 3 untuk setuju, dan 4 untuk sangat setuju (Ijsselsteijn, dkk., 2013). Daftar pernyataan yang telah diterjemahkan bisa dilihat pada Tabel 4.4, Tabel 4.5, dan Tabel 4.6.

Tabel 4.4 Kuesioner *The Core Questionnaire Module*

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)					
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)					
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)					
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)					
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)					
6	I felt happy(Saya merasa senang)					
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)					
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)					
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)					
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)					
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)					
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)					
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)					
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)					
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)					
16	I felt bored(Saya merasa bosan)					
17	I felt successful(Saya merasa jaya)					
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)					

Tabel 4.4 Kuesioner *The Core Questionnaire Module* (lanjutan)

19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)					
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)					
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)					
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)					
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)					
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)					
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)					
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)					
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)					
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)					
29	I felt frustrated(Saya merasa frustrasi)					
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)					
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)					
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)					
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)					

Tabel 4.5 Kuesioner *Social Presence Module*

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)					
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)					
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)					
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)					
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)					
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)					

Tabel 4.5 Kuesioner *Social Presence Module* (lanjutan)

7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)					
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)					
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)					
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)					
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)					
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)					
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)					
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)					
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)					
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)					
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)					

Tabel 4.6 Kuesioner *Post Game Module*

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)					
2	I felt bad(Saya merasa buruk)					
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)					
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)					
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)					
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)					
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)					
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)					

Tabel 4.6 Kuesioner Post Game Module (lanjutan)

9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)					
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)					
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)					
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)					
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)					
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)					
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)					
16	I felt proud(Saya merasa bangga)					
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)					

4.1.5. Pemilihan Partisipan

Berdasarkan (Nielsen, 2012) jumlah partisipan yang terlibat pada sebuah evaluasi direkomendasikan berjumlah 5 orang, namun apabila penelitian melibatkan lebih dari satu kelompok atau kategori partisipan, maka jumlah orang dapat disesuaikan menjadi 2 sampai 5 orang untuk setiap kelompok atau kategori pengguna (Akbar, Az-Zahra, & Brata, 2019). Sehingga partisipan yang terlibat pada penelitian ini berjumlah 6 orang, yang belum pernah memainkan PUBG Mobile dan dibagi dalam 2 kelompok yaitu *non-gamer* dan *gamer*. Menurut (Hisam, dkk., 2018) *gamer* adalah seseorang yang bermain *game* lebih dari 2 jam sedangkan *non-gamer* adalah seseorang yang bermain *game* kurang dari 2 jam. Sedangkan menurut (Bösche & Kattner, 2011) *gamer* adalah seseorang yang sudah familiar dengan *game* dan *non-gamer* adalah seseorang yang tidak familiar dengan *game*.

Dari beberapa definisi tersebut kriteria dari kelompok *non-gamer* adalah bermain kurang dari 2 jam sehari dan belum pernah memainkan *game* berjenis *First Person Shooter (FPS)* atau *Third Person Shooter (TPS)* dan untuk kelompok *gamer* kriterianya adalah bermain lebih dari 2 jam sehari dan sering memainkan *game* berjenis *FPS* atau *TPS*. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk melihat seberapa baik *user experience* PUBG Mobile ketika dimainkan oleh pemain baru dari kelompok *non-gamer* dan *gamer*. Adapun daftar beserta alasan dipilihnya partisipan dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini :

Tabel 4.7 Daftar Partisipan dan Alasan Dipilih

No.	Partisipan	Pengalaman <i>game</i>	Alasan dipilih
1	Partisipan NonGamer 1	- Mobile Legend	Setiap memainkan sebuah <i>game</i> , partisipan bermain kurang dari 2 jam dan memiliki sedikit pengalaman dengan <i>game</i> , partisipan juga belum pernah bermain PUBG Mobile.
2	Partisipan NonGamer 2	- Bounce - Snake	Partisipan memiliki sedikit pengetahuan tentang <i>game</i> . Setiap bermain partisipan memainkan game kurang dari 1 jam. Partisipan juga belum pernah memainkan PUBG Mobile.
3	Partisipan NonGamer 3	- <i>Game</i> bergenre puzzle	Partisipan memiliki sedikit pengalaman dengan <i>game</i> . Durasi permainan partisipan kurang dari 1 jam tiap bermain <i>game</i> . Partisipan juga belum pernah memainkan PUBG Mobile.
4	Partisipan Gamer 1	- Mobile Legend - Free Fire	Waktu yang dihabiskan partisipan saat bermain adalah 2 jam, partisipan juga belum pernah memainkan PUBG Mobile. Partisipan juga memiliki pengalamn bermain <i>game</i> sejenis dengan PUBG Mobile.

Tabel 4.7 Daftar Partisipan dan Alasan Dipilih (lanjutan)

5	Partisipan Gamer 2	<ul style="list-style-type: none"> - CS:GO - GTA V - DOTA 2 - Mobile Legend 	Memiliki pengalaman dalam bermain <i>game</i> dan familiar dengan <i>game</i> berjenis <i>FPS</i> . Setiap bermain partisipan bermain lebih dari 2 jam. Partisipan juga belum pernah memainkan PUBG Mobile
6	Partisipan Gamer 3	<ul style="list-style-type: none"> - Final Fantasy - Assassins Creed - CS:GO - Mobile Legend 	Partisipan juga memiliki banyak pengalaman dengan <i>game</i> . Partisipan juga familiar dengan <i>game</i> berjenis <i>FPS</i> . Durasi permainan partisipan setiap bermain adalah lebih dari 2 jam. Partisipan juga belum pernah memainkan PUBG Mobile

4.1.6. Perangkat Evaluasi

Perangkat yang digunakan oleh partisipan dalam proses evaluasi PUBG Mobile adalah ponsel pintar ASUS Max Pro M1 yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1) RAM 3GB
- 2) Penyimpanan Internal 32 GB
- 3) GPU Adreno (TM) 512
- 4) CPU Qualcomm Snapdragon 636 8 Cores
- 5) OS Android 8.1
- 6) *Resolution* 1080x2160 pixels (5,99 inchi)

Perbedaan perangkat yang digunakan partisipan dalam menjalankan tugas-tugas pada proses evaluasi dapat mempengaruhi kualitas performa permainan. Karena perbedaan spesifikasi dapat mempengaruhi kualitas performa permainan. Oleh karena itu, tiap partisipan memakai perangkat yang sama sehingga tidak ada perbedaan performa yang dirasakan oleh satu partisipan dengan partisipan yang lainnya.

4.2. Evaluasi

Tahapan berikutnya adalah evaluasi menggunakan kuesioner *GEQ* yang diberikan setelah partisipan menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan. Tahapan ini berguna untuk menganalisis tugas yang telah diberikan dan telah dijalankan oleh partisipan.

4.2.1. Hasil Partisipan NonGamer 1

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan NonGamer1 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan NonGamer1 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.7, Tabel 4.8, dan Tabel 4.9.

Tabel 4.8 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)				V	
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)				V	
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)			V		
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)				V	
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)				V	
6	I felt happy(Saya merasa senang)			V		
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)		V			
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)		V			
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)				V	
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)		V			
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)			V		
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)			V		
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)		V			
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)				V	
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)	V				
16	I felt bored(Saya merasa bosan)			V		
17	I felt successful(Saya merasa jaya)				V	

Tabel 4.8 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 1(lanjutan)

18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)		V			
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)				V	
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)				V	
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)	V				
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)		V			
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)			V		
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)		V			
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)		V			
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)		V			
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)	V				
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)				V	
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)		V			
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)			V		
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)			V		
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)	V				
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)		V			

Tabel 4.9 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)		V			
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)				V	
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)		V			
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)		V			
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)			V		



Tabel 4.9 Hasil *Social Presence* Partisipan NonGamer 1(lanjutan)

6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)			V		
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)	V				
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)			V		
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)		V			
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)		V			
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)			V		
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)				V	
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)				V	
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)		V			
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)				V	
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)	V				
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)			V		

Tabel 4.10 Hasil *Post Game* Partisipan NonGamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)		V			
2	I felt bad(Saya merasa buruk)	V				
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)	V				
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)		V			
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)			V		
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)			V		

Tabel 4.10 Hasil *Post Game* Partisipan NonGamer 1(lanjutan)

7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)			V		
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)				V	
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)		V			
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)				V	
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)		V			
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)		V			
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)			V		
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)			V		
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)	V				
16	I felt proud(Saya merasa bangga)			V		
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)		V			

4.2.2. Hasil Partisipan NonGamer 2

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan NonGamer2 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan NonGamer2 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.10, Tabel 4.11, dan Tabel 4.12.

Tabel 4.11 Hasil *Core Questionnaire* Partisipan NonGamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)		V			
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)	V				
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)					V
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)			V		
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)		V			
6	I felt happy(Saya merasa senang)		V			
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)					V
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)					V
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)					V
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)	V				

Tabel 4.11 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 2(lanjutan)

11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)					V
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)				V	
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)					V
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)		V			
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)	V				
16	I felt bored(Saya merasa bosan)			V		
17	I felt successful(Saya merasa jaya)		V			
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)		V			
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)				V	
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)		V			
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)		V			
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)				V	
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)					V
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)					V
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)					V
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)		V			
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)		V			
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)			V		
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)					V
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)				V	
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)			V		
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)			V		
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)					V

Tabel 4.12 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)			V		
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)				V	
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)			V		
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)					V
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)					V
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)		V			
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)		V			
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)			V		
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)				V	
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)					V
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)			V		
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)			V		
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)			V		
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)				V	
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)			V		
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)					V
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)					V



Tabel 4.13 Hasil *Post Game* Partisipan NonGamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)			V		
2	I felt bad(Saya merasa buruk)				V	
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)	V				
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)	V				
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)			V		
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)					V
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)			V		
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)			V		
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)				V	
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)				V	
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)		V			
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)		V			
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)		V			
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)			V		
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)					V
16	I felt proud(Saya merasa bangga)			V		
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)			V		

4.2.3. Hasil Partisipan NonGamer 3

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan NonGamer3 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan NonGamer3 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.13, Tabel 4.14, dan Tabel 4.15.

Tabel 4.14 Hasil *Core Questionnaire* Partisipan NonGamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)				V	
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)			V		
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamanya</i>)					V

Tabel 4.14 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 3(lanjutan)

4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)				V	
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)			V		
6	I felt happy(Saya merasa senang)				V	
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)		V			
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)		V			
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)		V			
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)			V		
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)	V				
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)					V
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)				V	
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)				V	
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)			V		
16	I felt bored(Saya merasa bosan)			V		
17	I felt successful(Saya merasa jaya)				V	
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)					V
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)				V	
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)				V	
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)			V		
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)		V			
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)		V			
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)		V			
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)					V
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)				V	
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)			V		
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)			V		
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)		V			

Tabel 4.14 Hasil Core Questionnaire Partisipan NonGamer 3(lanjutan)

30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)		V			
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)				V	
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)		V			
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)			V		

Tabel 4.15 Hasil Social Presence Partisipan NonGamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)	V				
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)			V		
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)			V		
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)				V	
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)			V		
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)			V		
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)				V	
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)				V	
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)		V			
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)	V				
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)			V		
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)		V			

Tabel 4.15 Hasil *Social Presence* Partisipan NonGamer 3(lanjutan)

13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)			V		
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)					V
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)					V
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)			V		
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)					V

Tabel 4.16 Hasil *Post Game* Partisipan NonGamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)				V	
2	I felt bad(Saya merasa buruk)			V		
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)					V
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)	V				
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)				V	
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)			V		
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)				V	
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)			V		
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)		V			
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)			V		
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)	V				
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)			V		
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)		V			
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)		V			
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)		V			
16	I felt proud(Saya merasa bangga)				V	
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)					V



4.2.4. Hasil Partisipan Gamer 1

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan Gamer1 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan Gamer1 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.16, Tabel 4.17, dan Tabel 4.18.

Tabel 4.17 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)				V	
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)					V
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)				V	
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)				V	
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)					V
6	I felt happy(Saya merasa senang)				V	
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)			V		
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)		V			
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)			V		
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)				V	
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)			V		
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)				V	
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)				V	
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)				V	
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)					V
16	I felt bored(Saya merasa bosan)			V		
17	I felt successful(Saya merasa jaya)				V	
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)			V		
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)			V		
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)				V	

Tabel 4.17 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 1(lanjutan)

21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)				V	
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)		V			
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)		V			
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)			V		
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)				V	
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)				V	
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)				V	
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)				V	
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)				V	
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)			V		
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)				V	
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)			V		
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)			V		

Tabel 4.18 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)		V			
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)		V			
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)		V			
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)		V			
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)		V			
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)				V	
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)	V				



Tabel 4.18 Hasil *Social Presence* Partisipan Gamer 1(lanjutan)

8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)			V		
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)			V		
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)			V		
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)					V
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)		V			
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)	V				
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)	V				
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)				V	
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)	V				
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)			V		

Tabel 4.19 Hasil *Post Game* Partisipan Gamer 1

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)			V		
2	I felt bad(Saya merasa buruk)	V				
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)	V				
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)	V				
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)		V			
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)		V			
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)			V		
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)			V		
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)		V			
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)		V			

Tabel 4.19 Hasil Post Game Partisipan Gamer 1(lanjutan)

11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)			V		
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)			V		
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)		V			
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)		V			
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)		V			
16	I felt proud(Saya merasa bangga)				V	
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)				V	

4.2.5. Hasil Partisipan Gamer 2

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan Gamer2 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan Gamer2 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.19, Tabel 4.20, dan Tabel 4.21.

Tabel 4.20 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)				V	
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)					V
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamenya</i>)		V			
4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)				V	
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)				V	
6	I felt happy(Saya merasa senang)				V	
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)		V			
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)				V	
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)					V
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)		V			
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)				V	
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)		V			

Tabel 4.20 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 2(lanjutan)

13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)		V			
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)				V	
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)					V
16	I felt bored(Saya merasa bosan)		V			
17	I felt successful(Saya merasa jaya)				V	
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)				V	
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)				V	
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)				V	
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)					V
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)		V			
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)	V				
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)	V				
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)	V				
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)				V	
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)					V
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)				V	
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)	V				
30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)					V
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)	V				
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)	V				
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)			V		



Tabel 4.21 Hasil *Social Presence* Partisipan Gamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)					V
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)		V			
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)		V			
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)			V		
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)		V			
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)					V
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)	V				
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)				V	
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)				V	
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)				V	
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)				V	
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)		V			
13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)		V			
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)	V				
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)		V			
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)	V				
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)				V	

Tabel 4.22 Hasil Post Game Partisipan Gamer 2

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)				V	
2	I felt bad(Saya merasa buruk)	V				
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)	V				
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)		V			
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)				V	
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)			V		
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)				V	
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)				V	
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)		V			
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)		V			
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)			V		
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)				V	
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)		V			
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)		V			
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)		V			
16	I felt proud(Saya merasa bangga)			V		
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)		V			

4.2.6. Hasil Partisipan Gamer 3

Dari proses evaluasi yang dilakukan oleh partisipan Gamer3 didapatkan hasil dari pengisian 3 jenis kuesioner yang diberikan. Hasil kuesioner dari partisipan Gamer3 tersebut ditampilkan pada Tabel 4.22, Tabel 4.23, dan Tabel 4.24.

Tabel 4.23 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt content(Saya merasa puas)				V	
2	I felt skilful(Saya merasa mahir)				V	
3	I was interested in the game's story(Saya tertarik pada cerita dalam <i>gamanya</i>)	V				



Tabel 4.23 Hasil *Core Questionnaire* Partisipan Gamer 3(lanjutan)

4	I thought it was fun(Saya merasa ini menyenangkan)					V
5	I was fully occupied with the game(Saya sepenuhnya asyik dengan <i>game</i> ini)					V
6	I felt happy(Saya merasa senang)				V	
7	It gave me a bad mood(<i>Game</i> ini memberi saya suasana hati yang buruk)		V			
8	I thought about other things(Saya memikirkan hal-hal lain)		V			
9	I found it tiresome(Saya pikir <i>game</i> ini melelahkan)			V		
10	I felt competent(Saya merasa tangkas)				V	
11	I thought it was hard(Saya pikir <i>game</i> ini sulit)			V		
12	It was aesthetically pleasing(Grafik <i>game</i> ini sedap dipandang)			V		
13	I forgot everything around me(Saya melupakan sekeliling saya saat bermain)			V		
14	I felt good(Saya merasa baik saat memainkannya)				V	
15	I was good at it(Saya merasa mahir dalam <i>game</i> ini)				V	
16	I felt bored(Saya merasa bosan)			V		
17	I felt successful(Saya merasa jaya)			V		
18	I felt imaginative(Saya merasa penuh imajinasi)			V		
19	I felt that I could explore things(Saya merasa saya bisa menjelajah berbagai hal)			V		
20	I enjoyed it(Saya menikmati <i>game</i> ini)				V	
21	I was fast at reaching the game's targets(Saya cepat mencapai target dalam <i>game</i>)			V		
22	I felt annoyed(Saya merasa terganggu)		V			
23	I felt pressured(Saya merasa tertekan)		V			
24	I felt irritable(Saya merasa cepat marah)			V		
25	I lost track of time(Saya menjadi lupa waktu)			V		
26	I felt challenged(Saya merasa tertantang)			V		
27	I found it impressive(Saya merasa ini hebat)				V	
28	I was deeply concentrated in the game(Saya berkonsentrasi penuh dalam <i>game</i>)				V	
29	I felt frustrated(Saya merasa frustasi)			V		

Tabel 4.23 Hasil Core Questionnaire Partisipan Gamer 3(lanjutan)

30	It felt like a rich experience(Saya merasakan banyak pengalaman saat bermain)			V		
31	I lost connection with the outside world(Saya terputus dengan dunia luar saat bermain <i>game</i> ini)			V		
32	I felt time pressure(Saya merasa tertekan oleh waktu)			V		
33	I had to put a lot of effort into it(Saya berusaha keras dalam <i>game</i> ini)			V		

Tabel 4.24 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I empathized with the other(s)(Saya berempati dengan pemain lain)		V			
2	My actions depended on the other(s) actions(Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain lain)		V			
3	The other's actions were dependent on my actions(Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya)		V			
4	I felt connected to the other(s)(Saya merasa terhubung dengan pemain lain)			V		
5	The other(s) paid close attention to me(Pemain lain memperhatikan saya)			V		
6	I paid close attention to the other(s)(Saya memperhatikan pemain lain)				V	
7	I felt jealous about the other(s)(Saya cemburu dengan pemain lain)				V	
8	I found it enjoyable to be with the other(s)(Saya merasa senang saat bersama pemain lain)				V	
9	When I was happy, the other(s) was(were) happy(ketika saya senang, pemain lain juga senang)			V		
10	When the other(s) was(were) happy, I was happy(ketika pemain lain senang, saya juga senang)			V		
11	I influenced the mood of the other(s)(Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain)			V		
12	I was influenced by the other(s) moods(Saya dipengaruhi oleh <i>Mood</i> orang lain)			V		

Tabel 4.24 Hasil Social Presence Partisipan Gamer 3(lanjutan)

13	I admired the other(s)(Saya mengagumi orang lain)			V		
14	What the other(s) did affected what I did(Apa yang pemain lain lakukan mempengaruhi apa yang saya lakukan)			V		
15	What I did affected what the other(s) did(Apa yang saya lakukan mempengaruhi apa yang pemain lain lakukan)			V		
16	I felt revengeful(Saya merasa ingin membalas dendam)					V
17	I felt schadenfreude (malicious delight)(Saya senang melihat pemain lain kesulitan)					V

Tabel 4.25 Hasil Post Game Partisipan Gamer 3

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	I felt revived(Saya merasa segar kembali)			V		
2	I felt bad(Saya merasa buruk)			V		
3	I found it hard to get back to reality(Saya merasa sulit kembali ke kenyataan)		V			
4	I felt guilty(Saya merasa bersalah)		V			
5	It felt like a victory(Saya merasakan kemenangan)				V	
6	I found it a waste of time(Saya merasa ini menyia-nyiakan waktu)				V	
7	I felt energized(Saya merasa bersemangat)				V	
8	I felt satisfied(Saya merasa puas)				V	
9	I felt disoriented(Saya merasa bingung)		V			
10	I felt exhausted(Saya merasa kelelahan)			V		
11	I felt that I could have done more useful things(Saya merasa bisa melakukan banyak hal bermanfaat)			V		
12	I felt powerful(Saya merasa kuat)				V	
13	I felt weary(Saya merasa jenuh)		V			
14	I felt regret(Saya merasa menyesal)			V		
15	I felt ashamed(Saya merasa malu)		V			
16	I felt proud(Saya merasa bangga)				V	
17	I had a sense that I had returned from a journey(Saya merasa seakan kembali dari sebuah perjalanan)		V			

4.3. Hasil Evaluasi

Tahapan setelah dilakukan proses evaluasi ialah melakukan penghitungan hasil evaluasi sesuai dengan komponen-komponen yang telah ditentukan. Tahapan ini dilakukan untuk mengolah data evaluasi yang telah dikerjakan oleh partisipan.

4.3.1. Penilaian *The Core Questionnaire Module*

The Core Module mengukur pengalaman yang dirasakan oleh pemain saat memainkan *game*. *The Core Module* dibagi menjadi beberapa komponen, komponen-komponen tersebut ditampilkan pada Tabel 4.25.

Tabel 4.26 Komponen *The The Core Questionnaire Module*

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Competence</i> (Kompetensi)	2,10,15,17,21
2	<i>Immersion</i> (Pendalaman)	3,12,18,19,27,30
3	<i>Flow</i> (Alur)	5,13,25,28,31
4	<i>Tension</i> (Ketegangan)	22,24,29
5	<i>Challenge</i> (Tantangan)	11,23,26,32,33
6	<i>Negative affect</i> (Pengaruh Negatif)	7,8,9,16
7	<i>Positive affect</i> (Pengaruh Positif)	1,4,6,14,20

Nilai yang didapat dari tiap komponen didapatkan dari hasil nilai rata-rata tiap item. Hasil dari tiap komponen disajikan pada Tabel 4.26 dan Tabel 4.27.

Tabel 4.27 Hasil *The The Core Questionnaire Module* Kelompok *Non-gamer*

Partisipan	<i>Competence</i>	<i>Immersion</i>	<i>Flow</i>	<i>Tension</i>	<i>Challenge</i>	<i>Negative Affect</i>	<i>Positive Affect</i>
NonGamer1	1,4	1,67	2	1	1,2	1,75	2,8
NonGamer2	0,4	2,5	2,6	3,67	3	3,5	1,2
NonGamer3	2,2	3	2,8	1	1,4	1,25	3
Rata-rata	1,33	2,39	2,47	1,89	1,87	2,17	2,33

Tabel 4.28 Hasil *The The Core Questionnaire Module* Kelompok *Gamer*

Partisipan	<i>Competence</i>	<i>Immersion</i>	<i>Flow</i>	<i>Tension</i>	<i>Challenge</i>	<i>Negative Affect</i>	<i>Positive Affect</i>
Gamer1	3,4	2,5	3,2	2	2	1,75	3
Gamer2	3,2	2,67	1,6	0,33	1,6	2,25	3
Gamer3	2,6	1,84	2,6	1,67	1,8	1,5	3,2
Rata-rata	3,07	2,33	2,47	1,33	1,8	1,83	3,07

4.3.2. Penilaian *Social Presence Module*

Social Presence Module mengukur perasaan yang dirasakan oleh pemain ketika berinteraksi dengan pemain lain. *Social Presence Module* dibagi menjadi beberapa komponen, komponen-komponen tersebut ditampilkan pada Tabel 4.28.

Tabel 4.29 Komponen *Social Presence Module*

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Empathy</i> (Empati)	1,4,8,9,10,13
2	<i>Negative feelings</i> (Perasaan Negatif)	7,11,12,16,17
3	<i>Behavioural involvement</i> (Keterlibatan Perilaku)	2,3,5,6,14,15

Nilai yang didapat dari tiap komponen didapatkan dari hasil nilai rata-rata tiap item. Hasil dari tiap komponen disajikan pada Tabel 4.29 dan Tabel 4.30.

Tabel 4.30 Hasil *Social Presence Module* Kelompok *Non-gamer*

Partisipan	<i>Empathy</i>	<i>Negative Feelings</i>	<i>Behavioural Involvement</i>
NonGamer1	1,5	1,4	2
NonGamer2	2,84	2,6	2,5
NonGamer3	1,5	2,4	2,67
Rata-rata	1,94	2,13	2,39

Tabel 4.31 Hasil *Social Presence Module* Kelompok *Gamer*

Partisipan	<i>Empathy</i>	<i>Negative feelings</i>	<i>Behavioural Involvement</i>
Gamer1	1,34	1,4	1,5
Gamer2	2,67	1,4	1,34
Gamer3	2	3	1,84
Rata-rata	2	1,9	1,56

4.3.3. Penilaian *Post Game Module*

Post Game Module mengukur perasaan yang dirasakan oleh pemain setelah memainkan *game* tersebut. *Post Game Module* dibagi menjadi beberapa komponen, komponen-komponen tersebut ditampilkan pada Tabel 4.31.

Tabel 4.32 Komponen *Post Game Module*

No	Komponen	Pernyataan
1	<i>Positive experience</i> (Pengalaman Positif)	1,5,7,8,12,16
2	<i>Negative experience</i> (Pengalaman Negatif)	2,4,6,11,14,15

Tabel 4.32 Komponen *Post Game Module*(lanjutan)

3	<i>Tiredness</i> (Kelelahan)	10,13
4	<i>Returning to Realty</i> (Kembali ke Kenyataan)	3,9,17

Nilai yang didapat dari tiap komponen didapatkan dari hasil nilai rata-rata tiap item. Hasil dari tiap komponen disajikan pada Tabel 4.32 dan Tabel 4.33.

Tabel 4.33 Hasil *Post Game Module* Kelompok *Non-gamer*

Partisipan	<i>Positive Experience</i>	<i>Negative Experience</i>	<i>Tiredness</i>	<i>Return to Reality</i>
NonGamer1	1,84	1	2,5	0,67
NonGamer2	1,84	2,3	2	0,67
NonGamer3	2,67	1	1,5	3
Rata-rata	2,12	1,43	2	1,45

Tabel 4.34 Hasil *Post Game Module* Kelompok *Gamer*

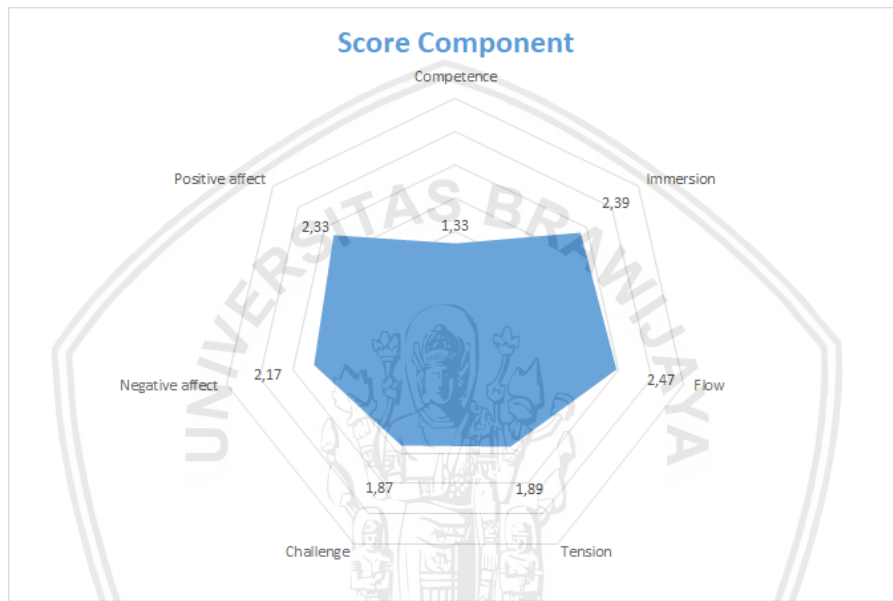
Partisipan	<i>Positive Experience</i>	<i>Negative Experience</i>	<i>Tiredness</i>	<i>Return to Reality</i>
Gamer1	2	0,84	1	1,33
Gamer2	2,17	1,67	1	1
Gamer3	2,84	1,84	1,5	1
Rata-rata	2,33	1,45	1,17	1,11

4.4. Analisis Hasil

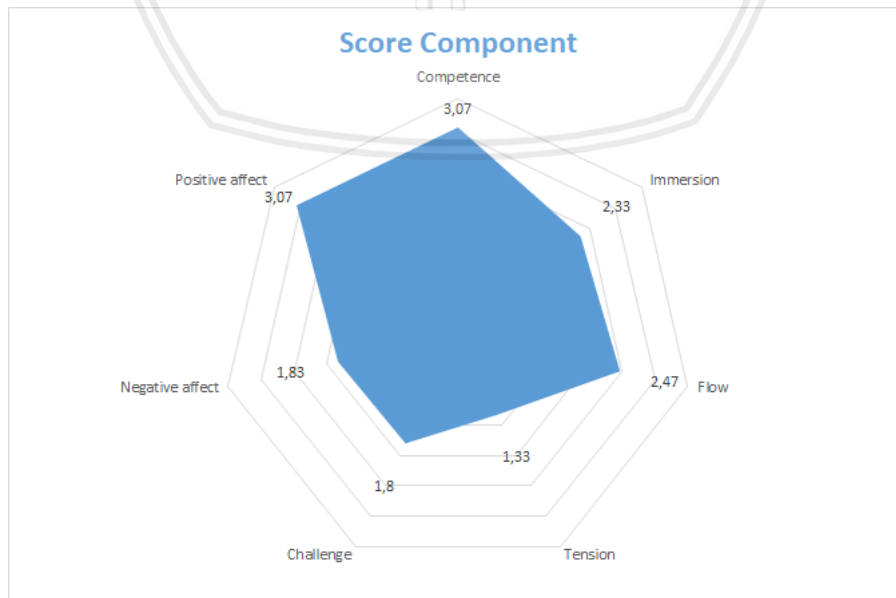
Setelah dilakukan pengujian dan mendapatkan jawaban dari partisipan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis hasil evaluasi. Hasil evaluasi akan disajikan dalam bentuk grafik untuk mempermudah dalam analisis hasil evaluasi. Analisis hasil ini membandingkan hasil antara kelompok partisipan *non-gamer* yang belum pernah memainkan PUBG Mobile dan kelompok partisipan *gamer* yang belum pernah memainkan PUBG Mobile. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa baik *user experience* yang didapat oleh pemain baru dari kelompok *non-gamer* dan *gamer*. Sehingga hasil analisis dapat dipergunakan untuk memperbaiki kekurangan dari *user experience* saat ini dan motivasi pemain untuk terus memainkannya, merekomendasikannya ke komunitas atau forum *online*.

4.4.1. Statistik Hasil *The Core Questionnaire Module*

The Core Questionnaire module adalah bagian dari *GEQ* yang berfungsi untuk menilai pengalaman partisipan saat memainkan *game*. Pada *core module* dibagi menjadi tujuh komponen, yang terdiri dari *competence* (kompetensi), *immersion* (pendalaman), *Flow* (alur), *tension* (tekanan), *challenge*(tantangan), *positive affect* (*pengaruh positive*), dan *negative affect* (*pengaruh negatif*). Dari pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil skor rata-rata komponen *core module* dari partisipan kelompok *non-gamer* dan *gamer* yang bisa dilihat pada Gambar 4.8 dan Gambar 4.9.



Gambar 4.8 Statistik Hasil *The Core Questionnaire* Partisipan Non-Gamer



Gambar 4.9 Statistik Hasil *The Core Questionnaire* Partisipan Gamer

Pada statistik hasil *core module* kelompok partisipan *non-gamer* dapat dilihat bahwa aspek *competence* merupakan aspek dengan nilai terendah yakni 1,33. Hal ini menunjukkan bahwa partisipan masih kesulitan dalam memainkan *game* PUBG Mobile walaupun mereka melawan pemain yang memiliki tingkatan yang sama dengan mereka (*rookie*). Salah satu penyebab rendahnya nilai *competence* pada partisipan *non-gamer* adalah mereka kesulitan dalam mencapai target dalam *game* tersebut. Hal ini diperjelas oleh (Berhaupt, 2010) yang mengatakan bahwa ketika pemain mencapai target dan telah melewati rintangan, perasaan positif dan rasa kompetensi akan muncul.

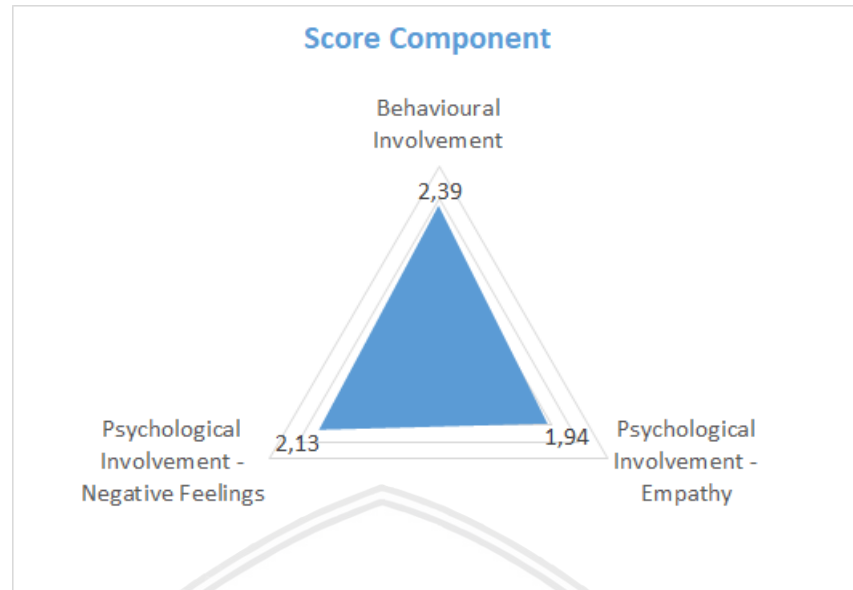
Selain aspek *competence*, aspek lain yang memiliki nilai yang rendah adalah aspek *challenge*. Rendahnya nilai pada aspek *challenge* dikarenakan pada saat pengujian, sistem *matchmaking* PUBG Mobile mengelompokkan partisipan dengan kelompok pemain pemula yang mana sama-sama masih baru memainkan *game* tersebut sehingga partisipan merasa kurang tertantang dalam memainkannya (Akbar, Jonemaro & Afirianto, 2018).

Dalam statistik dapat dilihat juga bahwa aspek *negative affect* memiliki nilai yang cukup tinggi yakni 2,17. Hal ini menandakan bahwa aspek *negative affect* merupakan aspek dengan nilai yang buruk. Karena aspek ini akan semakin baik apabila nilainya semakin kecil sama seperti aspek *tension* (Akbar, Jonemaro & Afirianto, 2018).

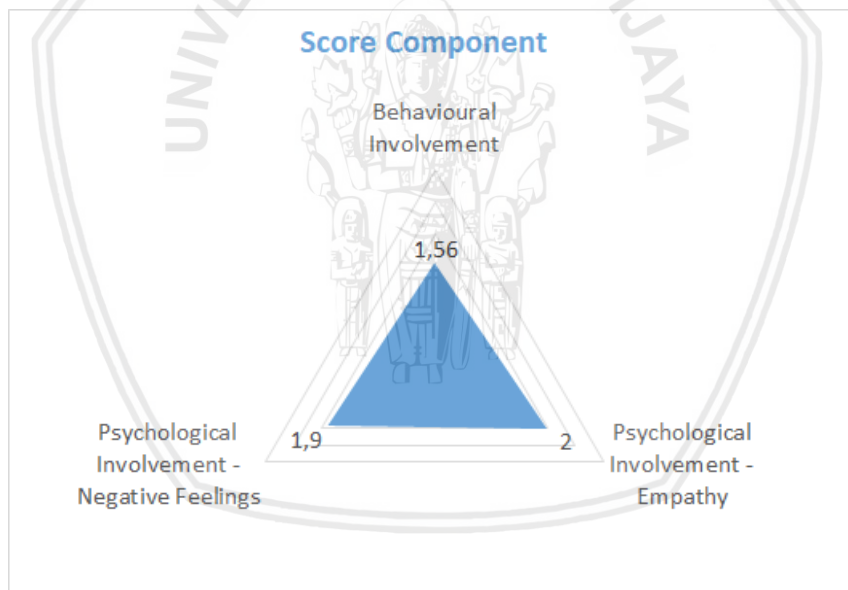
Pada statistik hasil *core module* kelompok partisipan *gamer* aspek dengan nilai rendah adalah aspek *tension* dan *negative affect*. Yang mana kedua aspek ini akan semakin baik apabila nilainya semakin rendah. Aspek yang memiliki nilai rendah tak hanya pada aspek *tension*. Aspek lain yang memiliki nilai rendah antara lain aspek *challenge*. Seperti pada kelompok partisipan *non-gamer*, aspek *challenge* pada kelompok partisipan *gamer* juga rendah, penyebabnya karena partisipan dikelompokkan dengan pemain pemula.

4.4.2. Statistik Hasil *Social Presence Module*

Social Presence Module adalah bagian dari *GEQ* yang menilai pengalaman interaksi antara partisipan dengan pemain yang lain. Pada *social presence module* dibagi menjadi tiga komponen, yang terdiri dari *empathy* (empati), *negative feelings* (perasaan negatif), dan *behavioural involvement* (keterkaitan perilaku). Dari pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil skor rata-rata komponen *social presence module* dari partisipan kelompok *non-gamer* dan *gamer* yang bisa dilihat pada Gambar 4.10 dan Gambar 4.11.



Gambar 4.10 Statistik Hasil *Social Presence Module* Partisipan *Non-Gamer*



Gambar 4.11 Statistik Hasil *Social Presence Module* Partisipan *Gamer*

Dari kedua hasil statistik *social presence module* dapat dilihat bahwa, baik kelompok partisipan *non-gamer* maupun kelompok *gamer* memiliki nilai yang cukup tinggi pada aspek *negative feelings* yakni 2,13 dan 1,9. Aspek *negative feelings* merupakan aspek yang mengukur perasaan negatif yang dirasakan partisipan saat berinteraksi dengan pemain yang lain. Aspek ini akan semakin baik apabila nilainya semakin rendah karena aspek tersebut menanyakan perasaan negatif yang dirasakan pemain saat bermain (Akbar, Jonemaro & Afirianto, 2018). Tingginya nilai aspek *negative feelings* tidak dapat dihindarkan karena PUBG

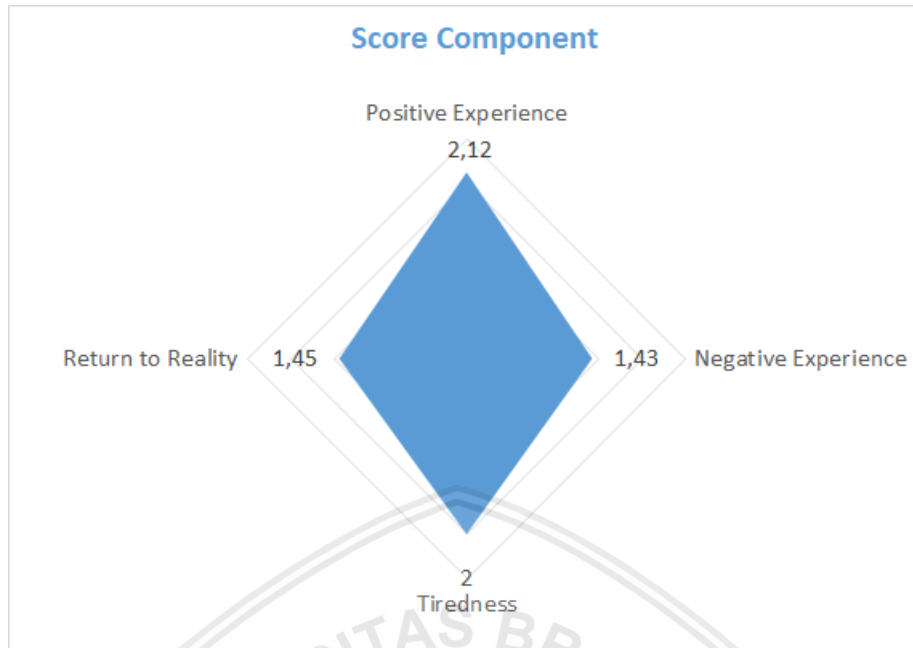
Mobile sendiri adalah sebuah *game* kompetitif yang mana para pemainnya bersaing satu sama lain untuk menjadi pemenang dalam tiap pertandingan. Walaupun aspek *negative feelings* memiliki nilai yang cukup tinggi, ada satu aspek lagi yang juga memiliki nilai tinggi pada statistik kelompok partisipan *non-gamer* yakni aspek *behavioural involvement*.

Aspek *behavioural involvement* merupakan aspek yang mengukur sejauh mana partisipan merasakan tindakan mereka bergantung pada tindakan rekan tim mereka (de Kort, IJsselsteijn & Poels, 2007). Tingginya nilai aspek ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh partisipan bergantung pada tindakan yang dilakukan oleh rekan satu tim mereka. Berbeda halnya dengan kelompok partisipan *non-gamer*, kelompok partisipan *gamer* aspek *behavioural involvement*-nya memiliki nilai yang rendah. Rendahnya nilai aspek *behavioural involvement* menunjukkan bahwa kelompok partisipan *gamer* tidak terlalu bergantung pada tindakan yang dilakukan oleh rekan satu tim mereka. Mereka cenderung bertindak secara bebas dan secara individu.

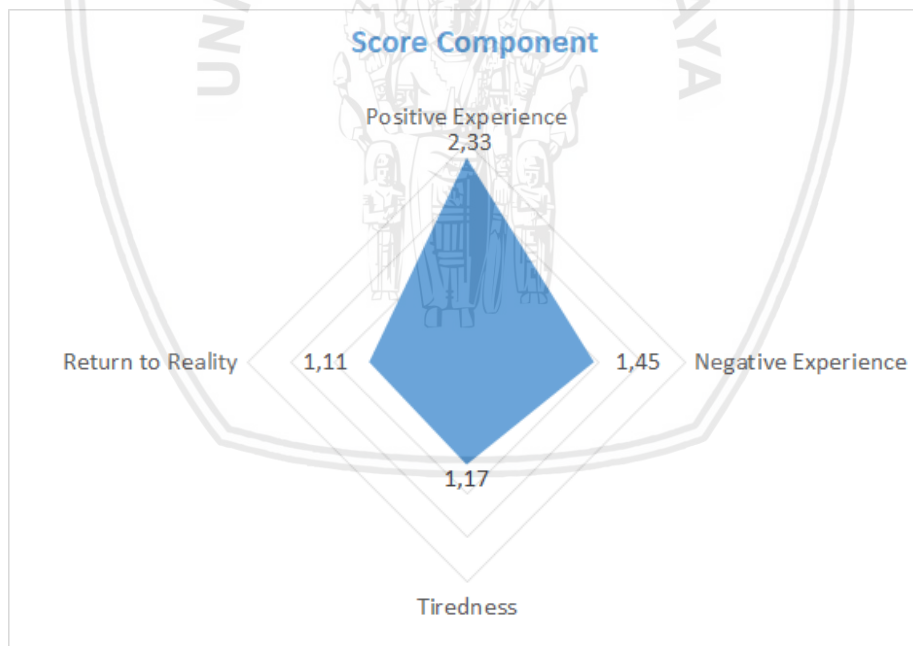
Untuk aspek *empathy* dari kedua statistik, keduanya memiliki nilai yang cukup tinggi yakni 1,94 untuk kelompok partisipan *non-gamer* dan 2 untuk kelompok partisipan *gamer*. Alasan mengapa nilai aspek *empathy* dari kedua kelompok paling besar hanya 2, dikarenakan partisipan bermain dengan orang yang tidak dikenal sehingga sulit untuk menunjukkan rasa empati ke pada pemain lain walupun mereka berada dalam satu tim. Pernyataan ini didasari dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (de Kort, IJsselsteijn & Poels, 2007) yang mana menyatakan bahwa empati terhadap pemain lain lebih tinggi bagi mereka yang bermain bersama pemain lokal dan lebih tinggi apabila bermain dengan teman dekat daripada dengan orang yang tidak dikenal.

4.4.3. Statistik Hasil *Post Game Module*

Post Game Module adalah bagian dari *GEQ* yang menilai pengalaman yang dirasakan partisipan setelah memainkan *game*. Pada *post game module* dibagi menjadi empat komponen, yang terdiri dari *positive experience* (pengalaman positif), *negative experience* (pengalaman negatif), *tiredness* (kelelahan) dan *return to reality* (kembali ke kenyataan). Dari pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil skor rata-rata komponen *post game module* dari partisipan kelompok *non-gamer* dan *gamer* yang bisa dilihat pada Gambar 4.12 dan Gambar 4.13.



Gambar 4.12 Statistik Hasil *Post Game Module* Partisipan *Non-Gamer*



Gambar 4.13 Statistik Hasil *Post Game Module* Partisipan *Gamer*

Pada kedua statistik, aspek *return to reality* memiliki nilai yang rendah yakni, pada kelompok partisipan *non-gamer* memiliki nilai 1,45 dan pada kelompok partisipan *gamer* memiliki nilai 1,11. Rendahnya nilai aspek ini dapat dilihat dari dua sisi, yakni sisi negatif dan sisi positif. Sisi negatif dari rendahnya nilai aspek *return to reality* adalah pemain akan mudah untuk melupakan pengalaman bermain yang telah dialaminya, terutama bagi pemain baru karena

pengalaman bermain kurang atau tidak ada yang dirasakan setelah memainkan *game* PUBG Mobile (Akbar, Jonemaro & Afirianto ,2018). Sisi positif dari rendahnya nilai aspek *return to reality* menunjukkan bahwa setelah partisipan memainkan *game* PUBG Mobile, partisipan tidak kesulitan untuk kembali ke kenyataan yang artinya pemain masih mampu membedakan antara dunia *game* dan dunia nyata walaupun partisipan begitu mendalami *game* yang mereka mainkan. Seperti yang dijelaskan oleh (Berhaupt, 2010), ketika seseorang atau pemain terlalu mendalami dunia fantasi atau sepenuhnya mendalami karakter *game* mereka, merasakan lingkungan *game* dengan seluruh indra mereka, menciptakan pola pikir *game* tertentu, dikhawatirkan dapat membuat pemain mengalami kesulitan untuk kembali ke kenyataan ketika suatu saat mereka berhenti bermain.



BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi uraian kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan berisi saran untuk penelitian kedepannya.

5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan dan hasil analisis yang dijelaskan di atas. Maka dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1. Langkah-langkah implementasi metode *Game Experience Questionnaire* untuk evaluasi *user experience* dimulai dari tahap persiapan yang terdiri dari pemilihan tempat dan waktu, pemilihan tugas, pembuatan akun baru, menyiapkan kuesioner dan pemilihan partisipan. Selanjutnya tahap evaluasi yang mana partisipan diminta untuk menjalankan tugas-tugas yang telah ditentukan serta melakukan pengisian kuesioner yang telah disediakan. Terakhir tahap analisis hasil berupa kuesioner yang telah diisi oleh partisipan pada tahap evaluasi yang telah dilakukan.
2. Dari hasil evaluasi dan analisis yang dilakukan, didapatkan bahwa aspek *competence* pada kelompok partisipan *non-gamer* memiliki nilai yang kecil, yang menunjukkan bahwa PUBG Mobile masih sulit dimainkan oleh pemain baru yang tidak familiar dengan *game* berjenis *FPS* atau *TPS*.

5.2. Saran

Kekurangan pada penelitian ini adalah kurangnya demografi partisipan yang melakukan evaluasi. Karena pada penelitian ini hanya dilakukan pada demografi kelompok *non-gamer* dan *gamer*. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah demografi partisipan yang terlibat dalam evaluasi, seperti demografi usia pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, N. R., Jonemaro, E. A. & Afirianto, T., 2018. Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, II(12), pp. 7551-7558.
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M. & Brata, K. C., 2019. Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, II(3), pp. 1660-1668.
- Aldric, 2018. *User Experience in Video Games: Why it Matters - Sekg*. [Online] Tersedia di: <https://www.sekg.net/> [Diakses 1 Juli 2019].
- Berhaupt, R., 2010. *Evaluating User Experience in Games - Concepts and Methods*. London: Springer-Verlag.
- Bösche, W. & Kattner, F., 2011. *Field Report: Using a Violent Multiplayer Game as Viryual Classroom for a Course on Violent Video Games | IGI Global*. [Online] Tersedia di: <https://www.igi-global.com/> [Diakses 30 Juni 2019].
- de Kort, Y. A. W., IJsselsteijn, W. A. & Poels, K., 2007. *Digital Games as Social Presence Technology: development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ)*, Eindhoven: Eindhoven University of Technology.
- Engl, S. & Nacke, L. E., 2013. Contextual influences on mobile player experience – A game user experience model. *Entertainment Computing*, I(4), pp. 83-91.
- FOUNDATION, I. D., 2018. *The Basics of User Experience Design*. [Online] Tersedia di: <https://tofasakademi.com/wp-content/uploads/2018/06/the-basics-of-ux-design.pdf> [Diakses 1 Januari 2019].
- Grubb, J., 2018. *PUGB Mobile passes 100 million downloads, celebrates by hiding in a bathroom*. [Online] Tersedia di: <https://venturebeat.com/2018/08/16/pubg-mobile-passes-100-million-downloads-celebrates-by-hiding-in-a-bathroom/> [Diakses 25 Desember 2018].
- Hassenzahl, M. & Tractinsky, N., 2006. User experience - a research agenda. *Behaviour & Information Technology*, XXV(2), pp. 91 - 97.
- Hisam, A. et al., 2018. Does Playing Video Games Effect Cognitive Abilities in Pakistani Children ?. *Pak J Med Sci*, XXXIV(6), pp. 1507 - 1551.

- IJsselsteijn, W., de Kort, Y. & Poels, K., 2013. *The Game Experience Questionnaire*, Eindhoven: Eindhoven University of Technology.
- Jeremiah, R. E., Wardhono, W. S. & Az-Zahra, H. M., 2018. Analisis Pengalaman Interaksi Pengguna Terhadap Permainan Catur Sebagai Obyek Augmented Reality Menggunakan Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, III(1), pp. 738-743.
- Katie, S. & Zimmerman, E., 2003. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- KRAFTON, 2018. *KRAFTON*. [Online] Tersedia di: <https://www.bluehole.net/en/bluehole/about> [Diakses 25 Desember 2018].
- Munthe, R. D., Brata, K. C. & Fanani, L., 2018. Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, II(7), pp. 2679-2688.
- Nagalingam, V. & Ibrahim, R., 2015. User Experience of Educational Games: A Review of the Elements. *Procedia Computer Science*, Volume LXXII, pp. 423 - 433.
- Norman, K. L., 2013. *GEQ (Game Engagement/Experience Questionnaire): A Review of Two Papers*, Oxford: Oxford University Press.
- Olsen, A. H., 2015. *The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools*, Coventry: Coventry University.
- Pandusari, G., Brata, A. H. & Jonemaro, E. M. A., 2018. Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, II(3), pp. 940-950.
- PlayStore, 2018. *PUBG MOBILE - Apps on Google Play*. [Online] Tersedia di: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig&hl=en> [Diakses 1 Januari 2019].
- Poels, K., IJsselsteijn, W. A. & de Kort, Y., 2007. *D3.3 : Game Experience Questionnaire*, Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Pratama, G., 2015. *Apa Perbedaan User Experience (UX) dan User Interface (UI)?*. [Online] Tersedia di: <https://belajarkoding.net/apa-itu-user-experience-ux-dan-user-interface-ui/> [Diakses 25 Desember 2018].

- Reddy, G. S. H., 2016. *Empirical Investigation on Measurement of Game Immersion using Real World Dissociation Factor*. [Online] Tersedia di: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1051430/FULLTEXT02> [Diakses 15 April 2019].
- Stapleton, L., 2015. *How #UX Design Affects the Success of Video Games*. [Online] Tersedia di: <https://www.dtelepathy.com/> [Diakses 1 Juli 2019].
- Sward, D. & Macarthur, G., 2007. *Making User Experience a Bussiness Strategy*. Lancaster, Towards a UX Manifesto, pp. 34-42.
- Wagner, M. G., 2014. *On the Scientific Relevance of eSports*, Krems: Danube University Krems.
- Wiryanan, M. B., 2011. User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *HUMANIORA*, II(02), pp. 1158-1166.

