



## PENERAPAN METODE *GAME EXPERIENCE*

### *QUESTIONNAIRE* DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS*

## TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

**DZAKIY OCTORISKA**  
**12050311643**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**PEKANBARU**

**2024**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENERAPAN METODE *GAME EXPERIENCE*  
QUESTIONNAIRE DALAM MENGEVALUASI TINGKAT  
PENGALAMAN PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS***

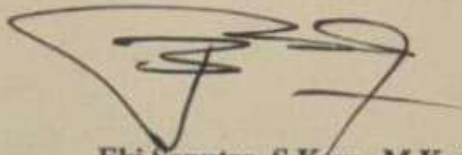
**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**DZAKIY OCTORISKA**  
**12050311643**

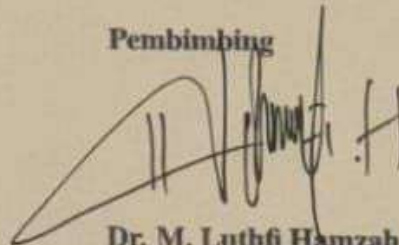
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 12 Juli 2024

**Ketua Program Studi**



**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198307162011011008**

**Pembimbing**



**Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.**  
**NIP. 199001242019031017**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENERAPAN METODE *GAME EXPERIENCE* *QUESTIONNAIRE* DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS*

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**DZAKIY OCTORISKA**  
**12050311643**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 27 Juni 2024

Pekanbaru, 27 Juni 2024

Mengesahkan,

Ketua Program Studi



**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 198307162011011008**

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.

Anggota 1 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

Lampiran Surat :  
Nomor : Nomor 25/2021  
Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Drakij Octorska  
NIM : 2050311643  
Tempat/Tgl. Lahir : Pangkalan Kerinci, 18 Oktober 2001  
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi  
Prodi : Sistem Informasi  
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:  
Penerapan Metode Game Experience Questionnaire Dalam Mengukur  
Tingkat Pengguna Game Mobile Legends.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Juli 2021...  
Yang membuat pernyataan



Drakij Octorska  
NIM : 2050311643

\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

© Hak Cipta Ditilik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

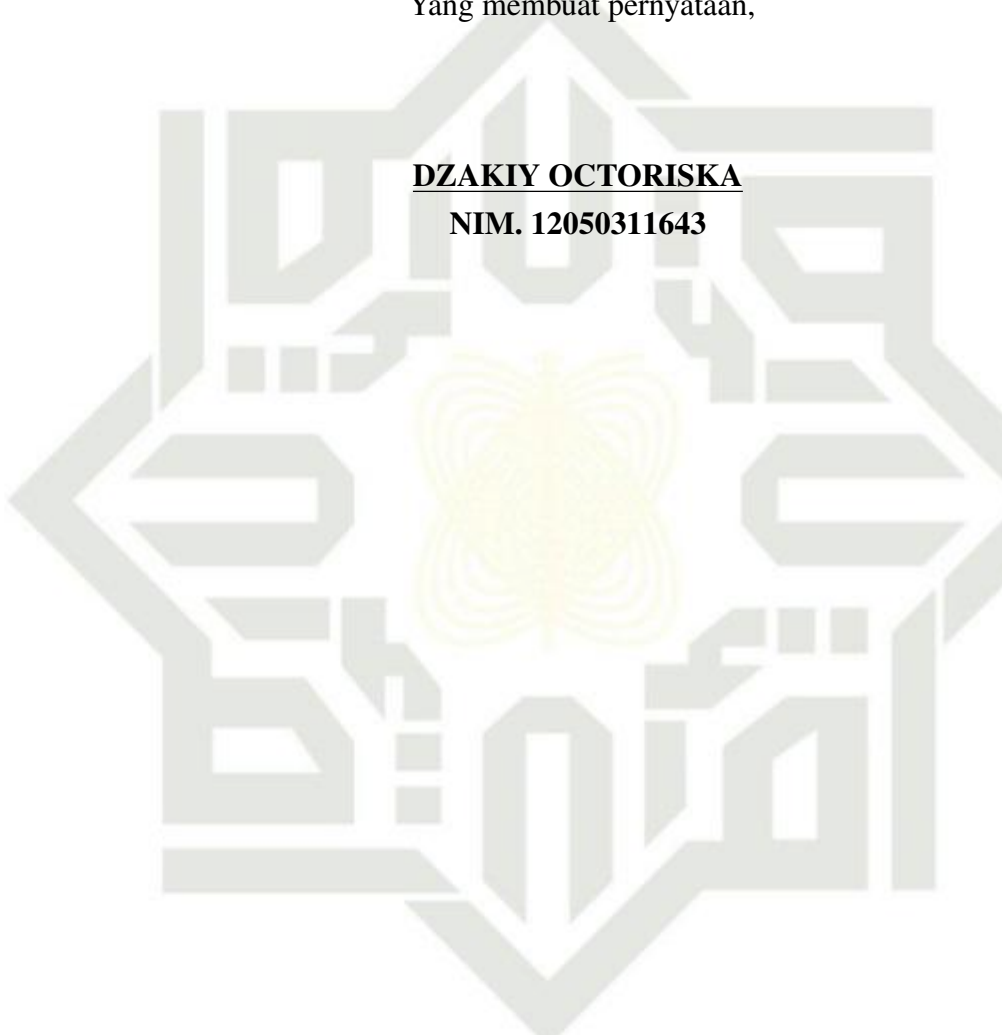


## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 27 Juni 2024  
Yang membuat pernyataan,

**DZAKIY OCTORISKA**  
**NIM. 12050311643**



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala* yang sudah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan menghadirkan orang-orang berharga di kehidupan saya yang banyak memberikan bantuan, semangat, dan do'a sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua hebat dalam hidup saya, ayahanda dan ibunda tercinta. Mereka berdua yang berperan sangat penting dalam setiap proses dalam hidup saya mulai sejak lahir hingga saat ini bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, nasihat dan do'a yang telah diberikan sehingga saya dipermudah dalam segala urusan. Semoga Allah SWT selalu menjaga mereka dimanapun berada, memberikan berkah-Nya untuk setiap langkah dan umurnya. Selalu menjadikan mereka hamba yang taat dalam keadaan sesulit apapun, *Aamiin ya Rabbal 'Aalamiin*

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Penguji, dan Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah memberikan, masukkan, dan arahan kepada saya dengan baik. Walaupun saya memiliki kekurangan dan keterbatasan, dosen tetap memberikan pelajaran berupa pengalaman berharga yang belum pernah saya rasakan sebelumnya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat yang telah memberikan dukungan, semangat dan juga pelajaran berharga dalam hidup saya selama ini. Serta kepada seluruh teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir, saya mendo'akan yang terbaik untuk kesuksesan semua pihak yang membantu, *Aamiin*.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

*Alhamdulillah* puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul "Penerapan Metode *Game Experience Questionnaire* Dalam Mengevaluasi Tingkat Pengalaman Pengguna *Game Mobile Legends*". Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* beserta keluarga dan para sahabatnya dengan lafaz *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan sarjana dan memperoleh gelar sarjana pada program studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam penulisan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, baik berupa materi maupun berupa motivasi. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Nurmaini Dalimunthe, S.Kom., M.Kes sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberi arahan mulai dari semester awal hingga saat ini.
7. Bapak Dr. M. Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom sebagai Pembimbing Tugas Akhir yang sudah meluangkan waktunya untuk sama-sama berprogres dari awal hingga saat ini. Dari mencari topik penelitian, memberikan arahan agar Tugas Akhir dapat terselesaikan hingga memberikan semangat untuk bisa lulus tahun ini.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Risman dan Ibunda Wiwit Siska, serta Adik Haazim Abigail yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan, masukan, serta membimbing, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tanggung jawab tepat waktu.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Teruntuk NIM 12010927414 yang sudah menemani, mendengarkan keluhan kesah, dan tempat bertanya peneliti mulai dari Seminar Proposal hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
11. Teman-teman hebat seperjuangan saya mahasiswa Sistem Informasi Kelas F dan juga teman-teman sekolah saya yang sudah memberikan dukungan serta hiburan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan saran serta masukan yang membangun agar menjadi lebih baik untuk kedepannya, dapat menghubungi peneliti melalui email [12050311643@students.uin-suska.ac.id](mailto:12050311643@students.uin-suska.ac.id). Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca terkhusus pada bidang Sistem Informasi.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.*

Pekanbaru, 12 Juli 2024

Peneliti,

**DZAKIY OCTORISKA**

**NIM. 12050311643**



**PENERAPAN METODE *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS***

**DZAKIY OCTORISKA**  
**NIM: 12050311643**

Tanggal Sidang: 27 Juni 2024  
 Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
 Fakultas Sains dan Teknologi  
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
 Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

**ABSTRAK**

*Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* adalah sebuah genre *game online* yang dapat dimainkan di berbagai perangkat *online*, terutama pada perangkat *mobile*. *Mobile Legends* adalah salah satu *game MOBA* paling populer di Indonesia. Kepuasan pemain sangat penting, karena hal ini memungkinkan pembuat *game* untuk mengkaji produk yang telah dibuat dan akan dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman serta perasaan pengguna pemain menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire (GEQ)*. *GEQ* hanya berfokus pada pengalaman dan perasaan pengguna saat bermain. Survei dibagikan ke pemain *Mobile Legends* yang tergabung dalam sebuah komunitas. Hasil *GEQ* berdasarkan tiga modular, yaitu *Core Module*, *Social Presence Module* dan *Post Game Module* menunjukkan hasil yang baik pada setiap dimensi, seperti pada dimensi *Positive Affect*, *Competence*, *Immersion*, *Empathy* dan *Positive Experience* membuktikan bahwa responden menikmati permainan dengan merasa dapat menyelesaikan permainan dengan mudah dan tidak merasakan dampak negatif. Pemain juga merasakan empati kepada pemain lain dan perlu bekerja sama untuk menyelesaikan permainan sehingga memberikan pengalaman yang baik kepada pemain seperti perasaan senang, bahagia dan bangga.

**Kata Kunci:** *Game Experience Questionnaire, Mobile Legends, User Experience.*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# **APPLICATION OF THE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD IN EVALUATING THE USER EXPERIENCE LEVEL OF THE MOBILE LEGENDS GAME**

**DZAKIY OCTORISKA  
NIM: 12050311643**

*Date of Final Exam: June 27<sup>th</sup> 2024*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System  
Faculty of Science and Technology  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau  
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## **ABSTRACT**

*Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) is a genre of online games that can be played on various online devices, especially on mobile devices. Mobile Legends is one of the most popular MOBA games in Indonesia. Player satisfaction is very important, because it allows game makers to assess the products that have been made and will be developed. This study aims to evaluate the user experience and feelings of players using the Game Experience Questionnaire (GEQ) instrument. GEQ only focuses on the user's experience and feelings while playing. The survey was distributed to Mobile Legends players who are members of a community. GEQ results based on three modulars, namely Core Module, Social Presence Module and Post Game Module show good results in each dimension, such as in the dimensions of Positive Affect, Competence, Immersion, Empathy and Positive Experience proving that respondents enjoy the game by feeling able to complete the game easily and not feeling negative impacts. Players also feel empathy for other players and need to work together to complete the game so as to provide good experiences to players such as feelings of pleasure, happiness and pride.*

**Keywords:** *Game Experience Questionnaire, Mobile Legends, User Experience.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xv</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	6
1.3 Batasan Masalah . . . . .	7
1.4 Tujuan . . . . .	7
1.5 Manfaat . . . . .	7
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	7
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>9</b>
2.1 <i>Game</i> . . . . .	9
2.2 Evaluasi . . . . .	11
2.3 <i>User Experience (UX)</i> . . . . .	11
2.4 <i>Game Experience Questionnaire</i> . . . . .	12
2.5 <i>Mobile Legends Bang Bang</i> . . . . .	18
2.6 Populasi dan Sampel . . . . .	20

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.7	Uji Validitas . . . . .	20
2.8	Uji Reliabilitas . . . . .	20
2.9	Analisis Deskriptif . . . . .	21
2.10	Penelitian Terdahulu . . . . .	21
<b>3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>24</b>
3.1	Tahap Pendahuluan . . . . .	25
3.2	Tahap Perencanaan . . . . .	25
3.3	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	25
3.4	Tahap Pengolahan dan Analisis Data . . . . .	26
3.5	Tahap Dokumentasi . . . . .	28
<b>4</b>	<b>HASIL DAN ANALISIS</b>	<b>29</b>
4.1	Deskripsi Responden . . . . .	29
4.1.1	Jenis Kelamin Responden . . . . .	29
4.1.2	Umur Responden . . . . .	29
4.1.3	Lama Waktu Responden Dari Awal Bermain . . . . .	29
4.1.4	<i>Rank</i> Responden Dalam <i>Game</i> . . . . .	30
4.2	Uji Kualitas Data . . . . .	30
4.2.1	Uji Validitas . . . . .	30
4.2.2	Uji Reliabilitas . . . . .	33
4.3	Hasil Analisis Data . . . . .	34
4.3.1	<i>Core Module</i> . . . . .	34
4.3.2	<i>Social Presence Module</i> . . . . .	35
4.3.3	<i>Post Game Module</i> . . . . .	36
4.4	Pembahasan . . . . .	37
4.4.1	Pengaruh <i>Core Module</i> Terhadap <i>User Experience</i> . . . . .	37
4.4.2	Pengaruh <i>Social Presence Module</i> Terhadap <i>User Experience</i> . . . . .	38
4.4.3	Pengaruh <i>Post Game Module</i> Terhadap <i>User Experience</i> . . . . .	38
<b>5</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>40</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	40
5.2	Saran . . . . .	40

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN A KUESIONER PENELITIAN A - 1**

**LAMPIRAN B HASIL DATA B - 1**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

© Hak Cipta Rizik LINSUSKA Riau	Genre <i>Mobile Game</i> Paling Disukai Di Indonesia . . . . .	2
	<i>Mobile Game</i> Paling Favorit Di Indonesia . . . . .	3
	<i>Rating</i> Dan Komentar Dari <i>Google Play Store</i> . . . . .	4
	Fitur Layanan Pelanggan Pada <i>Game</i> . . . . .	5
2.1	Struktur Modular <i>Game Experience Questionnaire</i> . . . . .	12
2.2	Tampilan UI Terbaru <i>Game Mobile Legends</i> . . . . .	19
3.1	Metodologi Penelitian . . . . .	24
4.1	Hasil Statistik <i>Core Module</i> . . . . .	35
4.2	Hasil Statistik <i>Social Presence Module</i> . . . . .	36
4.3	Hasil Statistik <i>Post Game Module</i> . . . . .	37

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

21	Komponen Dari <i>Core Module</i> . . . . .	14
22	Komponen Dari <i>Social Presence Module</i> . . . . .	16
23	Komponen Dari <i>Post Game Module</i> . . . . .	18
24	Kriteria Nilai <i>Mean</i> . . . . .	21
31	Tingkat Capaian Responden . . . . .	27
41	Jenis Kelamin Responden . . . . .	29
42	Umur Responden . . . . .	29
43	Lama Waktu Responden Dari Awal Bermain . . . . .	30
44	<i>Rank</i> Responden Dalam <i>Game</i> . . . . .	30
45	Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i> . . . . .	31
46	Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i> . . . . .	32
47	Hasil Uji Validitas <i>Post Game Module</i> . . . . .	33
48	TCR Pada Aspek <i>Core Module</i> . . . . .	34
49	TCR Pada Aspek <i>Social Presence Module</i> . . . . .	35
4.10	TCR Pada Aspek <i>Post Game Module</i> . . . . .	36

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

e-Sports	: <i>Electronic Sports</i>
FPS	: <i>First-Person Shooter</i>
GEQ	: <i>Game Experience Questionnaire</i>
iOS	: <i>iPhone Operating System</i>
MLBB	: <i>Mobile Legends Bang Bang</i>
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
OGA	: <i>Online Gaming Assosiation</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PUBG	: <i>Playerunknown's Battlegrounds</i>
SPSS	: <i>Statiscal Product and Service Solutions</i>
TCR	: <i>Tingkat Capaian Responden</i>
UI	: <i>User Interface</i>
UX	: <i>User Experience</i>
VS	: <i>Versus</i>

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah salah satu bentuk hiburan yang paling populer. *Game* adalah sebuah sistem dimana para pemain dapat terlibat dalam konflik fiktif menurut aturan yang telah ditetapkan sebelumnya dan menilai hasil akhirnya (Dananjaya dan Kusumastuti, 2019). Permainan ini memiliki tujuan, tantangan dan penghargaan untuk mendorong pemain untuk terlibat. Banyak yang bermain *video game* untuk bersenang-senang atau bersantai. Namun ada pula yang menganggap serius permainan mereka dan terlibat dalam kompetisi yang disebut "*e-Sports*". *e-Sports* adalah olahraga yang pemainnya berkompetisi dan mendapatkan hadiah menggunakan *video game* di komputer mereka sendiri atau di komputer tim mereka. Ketika *Online Gaming Association* (OGA) dibentuk pada tahun 1999, kata "*e-Sports*" pertama kali digunakan dalam siaran *pers* mereka yang mengatakan bahwa *e-Sport* adalah olahraga yang menghibur yang didasarkan pada individu atau tim yang bermain *video game* melawan satu sama lain untuk memperebutkan hadiah uang dan kejayaan (Olsen, 2015).

Istilah "*game*" dan "*online*" digabungkan sehingga membentuk frasa "*game online*". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *game* berarti permainan. Namun *online* mengacu pada segala sesuatu yang terhubung dengan internet. *Game online* didefinisikan sebagai segala sesuatu yang melibatkan media dan teknologi internet. *Game online* dan *game mobile* adalah yang paling mudah diakses dan dimainkan dimana saja. *Game mobile* juga memiliki keuntungan, seperti harga yang rendah dan pengunduhan yang mudah melalui telepon.

Dalam buku yang berjudul *Fundamentals of Game Design* yang ditulis oleh Adams dan Rollings (2007) mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan multipemain yang pemainnya menggunakan perangkat yang harus terkoneksi dengan internet. *Video game* yang dimainkan secara *online* memerlukan perangkat seperti komputer atau *android* yang terhubung ke internet (Muslim, Jonemaro, dan Afrianto, 2022).

Ada banyak jenis permainan *online* yang tersedia saat ini. Beberapa yang paling terkenal antara lain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Arena Of Valor* (AOV), *Vain Glory* dan *Player Unknown Battle Ground* (PUBG). Berdasarkan survei digital Telkomsel yang dilakukan pada Agustus 2022 menggunakan tSurvey.id, MOBA menjadi salah satu genre *game* terpopuler saat ini. Untuk hasil data survei dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

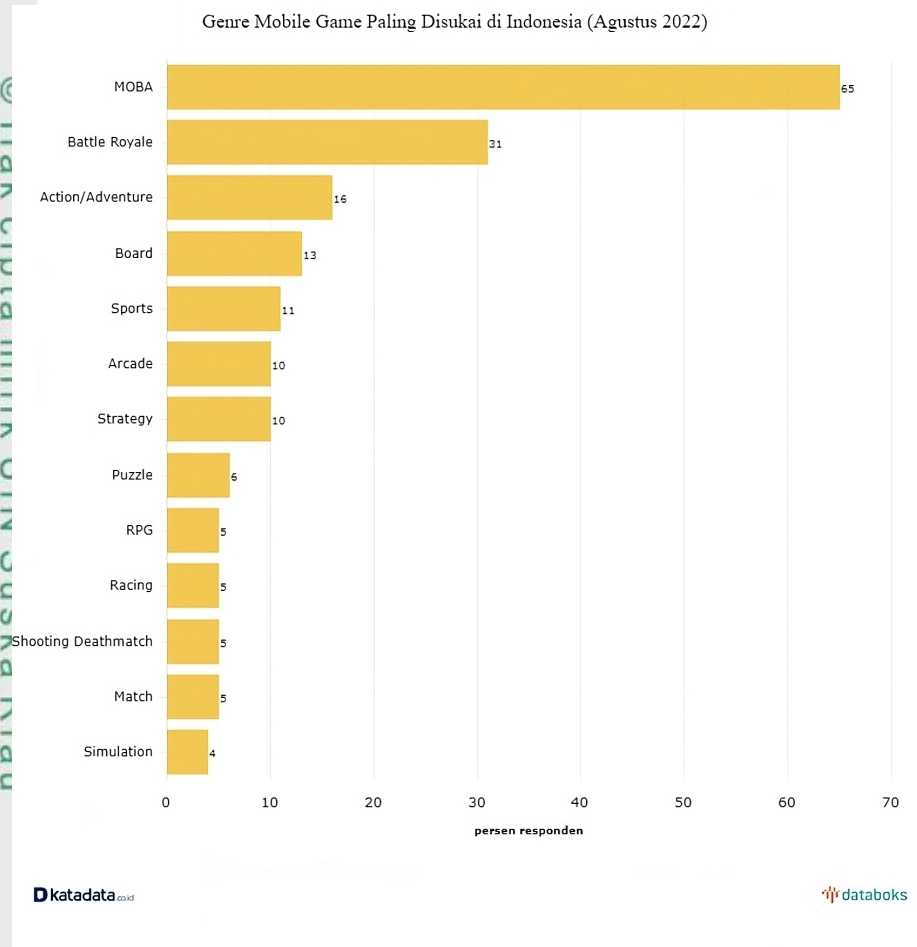
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Game Islamic University of Sultan Syarif Kasim II

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

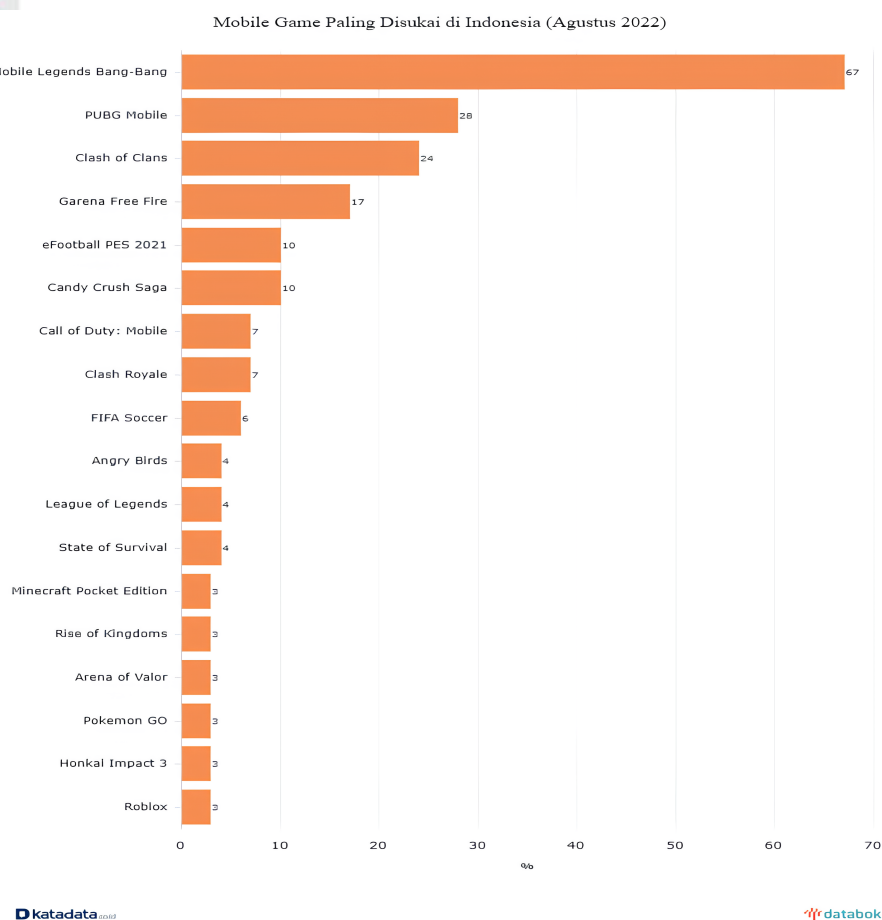


**Gambar 1.1.** Genre *Mobile Game* Paling Disukai Di Indonesia  
(Sumber : databoks.katadata.co.id)

*Mobile Legends* merupakan salah satu *game* internet yang paling populer di kalangan masyarakat Indonesia. Untuk mengalahkan lawan di *Mobile Legends*, sebuah *game* pertarungan *online* multipemain, perencanaan dan koordinasi sangatlah penting. Pemain *5vs5* ini memiliki jenis pilihan karakter (*hero*) yang berbeda-beda dan jenis keterampilan yang berbeda-beda dengan tujuan menghancurkan *base* musuh. Ada beberapa mode *game* seperti *classic*, *ranked*, *brawl*, *custom* dan *arcade*. Di dalam *game* juga terdapat *rank* atau pangkat yang bisa menjadi acuan pencapaian seorang *player* saat memainkan *game* tersebut.

*Game online Mobile Legends* pertama kali dirilis pada tahun 2016 dan mulai dikenal luas pada tahun 2017. Namun baru pada tahun 2018 *game* ini mulai mendapatkan popularitas, dengan lebih dari 100 juta unduhan hingga saat ini dari berbagai perangkat *android*, PC atau iOS (sistem operasi *iPhone*). Berdasarkan kajian tSurvey.id Telkomsel Agustus 2022, *Mobile Legends* merupakan *game mobile* terpopuler di Indonesia dengan persentase yaitu 67%, peringkat kedua ditempati oleh

PUBG *Mobile* dengan persentase 28%. Selanjutnya, *Clash of Clans* menempati peringkat ketiga dengan 24%. Sementara itu, 10% pemain mengikuti *eFootball PES 2021* dan 17% di *Garena Free Fire*. Untuk hasil surveinya dapat dilihat pada Gambar 1.2.

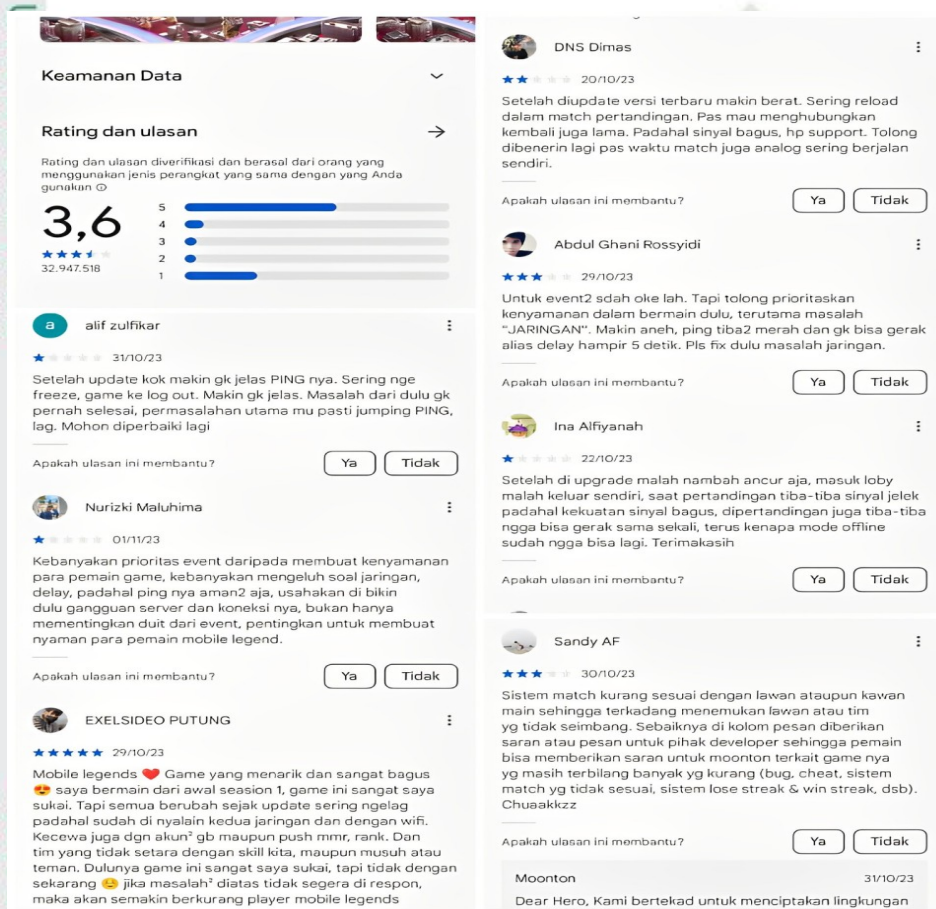


**Gambar 1.2.** *Mobile Game* Paling Favorit Di Indonesia

(Sumber : databoks.katadata.co.id)

Cukup sulit untuk membuat pemain tetap setia memainkan *game* yang sudah rilis selama lebih dari enam tahun, pengembang atau pencipta *game* harus terus menerus memberikan pembaruan guna meningkatkan pengalaman dan menawarkan tantangan baru kepada pemainnya. Seperti menambahkan fitur baru, mengubah tampilan agar lebih menarik dan lainnya. Meski jumlah pemain *Mobile Legends* Indonesia semakin bertambah, belum tentu setiap *update* akan mendapat respon positif. Untuk menjaga popularitas *Mobile Legends*, industri *game* berupaya memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan agar para pengguna tetap bisa menggunakan aplikasi dengan nyaman. Hal ini menyoroti pentingnya pengalaman pengguna untuk kesuksesan *game* (Joncilia, Riwinoto, dan Iqlima, 2020).

Dilihat dari komentar *playstore* dengan *rating* aplikasi 3,6 untuk 32 juta ulasan yang tergolong rendah dan juga *pra-survey* serta wawancara langsung yang dilakukan, beberapa tanggapan *user* dari *Game Mobile Legends* banyak sekali mengeluhkan adanya beberapa masalah. Salah satunya yaitu terjadi *lag* saat bermain *game*, *Lagging* ialah kondisi dimana gerakan yang terjadi pada *game* tidak sesuai *timing*-nya dengan eksekusi yang dilakukan (Savery dan Graham, 2013). Banyak sekali penyebab terjadi nya *lag*, salah satunya *update game* dengan ukuran data besar yang menyebabkan *device* para *user* tidak kuat untuk menjalankan sistem aplikasi. *Rating* aplikasi *Mobile Legends* dapat dilihat pada Gambar 1.3.



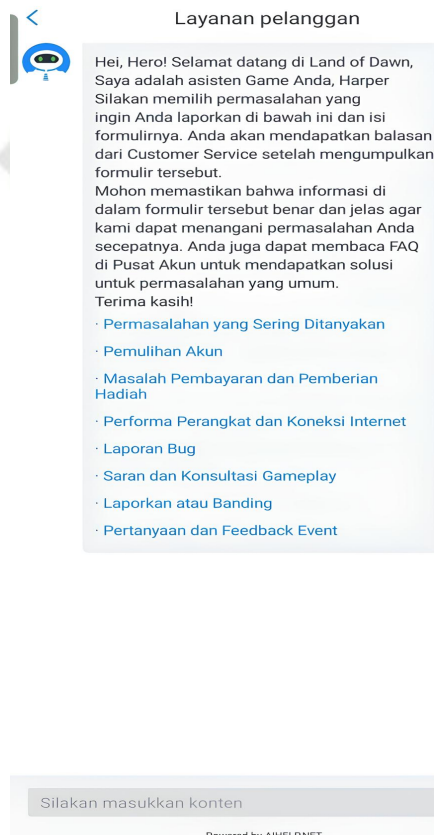
**Gambar 1.3. Rating Dan Komentar Dari Google Play Store**

Kemudian di dalam *game* juga bisa terjadi *error*, seperti gambar yang bergerak sendiri tanpa ada sentuhan atau bahasa lainnya terjadi *glitch*, tombol yang tidak bisa ditekan/sentuh, gagal *login* kedalam *game* bahkan *bug* yang sangat mengganggu kenyamanan *user* saat bermain. Bahkan saat bermain *game* aplikasi bisa saja keluar sendiri atau *force close* dengan penyebab yang tidak jelas. Hal tersebut terjadi bukan karena keinginan *user* melainkan adanya kesalahan sistem

ataupun *error code*, gangguan tersebutlah yang menyebabkan orang terkadang enggan memainkan sebuah *game*.

Selain dari keluhan adanya kesalahan pada sistem, *user* juga mengeluhkan soal *matchmaking* atau pembentukan tim yang tidak adil. Sering kali pemain yang baru belajar bertemu dengan *user* yang sudah pandai atau sudah terlebih dahulu memainkan *game* tersebut yang menyebabkan kekalahan tim dan merusak suasana hati pemain, sehingga menyebabkan pemain baru tersebut menjadi malas untuk mencoba lagi bermain *game*.

Di dalam *Game Mobile Legends* sendiri sudah ada fitur untuk para pemain yang ingin melaporkan beberapa kekurangan dalam *game* atau menyampaikan saran seperti menemukan *bug*, adanya *cheater*, *game* tiba-tiba tidak bisa dimainkan dan lain-lain. Fitur ini disebut “Layanan Pelanggan” yang letaknya disebelah ikon profil, cara penggunaan fitur ini yaitu dengan mengirimkan pesan yang sudah disarankan atau dengan mengetikkan sendiri keluhan. Namun sepertinya fitur ini tidak diketahui oleh banyak pemain *game*, karena mereka hanya fokus bermain dan jika ada keluhan hanya disampaikan ke sesama pemain atau melalui komentar di *sosial media*. Untuk tampilan *menu* layanan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 1.4.



**Gambar 1.4.** Fitur Layanan Pelanggan Pada *Game*



Developer selaku pembuat *game* sering kali melakukan *update* yang berfungsi untuk meningkatkan *user experience* dalam memainkan *game*, mulai dari tampilan UI, cara bermain, karakter baru, peraturan yang berbeda dan lainnya. Salah satu faktor kunci keberhasilan industri video *game* adalah pengalaman yang dirasakan pemain saat memainkan *game* tersebut (Prasetio, Wijaya, Sjah, Christian, dan Chowanda, 2017). Kualitas *game* dapat dinilai berdasarkan pengalaman pengguna dan faktor dominan yang mempengaruhi dampaknya, serta emosi atau perasaan pemain selama bermain *Mobile Legends*. Dengan menggunakan pendekatan *Game Experience Questionnaire* (GEQ), pemain *Mobile Legends* disurvei untuk mengetahui elemen apa yang paling berdampak pada pengalaman atau perasaan mereka saat bermain *game*.

*Game Experience* mencakup sebagian besar pengalaman bermain *game* digital dari penilaian teoretis terhadap pengalaman pemain. *Game Experience Questionnaire* memeriksa emosi pemain saat bermain *game* dan melakukan wawancara dengan mereka untuk menilai pengalaman mereka secara keseluruhan (Ijsselstein dkk., 2008). Selanjutnya, data survei dianalisis menggunakan sistem penilaian yang sudah ada. GEQ dipilih berdasarkan kompatibilitasnya dengan metode penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman bermain *game* biasa. Alat ini tidak fokus pada elemen lain, hanya berfokus pada pengalaman bermain pengguna. Dengan menggunakan sejumlah kriteria, alat ini mengevaluasi pengalaman bermain *game* pengguna (seperti emosi yang baik, keterampilan, tantangan).

Oleh karena itu, peneliti menemukan ada tiga pengaruh utama dalam menjaga stabilitas *game* yaitu *The Core Module*, *The Social Presence*, dan *The Post Game Module*. Dengan melakukan penelitian ini, hasil yang diharapkan dapat mengidentifikasi permasalahan apapun yang muncul berdasarkan ruang lingkup pertanyaan yang diajukan dan memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat dilakukan. Peneliti ingin mengetahui faktor apa saja mempengaruhi perasaan dan pengalaman pemain *Mobile Legends*.

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Penerapan Metode *Game Experience Questionnaire* Dalam Mengevaluasi Tingkat Pengalaman Pengguna *Game Mobile Legends*”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti jelaskan di atas, maka pertanyaan yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu Bagaimana cara mengevaluasi *user experience* pada *Game Mobile Legends* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### 1.3 Batasan Masalah

Peneliti menetapkan batasan masalah untuk membatasi lingkungan penelitian dan mencegah jalan memutar selama proses penelitian, khususnya:

1. Anggota komunitas *Ruins e-Sports* yang bermain *Mobile Legends* menjadi subjek penelitian ini.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Game Experience Questionnaire*.
3. Penelitian hanya sebatas pengalaman pengguna atau *user experience* dengan *Mobile Legends*.
4. Untuk melaksanakan penelitian, survei disebarakan secara *online* menggunakan *Google Form*.

### 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pemain (*user Experience*) dalam *Game Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui perasaan yang dialami pemain saat bermain *Game Mobile Legends*.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Dapat mengukur apa saja yang menjadi faktor dalam kepuasan pengguna pada *Game Mobile Legends* berdasarkan pengalaman pengguna.
2. Dapat mengetahui pengalaman dan perasaan pemain saat bermain *Game Mobile Legends*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar hasil penelitian lebih mudah dipahami, maka digunakan beberapa prosedur metodologis dalam penulisan laporan penelitian ini, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami makna dari setiap bab yang ditulis. Metode umum yang digunakan untuk menulis laporan ini adalah sebagai berikut:

#### BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang konteks, penyajian masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan cara penulisan.

#### BAB 2. LANDASAN TEORI

Untuk mempermudah Tugan Akhir, bab ini memberikan penjelasan mengenai teori dan tinjauan literatur mengenai penelitian yang dilakukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II



### BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan pengorganisasian dan penyusunan penelitian yang telah selesai diuraikan dalam bab ini, mulai dari perencanaan hingga penulisan laporan akhir.

### BAB 4. HASIL DAN ANALISIS

Berisi tentang hasil analisis dalam mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna dalam bermain *Game Mobile Legends* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*.

### BAB 5. PENUTUP

Bab ini menyajikan saran mengenai topik yang peneliti bahas untuk perbaikan sistem lebih lanjut, serta penjelasan hasil penelitian.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Game

Istilah *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dimainkan dan mempunyai aturan-aturan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah permainan yang kegunaannya untuk bermain berupa benda atau mainan. Permainan adalah persaingan antar pemain yang saling berinteraksi menurut aturan yang sama untuk mencapai tujuan tertentu. Penting adanya persaingan dalam permainan untuk menghibur para pemainnya, permainan akan tampak menarik dan persaingan dapat terwujud dalam bentuk kemenangan dan kekalahan. Untuk memenangkan permainan, penting bagi pemain untuk dapat merancang strategi atau menemukan solusi terhadap masalah (Supardi dan Putra, 2020).

Studi pertama yang mencoba mengklasifikasikan dan menganalisis genre dalam *video game* adalah *The Art of Computer Game Design* yang diterbitkan pada tahun 1984 oleh Chris Crawford. Menurut buku Chris Crawford "Desain *game* komputer terus berkembang" yang berarti industri *game* terus berkembang selagi teknologi masih mengalami perubahan.

Banyak jenis *game* bahkan sub jenis yang bisa dimainkan pemainnya. Berikut jenis *game* yang banyak diminati (Caesar, 2015):

1. *Action Adventure: Game Action Adventure* merupakan perpaduan antara *game* aksi dan petualangan.
  - a. *Metroidvania: Game* yang memadukan unsur genre aksi-petualangan ini dikenal dengan nama *Metroidvania*. Jenis permainan ini sangat mementingkan penemuan dan pembelajaran agar bisa maju.
  - b. *Stealth-Based Game*: Pemain harus menggunakan lingkungan *game* untuk menyelesaikan tugas mereka dan tetap bersembunyi sepanjang permainan.
  - c. *Survival Horror*: Genre permainan yang dikenal sebagai "petualangan horor" di mana pemain harus mengelola sumber daya dan menyelesaikan permainan sambil menghadapi kondisi lingkungan yang penuh tekanan.
2. *Action Game*: Permainan yang menekankan konflik.
  - a. *Fighting Game: Game* yang menekankan pertarungan satu lawan satu.
  - b. *First-Person Shooter (FPS): Game* yang menggunakan sudut pandang pemain dan biasanya merupakan *game shooter*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II



- c. *Third-Person Shooter (3PS/TPS)*: Genre *game* ini menggabungkan fitur *platform game*, *first-person shooter*, dan *shoot-em-up*.
  - d. *Vehicular Combat* : Dalam genre permainan ini, pemain dapat mengendalikan kendaraan yang dilengkapi senjata dan meluncurkannya ke arah musuh.
3. *Adventure Game*: *Game* yang berfokus pada petualangan, narasi cerita, menyelesaikan teka-teki dimana kehadiran musuh akan acak.
- a. *Environmental Narrative Game*: Suatu jenis permainan di mana bahasa memandu perjalanan untuk menyelesaikan permainan.
  - b. *Full Motion Video (Interactive Movie)*: Sebuah genre *game* di mana pemain mungkin diminta untuk menekan serangkaian tombol tertentu, sementara *video* di latar belakang merespons berdasarkan kombinasi tombol yang diberikan oleh pemain.
  - c. *Interactive Fiction*: Konsep di mana semua kontrol berbasis teks.
  - d. *Point-and-Click Game*: Jenis permainan ini menggunakan *cursor mouse* untuk mengklik layar saat berinteraksi.
4. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*: *Game* ini tidak seperti *game* strategi *real-time*, tetapi hanya memungkinkan kita mengontrol satu karakter dan semua karakter lainnya dikendalikan oleh komputer atau pemain lain.
5. *Role-Playing Game (RPG)*: Permainan ini melibatkan pengambilan kendali karakter dan mengikuti cerita karakter tersebut sepanjang durasi permainan.

*Game* yang sudah menjadi bagian hidup dari beberapa orang tak lepas dari dampak positif dan negatif, seperti dalam penelitian pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta menyatakan bahwa keuntungan dan kerugian dari *game online* dapat dilihat pada hasil penelitian mereka. Penggunaan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan dampak buruk yaitu memisahkan anak dari kenyataan. Manfaat bisa bertemu jarak jauh terletak pada kemampuan berkomunikasi saat bermain *game online*. Oleh karena itu untuk mencegah kecanduan siswa terhadap *game online*, komunikasi secara langsung harus ditingkatkan, kemudian membatasi diri, mengontrolnya dan menjadikan *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu (Safitri, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung, para pemain *game Mobile Legend* menyatakan kepuasan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* tersebut memberikan dampak positif. Namun banyak juga kerugiannya seperti kecenderungan mereka membuang-buang waktu, mengabaikan pekerjaan rumah tangga, tidur malam yang tidak nyenyak dan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



boros untuk memenuhi keinginannya. Seperti membeli *video game* yang lebih mahal dan produk dalam *game*. Hal ini berdampak buruk pada komunikasi, khususnya dalam *game Mobile Legend* pada interaksi antara pemain dan *non*-pemain. Memang mereka mempunyai kebiasaan mengolok-olok pemain lain dan bahkan bisa bersenang-senang melakukannya. *Mobile Legends* yang dimainkan oleh para pemainnya dan mempunyai bahasa khusus yang hanya dapat dimengerti oleh para pemain saja (Bangun dan Harahap, 2021).

## 2.2 Evaluasi

Evaluasi terdiri dari evaluasi kemajuan diri sendiri menuju tujuan atau cita-cita. Sebaliknya, evaluasi menurut definisi perusahaan adalah mengevaluasi seberapa efektif rencana dalam mencapai tujuan perusahaan. Misalnya, pertimbangkan evaluasi suatu proyek. Evaluasi ini memberikan gambaran atau identifikasi tentang apa yang relevan untuk pengalaman pengguna yang baik dan keberhasilan sistem (Salsabila dan Rachmadi, 2019). Dalam mengevaluasi tujuan dan kemajuan proyek, serta untuk menentukan apakah proyek telah mencapai sasaran dan mematuhi rencana, peneliti akan meneliti penyebab ketidaksesuaian dan merumuskan perbaikan yang diperlukan jika terdapat penyimpangan (Rahmadoni, Akbar, dan Ulya, 2022).

Menurut Sudijono (1996), evaluasi adalah interpretasi atau penjelasan berdasarkan angka pasti, dimana angka diperoleh dari hasil pengukuran yang sudah evaluasi. Saat mengintegrasikan sistem, tugas penguji adalah memverifikasi bahwa sistem bekerja sesuai yang diharapkan dan memenuhi spesifikasi. Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan konsekuensinya, serta menganalisis kemampuan teknis suatu sistem, perlu dipertimbangkan elemen-elemen seperti kegunaan sistem, kemudahan belajar dan kepuasan pengguna (Dix, 2017).

## 2.3 User Experience (UX)

Dalam *user experience* terdapat nilai-nilai yang ditemui pengguna suatu produk atau layanan dalam situasi penggunaan tertentu. Efektivitas atau keberhasilan suatu produk selalu dikaitkan dengan hasil pengalaman pengguna. Jika standar dan praktik UX diikuti, UX dapat digunakan untuk produk atau layanan apa saja dan tidak hanya pada *video game* (Law, Vermeeren, Hassenzahl, dan Blythe, 2007). UX berpusat pada interaksi pengguna dengan sistem. Perasaan, tindakan dan moral yang muncul dari keterlibatan pengguna dengan aplikasi atau sistem (Afriansyah, Walhidayat, Novendra, Harefa, dan Sutejo, 2022).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu karya.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

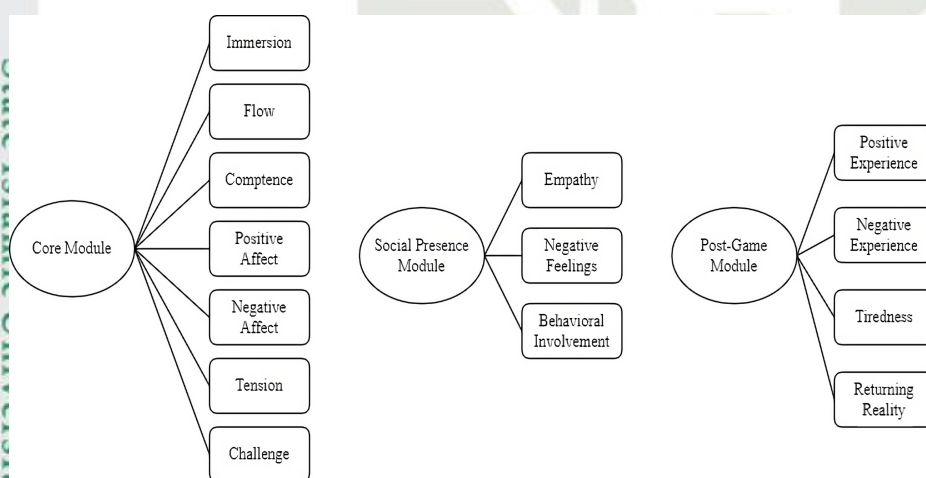
Menurut Garret (2022) dalam bukunya yang berjudul *The Elements Of User Experience* menjelaskan pengalaman yang diberikan suatu produk kepada penggunaannya disebut pengalaman pengguna. Produk eksternal menempati tempat sentral dalam pengalaman pengguna. Hal ini juga dapat diartikan sebagai fokus pada pengalaman pengguna dalam kaitannya dengan individu yaitu pengguna produk yang sebenarnya (Garrett, 2022).

Pengalaman pengguna sering kali dihasilkan dari interaksi antara pengguna dan penggunaan sistem, perangkat, atau produk. Interaksi tersebut merupakan perangkat yang ditujukan untuk pengguna. Oleh karena itu, meskipun cara kerja produk itu penting, pengalaman pengguna itu sendiri jauh lebih penting sehingga kepuasan pengguna aplikasi tidak dapat diabaikan.

### 2.4 Game Experience Questionnaire

*Game Experience Questionnaire* atau disingkat GEQ adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi *gameplay*. Di GEQ beberapa evaluator menggunakan pertanyaan dan serangkaian aktivitas untuk menyajikan serangkaian tugas kepada pengguna dan mengajukan banyak pertanyaan. Menurut data statistik mengenai pengalaman *gamer*, GEQ mencakup beberapa elemen terkait *game* (IJsselsteijn dkk., 2008). Metode ini menyediakan daftar kata yang akan digunakan. Untuk mengevaluasi kepuasan pengguna, GEQ akan mengumpulkan setiap jawaban dari para pemain untuk kemudian ditampilkan dalam bentuk sebuah data (De Kort, IJsselsteijn, dan Poels, 2007).

Hasil penelitian dari IJsselsteijn dkk. pada GEQ dapat dibedakan menjadi tiga struktur yakni *Core Module*, *Social Presence Module*, dan *Post Game Module* sesuai pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Modular *Game Experience Questionnaire*



### 1. Core Module

© Modul ini mencakup seluruh pengalaman pemain. Tujuh faktor memainkan peran penting dalam memahami sentimen pasca pertandingan meliputi *Immersion, Flow, Competence, Positive Affect, Negative Affect, Tension, dan Challenge*.

Berikut daftar pertanyaan dari *Core Module*:

1. Saya merasa puas.
2. Saya merasa terampil.
3. Saya tertarik dengan cerita pada *game* tersebut.
4. Saya merasa *game* tersebut menyenangkan.
5. Saya sepenuhnya fokus dengan *Game* tersebut.
6. Saya merasa senang.
7. *Game* tersebut membuat suasana hati saya buruk.
8. Saya memikirkan hal-hal lain.
9. Saya merasa *game* tersebut melelahkan.
10. Saya merasa kompeten.
11. Saya merasa *game* tersebut sulit.
12. Estetika *game* tersebut terlihat menyenangkan.
13. Saya melupakan semua yang ada di sekitar saya.
14. Saya merasa baik.
15. Saya pandai dalam *game* tersebut.
16. Saya merasa bosan.
17. Saya merasa sukses.
18. Saya merasa imajinatif.
19. Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal dalam *game*.
20. Saya menikmatinya.
21. Saya menyelesaikan target dalam *game* dengan cepat.
22. Saya merasa kesal.
23. Saya merasa tertekan.
24. Saya merasa mudah tersinggung.
25. Saya lupa waktu.
26. Saya merasa tertantang.
27. Saya merasa itu mengesankan.
28. Saya sangat berkonsentrasi dalam *game*.
29. Saya merasa frustrasi.
30. *Game* tersebut seperti memberikan pengalaman yang kaya.
31. Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar.
32. Saya merasakan tekanan waktu.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

33. Saya harus berusaha keras dalam memainkan *game* tersebut.  
 Untuk memberikan skor pada setiap aspek, pernyataan-pernyataan tersebut diklasifikasikan menurut tujuh kriteria berikut yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1.** Komponen Dari *Core Module*

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Immersion</i>	3, 12, 18, 19, 27, dan 30
2	<i>Flow</i>	5, 13, 25, 28, dan 31
3	<i>Competence</i>	2, 10, 15, 17, dan 21
4	<i>Positive Affect</i>	1, 4, 6, 14, dan 20
5	<i>Negative Affect</i>	7, 8, 9, dan 16
6	<i>Tension</i>	22, 24, dan 29
7	<i>Challenge</i>	11, 23, 26, 32, dan 33

a. *Immersion*

*Immersion* merupakan pengalaman psikologis yang diwujudkan dalam bentuk permainan. Pengalaman ini membuat pemain merasa menjadi bagian dari permainan sepanjang waktu. *Immersion* adalah kemampuan *game* untuk mempercayai pemainnya dan memungkinkan mereka merasakan saat bermain *game* seolah-olah itu adalah dunia nyata (Wijnand IJsselsteijn, 2013).

Dimensi ini membantu mengukur seberapa baik permainan tersebut menarik dan mempertahankan minat pemain. Pemain mungkin tertarik dengan plot *game* yang mencekam, antarmuka *gameplay* yang mudah dipahami, atau visual yang menarik. Ketika faktor imersi ditegaskan secara positif, semakin tinggi nilainya, semakin positif persepsi pengguna terhadap faktor imersi dalam *game*.

b. *Flow*

Apa yang terjadi dalam pikiran seseorang ketika dia terserap sepenuhnya dalam suatu aktivitas yang sedang berlangsung dibahas di bagian ini yaitu dimensi *Flow*. *Streaming game* sangat menyenangkan karena pemain mengerahkan seluruh kekuatan dan perhatiannya untuk mencapai tujuan *game*. Metode ini membahas topik pengalaman pengguna *game*. Disarankan untuk membenamkan diri sepenuhnya dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pemain sekarang memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman bermain *game* terbaik melalui permainan.

c. *Competence*

Hal ini bervariasi tergantung pada keterampilan dan penguasaan permainan pemain. Untuk mengatasi rintangan permainan dan maju hingga akhir,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diperlukan keterampilan. *Competence* adalah perasaan percaya diri yang muncul karena mengetahui bahwa seseorang dapat mengatasi tantangan dan bergerak cepat menuju tujuan permainan.

d. *Positive Affect*

Menurut KBBI, *Positive Affect* atau afek positif adalah dampak permainan terhadap perilaku pemain saat memainkan permainan tersebut, pengertian afek adalah perubahan emosi sebagai reaksi individu. Hal ini menghasilkan emosi positif seperti kegembiraan dan semangat.

e. *Negative Affect*

Pengaruh negatif adalah pengalaman bermain *game* yang negatif. Emosi yang tidak diinginkan ini dapat mencakup emosi dan pemain yang tidak bahagia. Karakteristik ini membedakan semua emosi tidak menyenangkan yang dihadapi pemain, baik karena permainan atau keadaan eksternal.

f. *Tension*

Pada bagian ini, peneliti mengevaluasi tingkat stress yang disebabkan oleh permainan pada pemain. Pemain merasakan ketegangan dan frustrasi pada saat yang bersamaan. Adanya stres akibat faktor resiko potensial yang belum sepenuhnya dipahami.

g. *Challenge*

Tantangan adalah sesuatu yang pada dasarnya tidak menjelaskan apapun. Mengatasi situasi sulit dalam suatu permainan dapat dianggap sebagai suatu tugas atau tantangan, yang tingkat kesulitannya bervariasi tergantung pada keterampilan, bakat, kemampuan dan keterampilan pemain. Variabel ini membahas tentang kompleksitas permainan dan kemampuan pemain untuk mendominasinya. Tingkat kesulitan permainan dapat berdampak negatif pada mode permainan, yang dianggap sulit oleh banyak pemain.

2. *Social Presence Module*

Bagian ini mempelajari psikologi dan perilaku dalam lingkungan sosial yang berbeda, seperti media (dengan pemain *online* lainnya) dan *game* (De Kort dkk., 2007). Modul ini mempunyai tiga elemen evaluasi yakni *Negative Feelings*, *Empathy*, dan *Behavioral Involvement*. Berikut daftar pertanyaan dari *Social Presence Module*:

1. Saya merasa empati terhadap pemain yang lain.
2. Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain yang lain.
3. Tindakan pemain lain tergantung pada tindakan saya.
4. Saya merasa terhubung dengan pemain lain.
5. Pemain lain memperhatikan saya dengan seksama.



6. Saya memperhatikan pemain lain dengan seksama.
7. Saya merasa iri terhadap pemain lain.
8. Saya merasa bermain *game* tersebut menyenangkan dengan pemain lain.
9. Saat saya bahagia, pemain lain juga bahagia.
10. Saat pemain lain bahagia, saya juga bahagia.
11. Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain.
12. Suasana hati saya dipengaruhi oleh suasana hati pemain lain.
13. Saya mengagumi pemain lain.
14. Hal yang dilakukan pemain lain mempengaruhi tindakan saya.
15. Hal yang saya lakukan mempengaruhi tindakan pemain lain.
16. Saya merasa penuh dendam terhadap pemain lain.
17. Saya merasa senang saat pemain lain mengalami kemalangan.

Pernyataan itu selanjutnya dikategorikan atas dasar tiga komponen dalam memperoleh skor setiap elemen. Adapun komponen tersebut ditampilkan pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2.** Komponen Dari *Social Presence Module*

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Empathy</i>	1, 4, 8, 9, 10, dan 13
2	<i>Negative Feelings</i>	7, 11, 12, 16, dan 17
3	<i>Behavioral Involvement</i>	2, 3, 5, 6, 14, dan 15

a. *Empathy*

Menurut KBBI, empati diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi emosi orang lain. Empati adalah tindakan bermain-main dalam modul sosial dan merasakan kesamaan dengan pemain lain.

b. *Negative Feelings*

Perasaan negatif didefinisikan sebagai emosi tidak menyenangkan yang muncul selama interaksi dengan pemain lain. Penelitian sebelumnya menilai perasaan negatif pemain saat berinteraksi dengan entitas sosial lain dalam *game*, seperti kemarahan, kecemburuan, atau kegembiraan saat pemain tersebut menghadapi kesulitan.

c. *Behavioral Involvement*

Keterlibatan adalah partisipasi yang diperlukan untuk memiliki keinginan, cinta atau motivasi untuk tugas atau tujuan tertentu. Oleh karena itu, perilaku berperan dalam bagaimana pemain berperilaku selama permainan. *Behavioral Involvement* mengacu pada perilaku pemain saat menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas tertentu. Misalnya, pemain lain mempunyai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaruh terhadap pengambilan keputusan seorang pemain.

*Behavioral Involvement* adalah tingkat keterlibatan atau partisipasi individu dalam suatu perilaku atau tindakan. Secara sederhana, konsep ini menggambarkan sejauh mana seseorang terlibat atau terlibat aktif dalam suatu kegiatan, tugas, atau proses. Dalam konteks bermain *game*, *Behavioral Involvement* mengacu pada sejauh mana seseorang terlibat atau terlibat secara aktif dalam pengalaman bermain *game*. Ini mencakup tingkat keterlibatan dan partisipasi pemain dalam tindakan dan keputusan dalam permainan. Semakin tinggi tingkat *Behavioral Involvement*, semakin kuat keterlibatan dan antusiasme pemain terhadap permainan tersebut. Ini dapat dipengaruhi oleh sejauh mana pemain merasa terlibat, tertantang, atau memiliki kontrol dalam permainan, dan dapat memengaruhi tingkat kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari pengalaman bermain *game*.

### 3. *Post Game Module*

Dalam modul ini memaparkan dampak permainan terhadap emosi pemain Terdapat empat elemen penilaian yakni *Tiredness*, *Returning to Reality*, *Positive Experience*, dan *Negative Experience*. Berikut daftar pertanyaan dari *Post-Game Module*:

1. Saya merasa hidup kembali.
2. Saya merasa tidak enak.
3. Saya mengalami kesulitan untuk kembali ke kenyataan.
4. Saya merasa bersalah.
5. Rasanya seperti kemenangan.
6. Saya merasa bermain *game* tersebut buang-buang waktu.
7. Saya merasa bersemangat.
8. Saya merasa puas.
9. Saya merasa disorientasi.
10. Saya merasa kelelahan setelah bermain.
11. Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal-hal yang lebih berguna.
12. Saya merasa kuat.
13. Saya merasa lelah.
14. Saya merasa menyesal.
15. Saya merasa malu.
16. Saya merasa bangga.
17. Saya merasa bahwa saya telah kembali dari perjalanan jauh.

Tujuh belas pernyataan berikut dikategorikan menurut empat komponen modul *Post Game Module* untuk mendapatkan skor untuk setiap komponen.



Komponen-komponen tersebut ditunjukkan pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3.** Komponen Dari *Post Game Module*

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Positive Experience</i>	1, 5, 7, 8, 12, dan 16
2	<i>Negative Experience</i>	2, 4, 6, 11, 14, dan 15
3	<i>Tiredness</i>	10 dan 13
4	<i>Returning to Reality</i>	3, 9, dan 17

a. *Positive Experience*

Mengacu kepada sensasi yang dirasakan seorang pemain setelah memenangkan sebuah permainan. Pengalaman positif mengarah pada emosi positif pemain terhadap permainan secara keseluruhan, seperti rasa antusiasme dan semangat baru terhadap hidup dan manfaat bermain *game*.

b. *Negative Experience*

Setelah menyelesaikan permainan, seorang pemain mungkin membawa kenangan/pengalaman buruk bersamanya. Peneliti menyebutnya sebagai perasaan negatif. Setelah permainan selesai, pemain mungkin mengalami emosi negatif ini dan mempunyai firasat buruk tentang permainan secara umum. Emosi ini seperti rasa bersalah, kemarahan, ketidaknyamanan. Hal tersebut efek yang timbul setelah menyelesaikan permainan dan tidak dapat dihindari.

c. *Tiredness*

Kelelahan merupakan ukuran yang menilai tingkat kelelahan seorang pemain setelah bertanding. Terlihat lelah, para pemain harus istirahat. Emosi lain yang mungkin dialami para *gamer* setelah menghabiskan banyak waktu bermain *game* adalah kelelahan.

d. *Returning to Reality*

Ialah elemen *Post-Game Module* yang menilai kemampuan pemain untuk kembali ke kehidupan sehari-hari setelah bermain. Bagian ini mengkaji jumlah pengalaman yang diingat dan dirasakan pemain setelah bermain. Setelah asyik dengan sebuah *game*, sangat sulit bagi pemain untuk kembali ke dunia nyata, tidak peduli seberapa bagus pengalaman penggunaannya.

**2.5 Mobile Legends Bang Bang**

*Mobile Legends Bang Bang* merupakan *game* MOBA untuk *smartphone*. Markas tim lain diserang dan dihancurkan oleh dua tim yang berjuang melindungi markas mereka di sepanjang jalan atas, tengah, dan bawah yang menghubungkan jalur tersebut. Masing-masing dari lima pemain di setiap tim menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University Sultan Syarif Kasim II Pekanbaru

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perangkat pribadi untuk mengelola avatar bernama pahlawan. Dengan bantuan *minion*, makhluk lemah yang dikendalikan komputer, bertarung melawan lawan dan menara di markas tim dan di sepanjang tiga jalur berbeda menuju markas lawan (Mushim dkk., 2022). Tampilan UI dapat dilihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2.** Tampilan UI Terbaru *Game Mobile Legends*

Selain itu terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan tergantung pada level lebih tinggi yang digunakan pemain, seperti *Classic, Ranked, Brawl, Magic Chess* dan *Custom* (Al Mawalia, 2020). *Mobile Legends* merupakan salah satu *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia pada tahun 2017 menurut *rating Google Play Store*. Ini melampaui *game* pertarungan jenis (MOBA) lainnya seperti *League of Legends* dan *Arena of Valor* (Marcella dan Sazali, 2023).

Secara total *Mobile Legends* memiliki 35 juta pemain yang 52% berada di Pulau Jawa dan 29,38% di Sumatera menjadikannya *game* terpopuler di Indonesia. Tidak ada batasan usia, mulai dari anak kecil hingga orang lanjut usia seperti halnya permainan lain. Untuk pertama kalinya di Indonesia, kompetisi kejuaraan kampus MLBB resmi diselenggarakan untuk pemain pelajar pada tahun 2020. Kejuaraan Dunia M4 di Indonesia yang diadakan pada tanggal 1 hingga 15 Januari 2023 di Jakarta adalah *Mobile Legends World Championship*. Turnamen eksklusif ini akan mempertemukan enam belas tim *e-Sports* MLBB terbaik dari seluruh dunia untuk memperebutkan trofi gelar dan hadiah.

*Ruin e-Sports* adalah sekelompok *gamer online*, yang sebagian besar berspesialisasi dalam *Game Mobile Legends*. Kelompok ini didirikan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang mewakili kelompok eksternal di lingkungan kemahasiswaan yang dibentuk pada Maret 2020. *Ruin e-Sports* merupakan komunitas yang dibentuk oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau itu sendiri atas dasar keluh kesah mahasiswa itu sendiri, komunitas ini di support langsung oleh *Moonton* selaku developer *Game Mobile Legends*. Komunitas ini sudah menyelenggarakan turnamen *online* maupun *offline* sebanyak 150 lebih turnamen selama 3 tahun belakangan, untuk turnamen besar



sudah pernah menyelenggarakan turnamen *online magic chess* dengan yang berpartisipasi pada *event* tersebut sebanyak 512 orang.

## 2.6 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, Populasi adalah sejumlah besar individu yang mempunyai ciri-ciri tertentu sehingga memerlukan kajian dan hasil dari peneliti. Komunitas tersebut mencakup benda-benda dan fenomena alam lainnya yang mempunyai seluruh ciri-ciri subjek atau objek yang diteliti, serta manusia.

Sampel adalah populasi yang ingin dianalisis oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2011:81), hal ini mencakup karakteristik sampel serta keragaman populasi. Untuk menjamin bahwa sampel mencerminkan keseluruhan populasi, maka perlu digunakan metode random sampling. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel acak digunakan di antara orang-orang yang mendaftar dan menggunakan aplikasi ini. *Aksidental Sampling* adalah metode pengambilan sampel berbasis peluang memungkinkan sampel diambil dari siapa pun yang ditemui peneliti dan dianggap sebagai sumber data yang dapat diandalkan.

## 2.7 Uji Validitas

Sugiyono menjelaskan bahwa validitas merupakan ukuran hubungan antara data yang tersedia pada suatu item dengan data yang dapat peneliti peroleh. Kemudian membandingkan nilai  $r$  yang dihitung dengan nilai  $r$  yang ada pada tabel untuk melakukan uji signifikansi. Koefisien sebesar 0.1 menilai legitimasi suatu elemen; dengan kata lain, suatu item dianggap sah jika memiliki hubungan yang tinggi dengan skor total keseluruhan. Selanjutnya elemen tersebut sah jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dan nilainya positif dianggap tidak sah jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel.

## 2.8 Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila diukur kembali suatu hal yang sama dan memberikan hasil yang sama. Sugiyono (2019) dalam bukunya menjelaskan alat penelitian reflektif struktural ini adalah uji reliabilitas. Respons seseorang terhadap suatu pernyataan dapat diandalkan jika ia merespons secara konsisten sepanjang waktu. *Cronbach Alpha* digunakan untuk menilai reliabilitas kuesioner. Menurut Ghazali (2018), *Cronbach's Alpha* dianggap dapat diterima bila melebihi 0.6. Keandalan konsistensi internal meningkat ketika *Cronbach's Alpha* mendekati kesatuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 2.9 Analisis Deskriptif

Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui sebaran umum pendapat peserta survei mengenai variabel penelitian. Abdilah dan Jogiyanto (2015) menyatakan bahwa konsep teknik statistik yang paling penting digunakan adalah *mean*, *average* dan variabel. Teknik statistik yang digunakan meliputi frekuensi, nilai *mean*, dan standar deviasi yaitu standar deviasi atau distribusi data (Putra dkk., 2019).

Untuk menentukan kriteria data yang dianalisis menggunakan kriteria nilai rata-rata. Menurut Surhasimi (2006), ada beberapa faktor yang mempengaruhi nilai rata-rata analisis deskriptif, seperti terlihat pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4.** Kriteria Nilai *Mean*

Kriteria	Mean
Sangat Baik	4,21 – 5,00
Baik	3,41 – 4,20
Kurang Baik	2,61 – 3,40
Tidak Baik	1,81 – 2,60
Sangat Tidak Baik	1,00 – 1,80

## 2.10 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada *Game Hearthstone* Menggunakan Metode Kuesioner Pengalaman *Game*”. *Game Heartstone* merupakan salah satu *game* kartu yang paling banyak dikoleksi. Hal ini terbukti dari popularitas dan kesuksesannya sebagai *e-Sport* di bidang permainan kartu. Sayangnya, *Hearthstone* memiliki banyak kekurangan, salah satu kelemahan utamanya adalah betapa sulitnya bagi pemain pemula. Berdasarkan hasil evaluasi, *Hearthstone* dapat ditingkatkan dengan mereplikasi sebagian plot *game* pesaing *Shadowverse*, karena *game* tersebut saat ini memiliki imersi yang buruk dan skor kembali ke kenyataan (Akbar, Jonemaro, dan Afrianto, 2018).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Soleh dkk. berjudul “Analisis Pengalaman Pengguna *Game Multiplayer Online Battle Arena* (Moba) Menggunakan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) di *Dota 2*” mengkaji salah satu *game* MOBA terpopuler yaitu *Dota 2*. Jika berbicara tentang modul GEQ *Core Module*, nilai rata-ratanya keterampilan dan dampak emosional berada di bawah rata-rata, menunjukkan bahwa pemain baru tidak memiliki keterampilan yang luar biasa atau mengalami konsekuensi negatif. Modul GEQ *Social Presence* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan statistik lainnya. Pengguna baru mengalami kesulitan berinteraksi dengan pemain lain. Sementara itu, modul perbaikan GEQ menyoroiti bahwa pemain baru lelah dan kesulitan menyesuaikan diri dengan kehidupan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



di luar Dota 2. Mereka juga melaporkan memiliki pengalaman positif secara keseluruhan dan sedikit hal negatif. Menurut *review* pengguna, pemain baru Dota 2 sangat bagus. Namun, beberapa memiliki sikap negatif terhadap pemain lain dan keterampilan yang terbatas (Soleh, Rokhmawati, dan Brata, 2018).

Penelitian sebelumnya mengenai evaluasi pengalaman pengguna *game Mobile Playerunknown's Battlegrounds*. *Game* PUBG yang merupakan adaptasi *mobile* dari *game* PC atau *Steam* dengan nama yang sama menjadi subjek penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner pengalaman bermain *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* (Hakiki, Jonemaro, dan Afrianto, 2019).

Dalam sebuah artikel peneliti melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna *game* 2D Bajaj Keliling. Peneliti melakukan pendekatan terhadap *game* Bajaj Keliling 2D menggunakan metode kuesioner pengalaman bermain *game*. Bajaj Keliling *games* belum pernah mempelajari pengalaman pengguna sebelumnya. Pada saat yang sama ketika unit ketegangan/kemarahan dan kegagalan meningkat, unit masalah juga meningkat. Permasalahan tersebut menyebabkan pemain menjadi kesulitan dan cepat lelah. Hasil komponen *Flow* dan *Challenge* modul dasar berada di atas rata-rata. Meskipun hasil modul dalam *game* mengalami peningkatan, skor rata-rata masih di bawah median (Joncicilia dkk., 2020).

Penelitian terdahulu selanjutnya mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada *game* PC *Building Simulator*. Dalam penelitian ini, peneliti mempelajari evaluasi *game* PC *Building Simulator* oleh siswa Sekolah Menengah Atas menggunakan metode GEQ. *Simulator* pembuatan PC adalah *game* simulasi *online* yang memungkinkan anda membuat komputer pribadi (PC). Skor *skill* yang bernilai bagus ini menunjukkan bahwa pemain pemula yang belum familiar dengan *game* simulasi pun bisa bersenang-senang di PC *Building*. Peralatan yang digunakan siswa tidak mencukupi, siswa mengalami kesulitan dalam penerjemahan bahasa Inggris dan siswa tidak memahami pesan dari permainan (Rahman, Rokhmawati, dan Muslimah, 2021).

Dalam sebuah penelitian yang mengevaluasi pengalaman pengguna *genre Beat'em Up 2Dimensi* (2D) pada *game PawPawPaw* milik *Simpleton Studio*. Sebelum diluncurkan perlu dilakukan evaluasi *game* terbaru yang dikembangkan oleh *Simpleton Studio* dari sudut pandang pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang kurang berpusat pada pengguna menggunakan GEQ, sebuah alat berbasis kuesioner. Dapat disimpulkan bahwa meskipun PawPawPaw menawarkan pengalaman pengguna yang cukup menyenangkan. Namun

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ada beberapa kesulitan karena *game* ini mudah dilupakan dan membuat pemain kelelahan setelah bermain (Achmadiarsyi, Brata, dan Akbar, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang mengidentifikasi pengalaman bermain *game mobile* (studi kasus *game Clash of Clans*), *game Clash of Clans* mampu menarik banyak pemain di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa audiens yang dituju untuk pengalaman bermain *game* ini adalah para *gamer* Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana permainan *Clash of Clans* dimainkan. *Tension* adalah suatu kerugian, tetapi secara keseluruhan pengalaman yang menyenangkan adalah bagian dari kepuasan pengalaman bermain *game*. Selain itu, penelitian ini mengarah pada konsep elemen permainan yang mencerminkan esensi *gameplay Clash of Clans* (Fahmi, Syarief, dan Grahita, 2018).

Penelitian terdahulu yang mengevaluasi pengalaman pengguna *game Raft* menggunakan metode (GEQ). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil *Raft*, sebuah *game survival* yang masih dalam tahap pengembangan dan dikembangkan oleh *Redbeet Interactive* dan *Axolotl games*. Jadi sebelum *game* ini mencapai tahap akhir produksinya, diperlukan pengalaman pengguna. Hasil permainannya memuaskan bagi pengguna *Raft*. Namun karena ukurannya yang kecil, muncul beberapa isu yang berdampak kecil pada *game* secara keseluruhan (Madana, Jonemaro, dan Muslimah, 2021).

Selanjutnya temuan analisis *user interface* dan pengembangan pengalaman pengguna pada *game Bomberman* diintegrasikan ke dalam penelitian berjudul "Dampak Peningkatan *User Interface* dan *User Experience* pada *game Bomberman*", penelitian ini menggunakan metode (GEQ) untuk mengevaluasi solusi UI dan UX. Evaluasi pengembangan *game Bomberman* menggunakan UI dan UX dinilai berhasil oleh 62 yang merespons dalam skala Likert. Para responden mengatakan bahwa *game Bomberman* lebih menyenangkan dari segi UI dan pengalaman keseluruhan dibandingkan *game Bomberman* versi pertama (Zulfa, Yuniasri, Damayanti, Herumurti, dan Yunanto, 2020).

Dalam studi mereka, peneliti sebelumnya mendeskripsikan pembuatan *game* untuk memerangi alkoholisme yang berjudul *A Game to Deal With Alcohol Abuse (Jib): Development and Game Experience Evaluation*. Penilaian GEQ tidak hanya menyoroti kualitas lain yang diinginkan dari sebuah *game* fantasi. Namun juga memiliki pengaruh positif yang lebih besar terhadap semua pengguna dibandingkan dampak negatifnya (Carvalho, Domingueti, Almeida Santos, dan Dias, 2019).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BAB 3

## METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan proses penelitian, termasuk uraian langkah demi langkah penyusunan Tugas Akhir. Kemudian dibuat dalam bentuk *flowchart*, yang dapat dilihat pada Gambar 3.1. Dapat juga dilihat Kuesioner Penelitian pada Lampiran A, dan Hasil Data pada Lampiran B.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### 3.1 Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahapan awal sebelum melakukan penelitian.

#### 1. Identifikasi Masalah

Tahap Identifikasi masalah dilakukan dengan tujuan menemukan permasalahan yang sedang dialami oleh *Game Mobile Legends*.

#### 2. Menentukan Objek Penelitian Tahap ini dilakukan agar dapat menentukan objek penelitian, untuk penelitian ini objeknya adalah pemain *Game Mobile Legends*.

#### 3. Merencanakan Jadwal Penelitian

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan adalah waktu dan jenis penelitian yang dilakukan. Setelah menganalisis literatur, melakukan survei persiapan dan observasi, strategi studi dikembangkan untuk Tugas Akhir, yang melibatkan penggunaan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) untuk menilai tingkat pengalaman bermain *game* pengguna di *Game Mobile Legends*.

### 3.2 Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan dilakukan adalah:

#### 1. Merumuskan masalah. Pada langkah ini perlu dikembangkan pokok bahasan yang dipelajari, menetapkan batasan-batasannya serta memaparkan tujuan dan manfaat penelitian.

#### 2. Menentukan data yang dibutuhkan. Sebelum memperoleh data, perlu ditentukan data apa saja yang diperlukan untuk kegiatan praktikum ini. Data-data tersebut diperoleh dengan observasi langsung, kemudian melalui penelitian persiapan dan analisis literatur untuk menentukan data mana yang diperlukan.

#### 3. Teknik Pengumpulan data. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, penting untuk memiliki data dan alat pengumpul data. Penelitian pendahuluan dan observasi dilakukan untuk memverifikasi teknik dan apakah alat yang dipilih sesuai dengan objek penelitian.

#### 4. Menentukan Instrumen. Menentukan instrumen penelitian yang dibuat dalam Tugas Akhir ini yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban sementara.

### 3.3 Tahap Pengumpulan Data

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pengumpulan data, yaitu dengan cara berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu karya.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Studi Literatur Menganalisis data penelitian berdasarkan literatur dan sumber lainnya.
2. Observasi Secara Langsung Observasi langsung untuk mengidentifikasi kemungkinan permasalahan dan penyelesaiannya.
3. Menentukan responden Pesertanya adalah pengguna atau pemain *Mobile Legends* yang dipilih secara tidak sengaja melalui metode *random sampling*. Selanjutnya sampel dievaluasi menggunakan rumus Slovin.
4. Menyebarkan Angket Kuesioner  
Kuesioner mengumpulkan informasi dengan menanyakan serangkaian pertanyaan kepada peserta dengan harapan mereka akan menjawabnya. Survei ini dikirimkan secara *online* melalui aplikasi *Google Form*. Kuesioner ini mencakup berbagai pertanyaan mengenai identifikasi partisipan, serta pertanyaan tentang sifat penelitian yang sedang berlangsung. Kuesioner sebanyak 67 pertanyaan ini diisi oleh partisipan penelitian dengan menggunakan pendekatan GEQ dan menggunakan tiga elemen modular. Algoritma Slovin digunakan untuk menentukan besar sampel penelitian yaitu 100 responden.

**3.4 Tahap Pengolahan dan Analisis Data**

Tahapan Pengolahan dan analisis data disini dilakukan proses seperti:

1. Deskripsi Responden Pada tahap ini dilakukan penjelasan serta gambaran terhadap peserta yang telah berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian. Penggambaran ini dilakukan dengan mempertimbangkan faktor jenis kelamin dan usia dari para responden.
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Tujuan pengujian validitas adalah untuk menilai keabsahan item pertanyaan yang digunakan. Korelasi *product-moment Pearson* akan digunakan sepanjang prosedur ini untuk menghubungkan setiap pernyataan pada instrumen validitas dengan skor total untuk setiap kategori pernyataan. Nilai  $r$  tabel sebesar 0,196 dihitung dengan  $N = 100$  dan tingkat signifikansi 5%. *Instrumen* dikatakan valid apabila korelasi ( $r$  hitung) lebih besar dari  $r$  tabel dengan  $\alpha 0,05$ . Pengambilan keputusan dalam pengujian korelasi didasarkan pada hal-hal berikut:
  - a. Jika nilai r hitung  $>$  dari nilai r tabel, maka pernyataan tersebut dinyatakan *valid*.
  - b. Jika nilai r hitung  $<$  dari nilai r tabel, maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak *valid*.

Tujuan pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apakah kuesioner dapat dianggap andal untuk mengumpulkan data dengan ketelitian yang cukup untuk dianalisis. Nilai minimum *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) untuk skala pengukuran yang andal adalah 0,60. Untuk mencapai hal ini, harus mengevaluasi nilai *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) dari setiap variabel yang dianalisis. Reliabilitas kuesioner dikatakan memuaskan bila nilai  $\alpha$  melebihi nilai standar yang tertera pada tabel.

3. Analisa dengan GEQ Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data dengan pendekatan GEQ, setelah dilakukan verifikasi validitas dan reliabilitas informasi yang terdapat pada kuesioner. Hasil analisis data survei dijelaskan dan dianalisis untuk memahami nilai setiap variabel dan mendapatkan wawasan lebih jauh tentang pengalaman pengguna aplikasi *Mobile Legends*.
4. Hasil Analisa Setelah data dihitung dan diubah, nilai rata-rata setiap variabel digunakan sebagai hasil utama. Dalam analisis penelitian, angka rata-rata inilah yang digunakan. *Game Experience Questionnaire* (GEQ) dinilai menggunakan tiga modul yaitu *Core Module*, *Social Presence Module* dan *Post Game Module*. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan setelah pengumpulan data. Data kuesioner dianalisis dan dievaluasi untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi *Mobile Legends*.  
TCR responden dihitung dengan menganalisis hasil pekerjaan hingga tercapai. Menghitung keberhasilan responden secara keseluruhan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus  $TCR = \text{Average Answer Score}$  (rata-rata jawaban)/5x100%, yang memungkinkan setiap kategori respon diukur menggunakan data deskriptif. Rata-rata tanggapan peserta dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1.** Tingkat Capaian Responden

TCR (100%)	HASIL
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Kurang Baik
21 – 40%	Tidak Baik
20%	Sangat Tidak Baik

5. Rekomendasi Solusi Data dan konsep yang dianalisis yang diperoleh dari perhitungan kuesioner digunakan untuk memberikan rekomendasi perbaikan. Saran perbaikan dirumuskan dalam kalimat deskriptif. Rekomendasi perbaikan dikembangkan berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan terhadap kuesioner yang mengandung unsur permasalahan. Jadi kedepan-



nya developer *game* bisa lebih meningkatkan kualitas aplikasi *Mobile Legends* dengan menjadikan saran-saran ini sebagai referensi.

### 3.5 Tahap Dokumentasi

Dalam tahap ini, kegiatan melibatkan penyusunan laporan penelitian dan juga melakukan presentasi hasil penelitian.

1. Membuat Laporan Penelitian Dalam pembuatan laporan penelitian dikumpulkan hasil-hasil penelitian yang berupa data dan informasi yang diolah pada tahap-tahap sebelumnya. Temuan penyelidikan ini didokumentasikan dalam laporan akhir penyelidikan yang berisi informasi yang dapat dipercaya.
2. Mempresentasikan Penelitian Pada tahap ini laporan akhir penelitian yang memuat hasil penelitian yang telah dilakukan untuk dipresentasikan kepada dosen penguji untuk mendapatkan penilaian.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis hasil yang telah dijelaskan di atas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam metode *Game Experience Questionnaire* menjelaskan berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan hasil yang baik pada variabel *Positive Affect* dan *Competence* pada Tabel 4.8 yang menunjukkan bahwa *game* memberikan pengalaman yang positif ke pengguna nya dan mereka bisa menyelesaikan *game* dengan baik. Kemudian pada variabel *Positive Experience* juga mendapat nilai statistik yang tinggi, berarti pemain merasakan dampak positif setelah bermain *game* dan tidak sulit untuk kembali ke kehidupan nyata.
2. Dari hasil analisis GEQ juga menunjukkan perasaan baik dari pengguna nya, dilihat dari variabel *Empathy* pada Tabel 4.9 mendapat hasil statistik yang tinggi, yaitu pemain merasa empati dan perlu bekerja sama dengan pemain lain untuk menyelesaikan *game*. Kemudian pemain juga merasa perlu mendengarkan pendapat pemain lain agar *game* dapat diselesaikan dengan baik. Namun pemain juga merasa kelelahan setelah bermain dikarenakan *game Mobile Legends* tidak ada batasan waktu selagi tujuan dalam *game* yaitu menghancurkan *base* musuh belum tercapai.

#### 5.2 Saran

Kelemahan utama survei yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jumlah responden yang sedikit dan jumlah sebaran wilayah yang kecil. Peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan lebih banyak responden agar dapat mewakili demografi pemain dengan lebih baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

ShiteIslamic University of Sultan Syarif K



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadiarsyi, I., Brata, K. C., dan Akbar, M. A. (2021). Evaluasi user experience genre beat'em up 2dimensi (2d) pada game pawpawpaw dari simpleton studio menggunakan metode game experience questionnaire (geq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 666–674.
- Afriansyah, A., Walhidayat, W., Novendra, R., Harefa, L., dan Sutejo, S. (2022). Usability testing on tracer study system using the heuristic evaluation method. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(2), 178–184.
- Akbar, N. R., Jonemaro, E. M. A., dan Afirianto, T. (2018). Evaluasi user experience pada game hearthstone dengan menggunakan metode game experience questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 7551–7558.
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the mobile legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49–61.
- Bangun, D. P., dan Harahap, E. I. S. S. (2021). Fenomena bermain game online mobile legend terhadap perilaku komunikasi antar pribadi mahasiswa fakultas ekonomi universitas darma agung medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1–6.
- Caesar, R. (2015). Kajian pustaka perkembangan genre games dari masa ke masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–1134.
- Carvalho, D. B. F., Domingueti, D. B., Almeida Santos, S. M. D., dan Dias, D. R. C. (2019). A game to deal with alcohol abuse (jib): development and game experience evaluation. *JMIR Serious Games*, 7(4), e11151.
- Dananjaya, A., dan Kusumastuti, D. (2019). Students perception on online game mobile legends for vocabulary development. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(2), 53–55.
- De Kort, Y. A., IJsselsteijn, W. A., dan Poels, K. (2007). Digital games as social presence technology: Development of the social presence in gaming questionnaire (spgq). *Proceedings of PRESENCE*, 195203, 1–9.
- Dix, A. (2017). Human–computer interaction, foundations and new paradigms. *Journal of Visual Languages & Computing*, 42, 122–134.
- Fahmi, N. E., Syarief, A., dan Grahita, B. (2018). Identifikasi pengalaman bermain game mobile (studi kasus game clash of clans). *Jurnal Sositologi*, 17(2), 246–260.
- Garrett, J. J. (2022). *The elements of user experience*. ??????

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II



Hakiki, I. P., Jonemaro, E. M. A., dan Afirianto, T. (2019). Evaluasi user experience pada game playerunknowns battleground mobile menggunakan game experience questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5862–5868.

Hartono, G., dan Priharsari, D. (2022). Analisis user experience konten spiral abyss challenge dari video game genshin impact menggunakan game experience questionnaire (geq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3838–3846.

HN, I. A., Nugroho, P. I., Ferdiana, R., dkk. (2015). Pengujian usability website menggunakan system usability scale. *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 17(1), 31–38.

Ijsselstein, W., Van Den Hoogen, W., Klimmt, C., De Kort, Y., Lindley, C., Mathiak, K., ... Vorderer, P. (2008). Measuring the experience of digital game enjoyment. Dalam *Proceedings of measuring behavior* (Vol. 2008, hal. 88–89).

Joncilia, N., Riwinoto, R., dan Iqlima, I. (2020). Evaluasi user experience game 2d bajaj keliling menggunakan metode game experience questionnaire. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 55–65.

Law, E. L.-C., Vermeeren, A. P., Hassenzahl, M., dan Blythe, M. (2007). Towards a ux manifesto. Dalam *Proceedings of hci 2007 the 21st british hci group annual conference university of lancaster, uk*.

Madana, D. K., Jonemaro, E. M. A., dan Muslimah, H. (2021). Evaluasi user experience game raft menggunakan metode game experience questionnaire (geq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4494–4503.

Marcella, D., dan Sazali, H. (2023). Fenomena trash-talking antar pemain game online mobile legends: Bang bang (studi kasus mahasiswa ilmu komunikasi uin sumatera utara). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145.

Muslim, D. K., Jonemaro, E. M. A., dan Afirianto, T. (2022). Evaluasi user experience pada game mobile legend menggunakan cognitive walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2567–2572.

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. *arXiv preprint arXiv:1509.08795*.

Prasetio, Y. L., Wijaya, R., Sjah, M. P., Christian, M. R., dan Chowanda, A. (2017). Location-based game to enhance player s experience in survival horror game.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



*Procedia computer science*, 116, 206–213.

Putra, R. B., Ridwan, M., Mulyani, S. R., Ekajaya, D. S., Putra, R. A., dkk. (2019). Impact of learning motivation, cognitive and self-efficacy in improving learning quality e-learning in industrial era 4.0. Dalam *Journal of physics: Conference series* (Vol. 1339, hal. 012081).

Rahmadoni, J., Akbar, R., dan Ulya, R. (2022). Analysis of nagari management information system evaluation (simnag) using pieces and uat methods. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 4(1), 512–521.

Rahman, A., Rokhmawati, R. I., dan Muslimah, H. (2021). Evaluasi user experience pada game pc building simulator dengan menggunakan metode game experience questionnaire (geq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), 53–59.

Safitti, S. S. (2020). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa universitas muhammadiyah surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364–376.

Salsabila, H. M., Novia Fanny, dan Rachmadi, A. (2019). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi mobile messenger menggunakan metode ux curve (studi kasus pada aplikasi line dan whatsapp). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6526–6537.

Savery, C., dan Graham, T. N. (2013). Timelines: simplifying the programming of lag compensation for the next generation of networked games. *Multimedia Systems*, 19, 271–287.

Soleh, R., Rokhmawati, R. I., dan Brata, K. C. (2018). Analisis pengalaman pengguna permainan multiplayer online battle arena (moba) dengan menggunakan game experience questionnaire (geq) pada game dota 2. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3067–3076.

Supardi, R., dan Putra, T. D. (2020). Rancang bangun game suitcake berbasis androd dengan metode algoritma linear congruent. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 28–34.

Wijnand IJsselsteijn, P., Yvonne de Kort. (2013). The game experience questionnaire.

Zulfa, N., Yuniasri, D., Damayanti, P., Herumurti, D., dan Yunanto, A. A. (2020). The effect of ui and ux enhancement on bomberman game based on game experience questionnaire (geq). Dalam *2020 international seminar on application for technology of information and communication (isemantic)* (hal. 543–547).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu karya.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

## KUESIONER PENELITIAN



## Kuesioner Penelitian Tugas Akhir

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Perkenalkan, Saya Dzakiy Octoriska mahasiswa jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi di UIN SUSKA RIAU. Disini saya sedang melakukan Penelitian Tugas Akhir dengan judul "**Penerapan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ) Dalam Mengevaluasi Tingkat Pengalaman Pengguna Pada Game Mobile Legends : Bang Bang**", Saya memohon kesediaannya untuk berpartisipasi mengisi kuesioner dibawah ini.

Terima kasih Yth. Responden saya telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu kesuksesan Penelitian Tugas Akhir dan perjuangan akademik saya melalui pengisian kuesioner berikut. Penulis menjamin identitas responden. Penulis sangat berterima kasih atas bantuan rekan-rekan dan mendoakan yang terbaik untuk kesuksesan Responden ke depan.

Hormat saya,

Mahasiswa : Dzakiy Octoriska

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

100 jawaban

[Lihat di Spreadsheet](#)

Menerima jawaban

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

Nama

100 jawaban

Diki

Naufal Abror

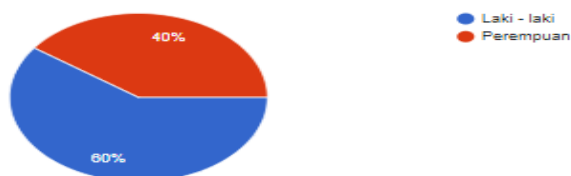
Rudi kopling

M reza pradyta

Jenis Kelamin

100 jawaban

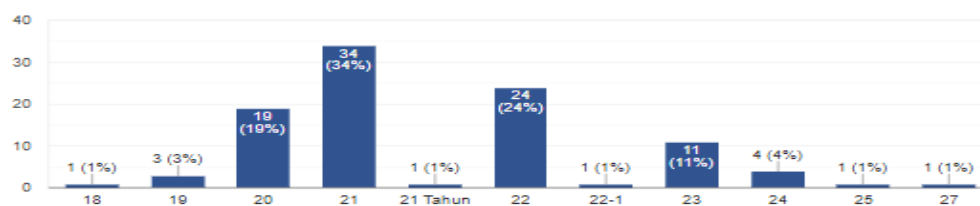
[Salin](#)



Umur (Hanya angka, contoh : 20)

100 jawaban

[Salin](#)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

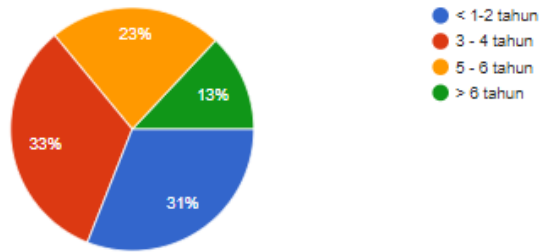


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sudah berapa lama bermain game Mobile Legends : Bang Bang

Salin

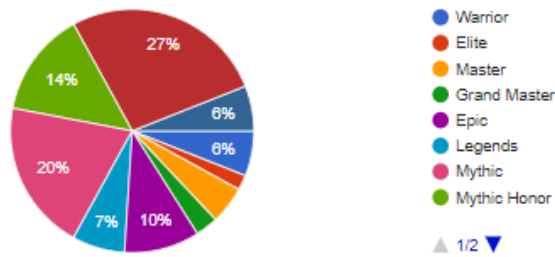
100 jawaban



Rank tertinggi anda selama bermain Mobile Legends

Salin

100 jawaban



Keluhan/masalah apa saja yang anda rasakan selama bermain game Mobile Legends (contoh : lagging, bug, tim yang tidak seimbang, dll)

100 jawaban

Tim tidak seimbang

Tim yang tidak seimbang

tim yang tidak seimbang

Lagging

lagging

Lag

bug

Lagging,tim tidak seimbang

Timtidakseimbang



**Core Module (Perasaan pemain saat memainkan game)**

Modul ini mengevaluasi pemain dari pengalaman bermain game menyeluruh. Terdapat tujuh elemen sebagai landasan analisis pengalaman setelah bermain game

Saya merasa puas \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa terampil \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya tertarik dengan cerita pada game tersebut \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa game tersebut menyenangkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya sepenuhnya fokus dengan game tersebut merasa game tersebut menyenangkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa senang \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Game tersebut membuat suasana hati saya buruk \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya memikirkan hal - hal lain \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa game tersebut melelahkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa kompeten \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa game tersebut sulit \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



Estetika game tersebut terlihat menyenangkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya melupakan semua yang ada di sekitar saya \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa baik \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya pandai dalam game tersebut \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa bosan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa sukses \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa imajinatif \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal dalam game \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya menikmatinya \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya menyelesaikan target dalam game dengan cepat \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa kesal \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa tertekan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa mudah tersinggung \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya lupa waktu \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa tertantang \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa itu mengesankan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



Saya sangat berkonsentrasi dalam game \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa frustrasi \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Game tersebut seperti memberikan pengalaman yang kaya \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasakan tekanan waktu \*

Sangat tidak setuju    1    2    3    4    5    Sangat setuju  
               

Saya harus berusaha keras dalam memainkan game tersebut \*

Sangat tidak setuju    1    2    3    4    5    Sangat setuju  
               

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif K

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Social Presence Module (Perasaan pemain saat berinteraksi dengan pemain lain)**

Modul ini menganalisis keikutsertaan perilaku dan psikologis pemain melalui entitas sosial lainnya, baik virtual (karakter dalam game) atau mediasi (bersama orang lain yang bermain online).

Saya merasa empati terhadap pemain yang lain \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain yang lain \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Tindakan pemain lain tergantung pada tindakan saya \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Saya merasa terhubung dengan pemain lain *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Pemain lain memperhatikan saya dengan seksama *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya memperhatikan pemain lain dengan seksama *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa iri terhadap pemain lain *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Saya merasa bermain game tersebut menyenangkan dengan pemain lain \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

---

Saat saya bahagia, pemain lain juga bahagia \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

---

Saat pemain lain bahagia, saya juga bahagia \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

---

Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Suasana hati saya dipengaruhi oleh suasana hati pemain lain *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya mengagumi pemain lain *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Hal yang dilakukan pemain lain mempengaruhi tindakan saya *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Hal yang saya lakukan mempengaruhi tindakan pemain lain *						
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa penuh dendam terhadap pemain lain \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa senang saat pemain lain mengalami kemalangan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

[Kembali](#)

[Berikutnya](#)

[Kosongkan formulir](#)

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif K

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Post-Game Module (Perasaan pemain setelah memainkan game)

Modul ini bertujuan untuk penilaian perasaan pemain sesudah usai bermain game.

Saya merasa hidup kembali \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa tidak enak \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya mengalami kesulitan untuk kembali ke kenyataan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa bersalah \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Rasanya seperti kemenangan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa bermain game tersebut buang - buang waktu \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa bersemangat \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Saya merasa puas *</p> <p style="text-align: center;">1      2      3      4      5</p> <p>Sangat tidak setuju    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    Sangat setuju</p>
<p>Saya merasa disorientasi/kebingungan *</p> <p style="text-align: center;">1      2      3      4      5</p> <p>Sangat tidak setuju    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    Sangat setuju</p>
<p>Saya merasa kelelahan setelah bermain *</p> <p style="text-align: center;">1      2      3      4      5</p> <p>Sangat tidak setuju    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    Sangat setuju</p>
<p>Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal – hal yang lebih berguna *</p> <p style="text-align: center;">1      2      3      4      5</p> <p>Sangat tidak setuju    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    <input type="radio"/>    Sangat setuju</p>



Saya merasa kuat \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa lelah \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa menyesal \*

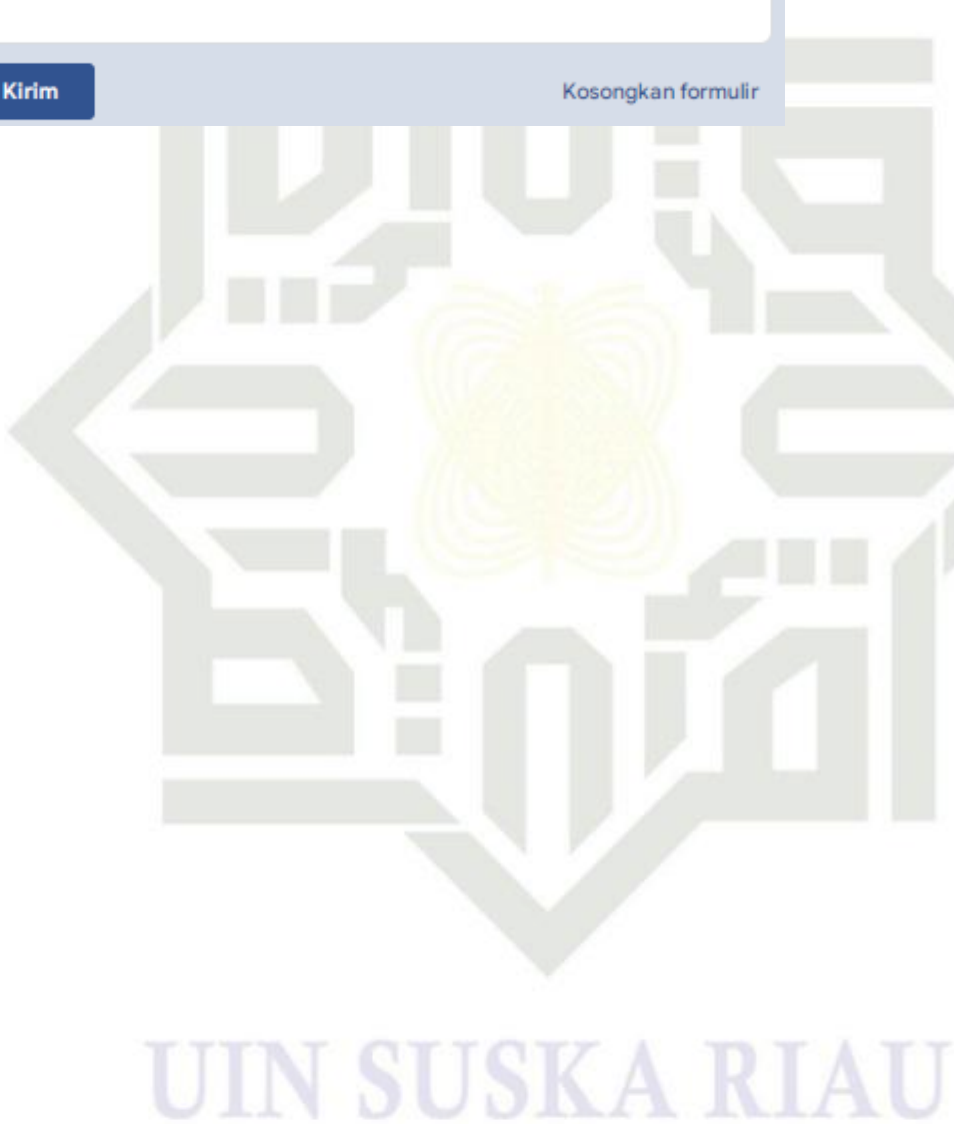
	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa malu \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Saya merasa bangga \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Saya merasa bahwa saya telah kembali dari perjalanan jauh \*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Kembali

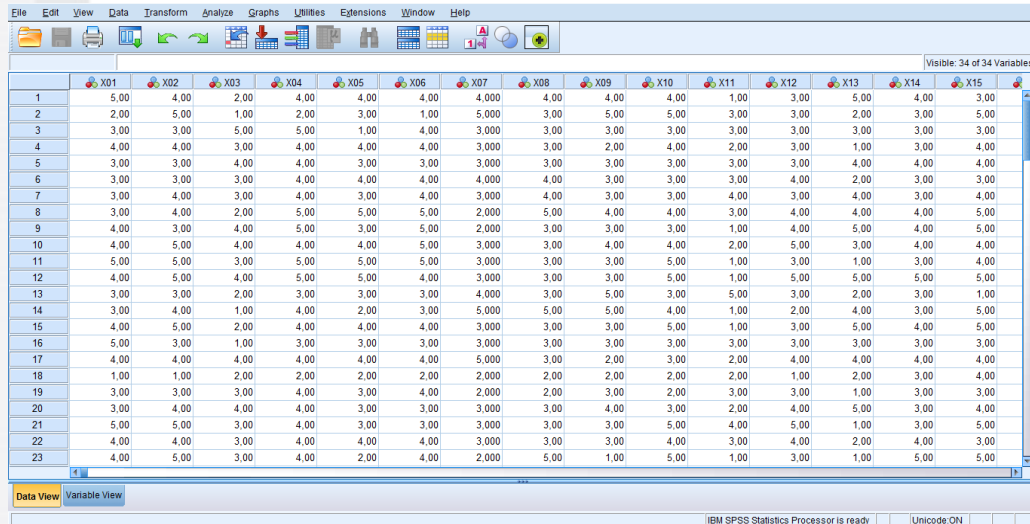
Kirim

Kosongkan formulir

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

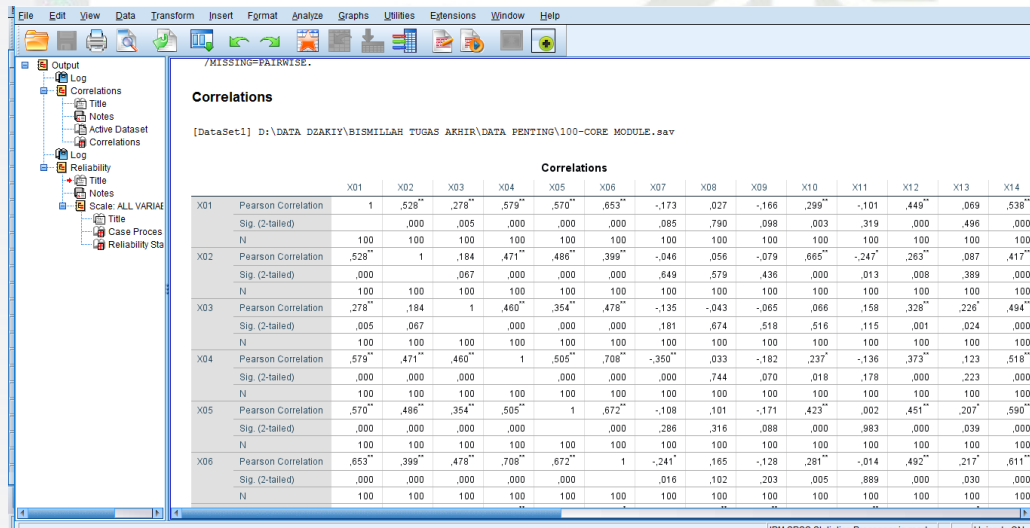
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Visible: 34 of 34 Variables

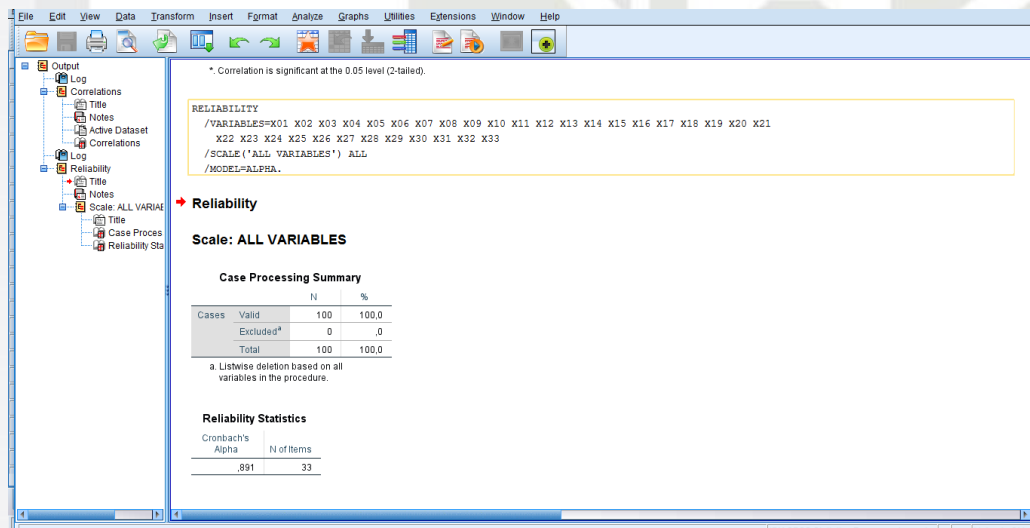
	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	5.00	4.00	2.00	4.00	4.00	4.00	4.000	4.00	4.00	4.00	1.00	3.00	5.00	4.00	3.00
2	2.00	5.00	1.00	2.00	3.00	1.00	5.000	3.00	5.00	5.00	3.00	3.00	2.00	3.00	5.00
3	3.00	3.00	5.00	5.00	1.00	4.00	3.000	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
4	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.000	3.00	2.00	4.00	2.00	3.00	1.00	3.00	4.00
5	3.00	3.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.000	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00
6	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.000	4.00	3.00	3.00	3.00	4.00	2.00	3.00	3.00
7	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.000	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00
8	3.00	4.00	2.00	5.00	5.00	5.00	2.000	5.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00
9	4.00	3.00	4.00	5.00	3.00	5.00	2.000	3.00	3.00	3.00	1.00	4.00	5.00	4.00	5.00
10	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	5.00	3.000	3.00	4.00	4.00	2.00	5.00	3.00	4.00	4.00
11	5.00	5.00	3.00	5.00	5.00	5.00	3.000	3.00	3.00	5.00	1.00	3.00	1.00	3.00	4.00
12	4.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	3.000	3.00	3.00	5.00	1.00	5.00	5.00	5.00	5.00
13	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	4.000	3.00	5.00	3.00	5.00	3.00	2.00	3.00	1.00
14	3.00	4.00	1.00	4.00	2.00	3.00	5.000	5.00	5.00	4.00	1.00	2.00	4.00	3.00	5.00
15	4.00	5.00	2.00	4.00	4.00	4.00	3.000	3.00	3.00	5.00	1.00	3.00	5.00	4.00	5.00
16	5.00	3.00	1.00	3.00	3.00	3.00	3.000	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
17	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.000	3.00	2.00	3.00	2.00	4.00	4.00	4.00	4.00
18	1.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.000	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	2.00	3.00	4.00
19	3.00	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	2.000	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	1.00	3.00	3.00
20	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.000	3.00	4.00	3.00	2.00	4.00	5.00	3.00	4.00
21	5.00	5.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.000	3.00	3.00	5.00	4.00	5.00	1.00	3.00	5.00
22	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.000	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	2.00	4.00	3.00
23	4.00	5.00	3.00	4.00	2.00	4.00	2.000	5.00	1.00	5.00	1.00	3.00	1.00	5.00	5.00



Correlations

[DataSet1] D:\DATA DIAKIRY\BISMILLAH TUGAS AKHIR\DATA PENTING\100-CORE MODULE.sav

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14
X01	Pearson Correlation	1	.528**	.278**	.579**	.570**	.653**	-.173	.027	-.166	.299**	-.101	.449**	.069	.538**
	Sig. (2-tailed)		.000	.005	.000	.000	.000	.085	.790	.098	.003	.319	.000	.496	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X02	Pearson Correlation	.528**	1	.184	.471**	.486**	.399**	-.046	.056	-.079	.665**	-.247**	.263**	.087	.417**
	Sig. (2-tailed)	.000		.067	.000	.000	.000	.849	.579	.436	.000	.003	.008	.389	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X03	Pearson Correlation	.278**	.184	1	.460**	.354**	.478**	-.135	-.043	-.065	.066	.158	.338**	.226*	.494**
	Sig. (2-tailed)	.005	.067		.000	.000	.000	.181	.674	.518	.516	.115	.001	.024	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X04	Pearson Correlation	.579**	.471**	.460**	1	.505**	.708**	-.350**	.033	-.182	.237*	-.136	.373**	.123	.518**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.744	.070	.018	.178	.000	.223	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X05	Pearson Correlation	.570**	.486**	.354**	.505**	1	.672**	-.108	.101	-.171	.423**	.002	.451**	.207*	.590**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.286	.316	.088	.000	.983	.000	.039	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X06	Pearson Correlation	.653**	.399**	.478**	.708**	.672**	1	-.241*	.165	-.128	.281**	-.014	.492**	.217*	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.016	.102	.203	.005	.889	.000	.030	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100



\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

RELIABILITY

/VARIABLES=X01 X02 X03 X04 X05 X06 X07 X08 X09 X10 X11 X12 X13 X14 X15 X16 X17 X18 X19 X20 X21  
X22 X23 X24 X25 X26 X27 X28 X29 X30 X31 X32 X33  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%	
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	100	100.0

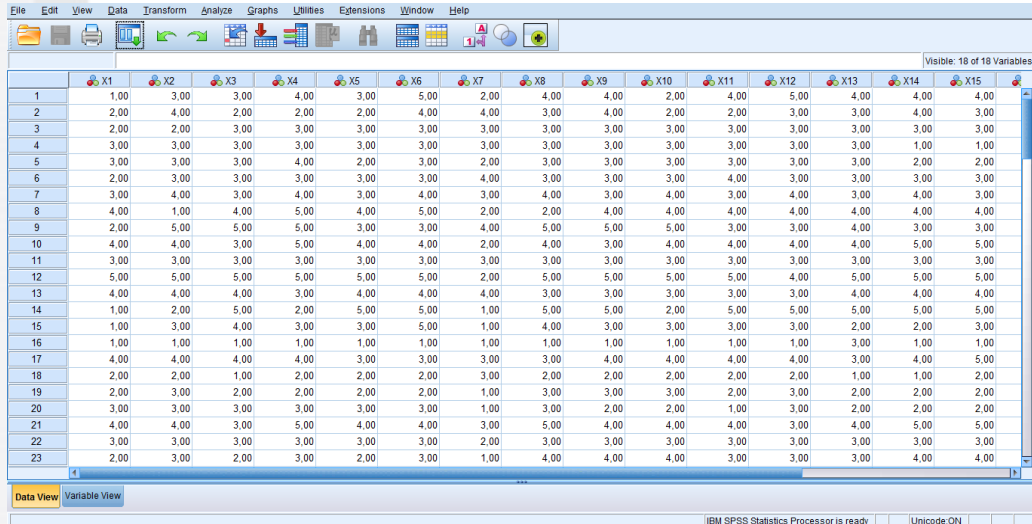
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

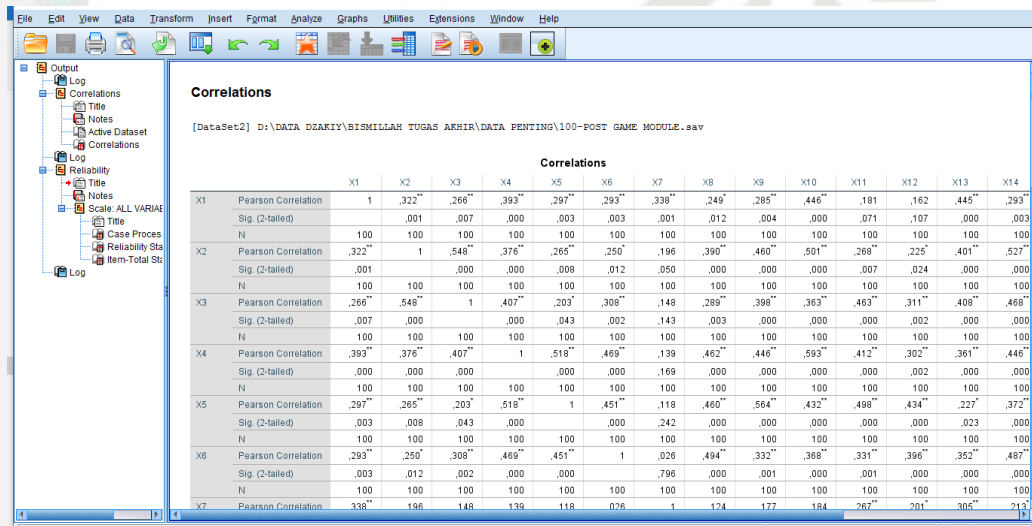
Cronbach's Alpha	N of Items
.891	33

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

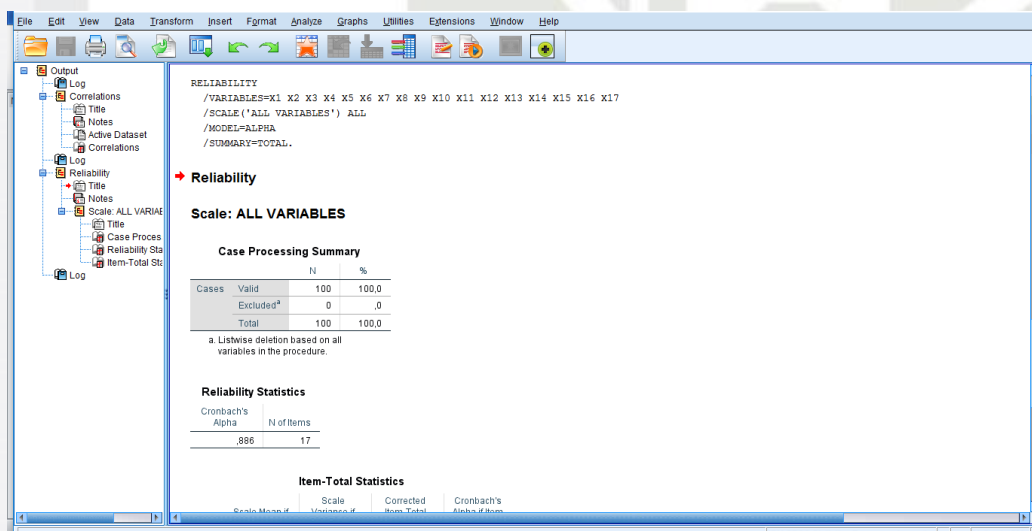
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	1.00	3.00	4.00	3.00	5.00	2.00	4.00	4.00	4.00	2.00	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00
2	2.00	4.00	2.00	2.00	2.00	4.00	4.00	3.00	4.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	3.00
3	2.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
4	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.00	1.00
5	3.00	3.00	3.00	4.00	2.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00
6	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	3.00
7	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	3.00
8	4.00	1.00	4.00	5.00	4.00	5.00	2.00	2.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
9	2.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00
10	4.00	4.00	3.00	5.00	4.00	4.00	2.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00
11	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
12	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
13	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00
14	1.00	2.00	5.00	2.00	5.00	5.00	1.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
15	1.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	5.00	1.00	4.00	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00	3.00
16	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
17	4.00	4.00	4.00	4.00	1.00	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	5.00
18	2.00	2.00	1.00	2.00	2.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	1.00	2.00
19	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00	1.00	3.00	3.00	2.00	3.00	2.00	2.00	2.00	2.00
20	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.00	3.00	2.00	2.00	1.00	3.00	2.00	2.00	2.00
21	4.00	4.00	3.00	5.00	4.00	4.00	3.00	5.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	5.00	5.00
22	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
23	2.00	3.00	2.00	3.00	2.00	3.00	1.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	
X1	Pearson Correlation	1	.322**	.266**	.393**	.297**	.293**	.338**	.249**	.285**	.446**	.181	.162	.445**	.293**
	Sig. (2-tailed)		.001	.007	.000	.003	.003	.001	.012	.004	.000	.071	.107	.000	.003
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2	Pearson Correlation	.322**	1	.548**	.376**	.266**	.250**	.196	.390**	.460**	.501**	.268**	.225	.401**	.527**
	Sig. (2-tailed)		.001	.000	.000	.008	.012	.050	.000	.000	.007	.024	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X3	Pearson Correlation	.266**	.548**	1	.407**	.203	.308**	.148	.289**	.398**	.363**	.463**	.311**	.408**	.468**
	Sig. (2-tailed)		.007	.000	.000	.043	.002	.143	.003	.000	.000	.000	.002	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X4	Pearson Correlation	.393**	.376**	.407**	1	.518**	.469**	.139	.462**	.446**	.593**	.412**	.302**	.361**	.446**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.169	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X5	Pearson Correlation	.297**	.266**	.203	.518**	1	.451**	.118	.460**	.564**	.432**	.498**	.434**	.227	.372**
	Sig. (2-tailed)		.003	.008	.043	.000	.000	.242	.000	.000	.000	.000	.000	.023	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X6	Pearson Correlation	.293**	.250**	.308**	.469**	.451**	1	.026	.494**	.332**	.368**	.331**	.396**	.352**	.487**
	Sig. (2-tailed)		.003	.012	.002	.000	.000	.796	.000	.001	.000	.001	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X7	Pearson Correlation	.338**	.196	.148	.139	.118	.026	1	.124	.177	.184	.267**	.201	.305**	.213
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100



RELIABILITY  
 /VARIABLES=X1 X2 X3 X4 X5 X6 X7 X8 X9 X10 X11 X12 X13 X14 X15 X16 X17  
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
 /MODEL=ALPHA  
 /SUMMARY=TOTAL.

**Reliability**

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid 100	100.0
	Excluded <sup>a</sup> 0	.0
Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

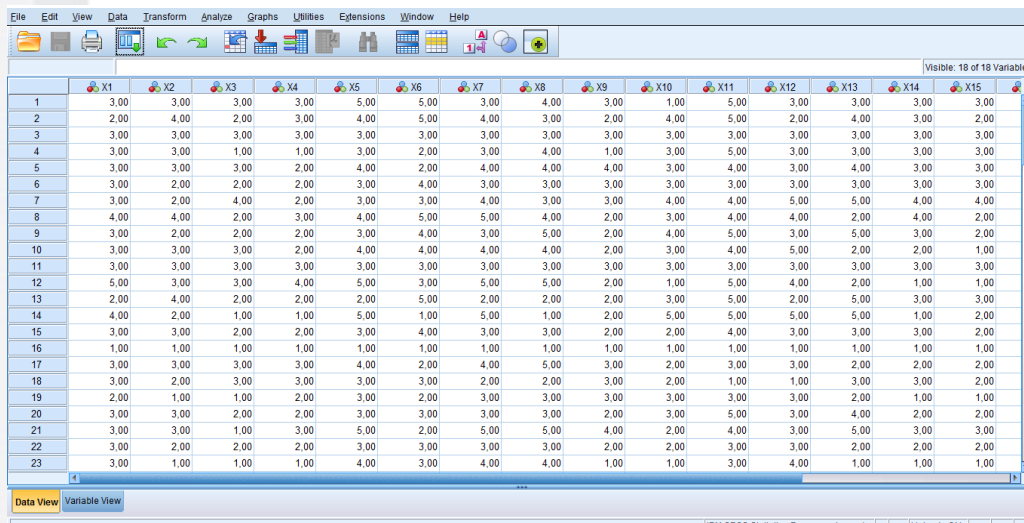
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	17

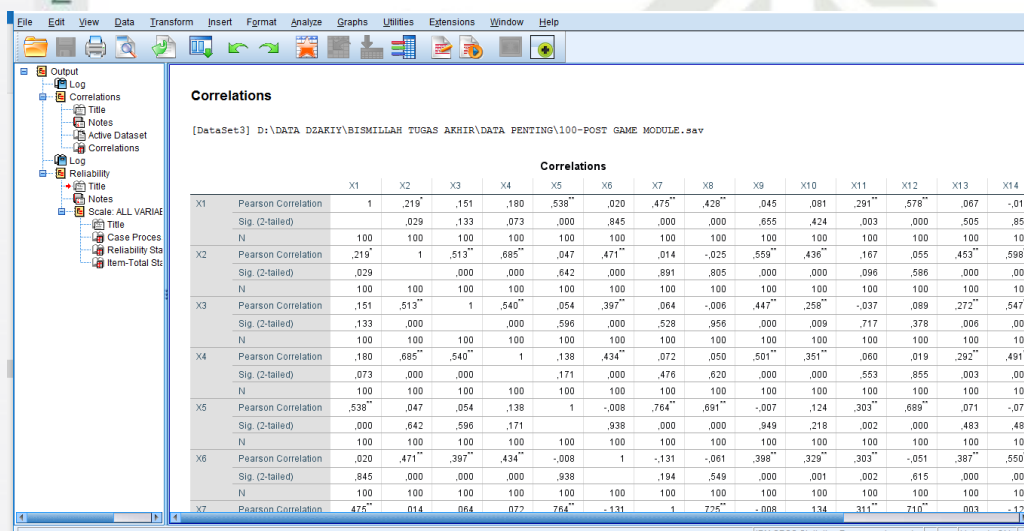
Item-Total Statistics

Scale Mean if Deleted	Scale Variance if Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



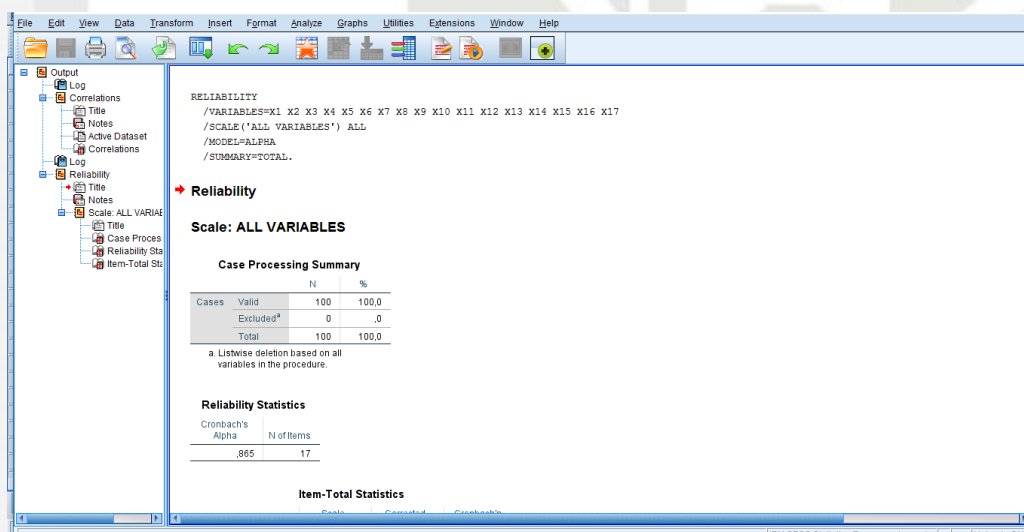
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18
1	3,00	3,00	3,00	3,00	5,00	5,00	3,00	4,00	3,00	1,00	5,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
2	2,00	4,00	2,00	3,00	4,00	5,00	4,00	3,00	2,00	4,00	5,00	2,00	4,00	3,00	2,00			
3	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
4	3,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	4,00	1,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
5	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00			
6	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
7	3,00	2,00	4,00	2,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00			
8	4,00	4,00	2,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	2,00	4,00	2,00			
9	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	5,00	2,00	4,00	5,00	3,00	5,00	3,00	2,00			
10	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	3,00	4,00	5,00	2,00	2,00	1,00			
11	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00			
12	5,00	3,00	3,00	4,00	5,00	3,00	5,00	5,00	2,00	1,00	5,00	4,00	2,00	1,00	1,00			
13	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	5,00	2,00	2,00	2,00	3,00	5,00	2,00	5,00	3,00	3,00			
14	4,00	2,00	1,00	1,00	5,00	1,00	5,00	1,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	2,00			
15	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	2,00	4,00	3,00	3,00	3,00	2,00			
16	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00			
17	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	4,00	5,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00			
18	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00			
19	2,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	1,00	1,00			
20	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	5,00	3,00	4,00	2,00	2,00			
21	3,00	3,00	1,00	3,00	5,00	2,00	5,00	5,00	4,00	2,00	4,00	3,00	5,00	3,00	3,00			
22	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00			
23	3,00	1,00	1,00	1,00	4,00	3,00	4,00	4,00	1,00	1,00	3,00	4,00	1,00	1,00	1,00			



**Correlations**

[DataSet3] D:\DATA DZAKIY\BISMILLAH TUGAS AKHIR\DATA PENTING\100-POST GAME MODULE.sav

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14
X1	Pearson Correlation	1	,219*	,151	,180	,538**	,020	,475**	,428**	,045	,081	,291**	,578**	,067	-,019
	Sig. (2-tailed)		,029	,133	,073	,000	,845	,000	,000	,655	,424	,003	,000	,505	,852
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2	Pearson Correlation	,219*	1	,513**	,000	,685**	-,047	,471**	-,014	-,025	,559**	,436**	,167	,055	,453**
	Sig. (2-tailed)			,000	,000	,000	,891	,805	,000	,000	,000	,096	,586	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X3	Pearson Correlation	,151	,513**	1	,540**	,054	,397**	,064	-,006	,447**	,258**	-,037	,089	,272**	,547**
	Sig. (2-tailed)	,133	,000		,000	,596	,000	,528	,956	,000	,009	,717	,378	,006	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X4	Pearson Correlation	,180	,000	,540**	1	,138	,434**	,072	,050	,501**	,351**	,060	,019	,292**	,491**
	Sig. (2-tailed)	,073	,000	,000		,171	,000	,476	,620	,000	,000	,553	,855	,003	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X5	Pearson Correlation	,538**	,000	,054	,138	1	-,008	,764**	,691**	-,007	,124	,303*	,689**	,071	-,071
	Sig. (2-tailed)	,000	,642	,596	,171		,938	,000	,000	,949	,218	,002	,000	,483	,480
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X6	Pearson Correlation	,020	,471**	,397**	,434**	-,008	1	-,131	-,061	,398**	,329*	,303*	-,051	,397**	,550**
	Sig. (2-tailed)	,845	,000	,000	,000	,938		,194	,549	,000	,001	,002	,615	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X7	Pearson Correlation	,475**	,014	,064	,072	,764**	-,131	1	,725**	-,008	,134	,311**	,710**	,003	,126**
	Sig. (2-tailed)		,845	,596	,528	,000	,938			,949	,218	,002	,000	,483	,480
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100



**RELIABILITY**

/VARIABLES=X1 X2 X3 X4 X5 X6 X7 X8 X9 X10 X11 X12 X13 X14 X15 X16 X17  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA  
/SUMMARY=TOTAL.

**Reliability**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

	N	%
Cases	Valid 100	100,0
	Excluded <sup>a</sup> 0	,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,865	17

**Item-Total Statistics**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dzakiy Octoriska, lahir di Pangkalan Kerinci pada tanggal 18 Oktober 2001. Anak dari pasangan Bapak Risman dan Ibu W-wit Siska merupakan anak pertama dari dua bersaudara dengan adik Haazim Abigail. Peneliti memulai pendidikan dengan bersekolah di SDN 037 Karya Indah, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 23 Pekanbaru pada tahun 2014. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan di SMAN 12 Pekanbaru dengan jurusan MIPA. Setelah tamat peneliti melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2020 dengan mengambil program studi Sistem Informasi pada Fakultas Sains dan Teknologi. Selama menjadi mahasiswa banyak mengikuti kegiatan seperti tergabung dalam organisasi ISOC, menjadi panitia Pendidikan Organisasi dan Makrab menjadi ketua divisi Satgas, kemudian panitia pada Kemah Bakti Mahasiswa Sistem Informasi pada divisi kesehatan. Kemudian melaksanakan Kerja Praktek di Kantor POS Pekanbaru serta mengikuti Kuliah Kerja Nyata di Desa Kampung Tengah Kecamatan Kuantan Hilir. Pada penelitian Tugas Akhir ini mengambil judul “Penerapan Metode *Game Experience Questionnaire* Dalam Mengevaluasi Tingkat Pengalaman Pengguna *Game Mobile Legends*”.