

**ANALISIS PENGARUH PENGALAMAN BERMAIN TERHADAP
KETERLIBATAN PEMAIN DALAM *GAME* STARDEW VALLEY
BERDASARKAN METODE *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
DAN *GAME ENGAGEMENT QUESTIONNAIRE***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Rafael Vitto Matarau

NPM: 211711409

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENGARUH PENGALAMAN BERMAIN TERHADAP KETERLIBATAN PEMAIN DALAM GAME
STARDEW VALLEY BERDASARKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN GAME
ENGAGEMENT QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

Rafael Vitto Matarau

211711409

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 08 Juli 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Citra Yuyu' Palangan, S.T., M.Sc.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Prof. Ir. A. Djoko Budiyo SHR., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Yonathan Dri Handarkho, S.T., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 08 Juli 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

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

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rafael Vitto Matarau

NPM : 211711409

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Pengalaman Bermain terhadap Keterlibatan

Pemain dalam *Game* Stardew Valley Berdasarkan Metode *Game Experience*

Questionnaire dan *Game Engagement Questionnaire*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Yang menyatakan,



Rafael Vitto Matarau

211711409

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul " Analisis Pengaruh Pengalaman Bermain terhadap Keterlibatan Pemain dalam *Game Stardew Valley* Berdasarkan Metode *Game Experience Questionnaire* dan *Game Engagement Questionnaire*" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir di jenjang strata satu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh dari berbagai dimensi pengalaman bermain *game* (*game experience*) terhadap keterlibatan pemain (*game engagement*) dalam permainan *Stardew Valley*. Melalui penggunaan dua instrumen utama, yaitu *Game Experience Questionnaire* (GEQ) dan *Game Engagement Questionnaire* (GEngQ), penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang memotivasi pemain untuk tetap terlibat dalam permainan secara emosional, kognitif, dan perilaku.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang sudah memberikan kasih dan petunjuk-Nya agar penulis dapat terus semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Yang terhormat Bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., M.Kom. Selaku kepala dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, atas bimbingan, dukungan, serta fasilitas akademik yang diberikan penulis menjalani perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir.
3. Yang terhormat Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom. Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan evaluasi dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi.

4. Yang terhormat Ibu Citra Yayu' Palangan, S.T., M.Sc. Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan evaluasi dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ilmiah ini.
5. Yang terhormat seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh anggota komunitas Facebook Stardew Valley Indonesia, atas partisipasinya dalam pengisian kuesioner yang menjadi data penting dalam penelitian ini. Dukungan dari komunitas tersebut sangat membantu tercapainya tujuan penelitian secara maksimal.
7. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tanpa henti, yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Peneliti berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi para pembaca.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Rafael Vitto Matarau

INTISARI

Stardew Valley adalah *game* simulasi pertanian yang dikembangkan secara independen oleh Eric Barone (ConcernedApe) dan pertama kali dirilis pada tahun 2016. *Game* ini mendapatkan popularitas yang luar biasa karena menghadirkan *gameplay* yang santai namun mendalam, serta memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan virtual melalui aktivitas bertani, bersosialisasi, dan mengeksplorasi dunia *game* secara bebas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengalaman bermain terhadap keterlibatan pemain dalam Stardew Valley dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) dan *Game Engagement Questionnaire* (GEngQ). Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada komunitas pemain di Indonesia menggunakan teknik *purposive sampling*, menghasilkan 419 responden aktif. Penelitian ini menguji hipotesis bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara dimensi pengalaman bermain seperti *Immersion*, *Flow*, *Competence*, *Challenge*, *Empathy*, *Behavioral Involvement*, dan *Positive Affect* terhadap tiga aspek keterlibatan pemain, yaitu *Flow*, *Absorption*, dan *Presence*. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Immersion* menjadi faktor paling dominan dalam membentuk pengalaman bermain, sedangkan *Flow* merupakan elemen utama dalam mendorong keterlibatan jangka panjang. Uji SEM-PLS mengonfirmasi bahwa sebagian besar dimensi pengalaman bermain berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan pemain. Temuan ini memberikan masukan penting bagi pengembang game dalam menciptakan desain permainan yang lebih *engaging* secara emosional dan kognitif.

Kata Kunci: Stardew Valley, *Game Experience Questionnaire*, *Game Engagement Questionnaire*, *Player Engagement*, Pengujian Hipotesis.

ABSTRACT

Stardew Valley is a farming simulation game developed independently by Eric Barone (ConcernedApe) and first released in 2016. The game has gained immense popularity for its relaxing yet immersive gameplay, allowing players to engage in virtual life activities such as farming, socializing, and exploring an open ended game world. This study aims to analyze the influence of gameplay experience on player engagement in Stardew Valley by employing the Game Experience Questionnaire (GEQ) and the Game Engagement Questionnaire (GEngQ). Data were collected through an online survey distributed to the Indonesian Stardew Valley player community using purposive sampling, resulting in 419 valid responses. The study tested hypotheses regarding the significant influence of gameplay experience dimensions such as Immersion, Flow, Competence, Challenge, Empathy, Behavioral Involvement, and Positive Affect on the three core aspects of engagement: Flow, Absorption, and Presence. The results indicate that Immersion is the most dominant factor shaping gameplay experience, while Flow is the primary driver of long-term engagement. Structural Equation Modeling using Partial Least Squares (SEM-PLS) confirms that most gameplay experience dimensions have a significant and positive impact on player engagement. These findings provide valuable insights for game developers in designing more emotionally and cognitively engaging gameplay experiences.

Keywords: Stardew Valley, Game Experience Questionnaire, Game Engagement Questionnaire, Player Engagement, Hypothesis Testing.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
PRAKATA	iii
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	2
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Bagan Keterkaitan.....	5
BAB II.....	6
2.1 Studi Sebelumnya	6
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Video Game	12
2.2.2 Game Experience Questionnaire (GEQ).....	14
2.2.2.1 Core Module	15
2.2.2.1.1 Immersion	17
2.2.2.1.2 Flow.....	18
2.2.2.1.3 Competence	18
2.2.2.1.4 Positive Affect.....	19
2.2.2.1.5 Negative Affect.....	19
2.2.2.1.6 Tension	20
2.2.2.1.7 Challenge.....	20
2.2.2.2 Social Presence Module	20
2.2.2.2.1 Empathy	22
2.2.2.2.2 Negative Feelings	22
2.2.2.3 Behavioral Involvement	22

2.2.2.3 <i>Post-game Module</i>	22
2.2.2.3.1 <i>Postive Experience</i>	24
2.2.2.3.2 <i>Negative Experience</i>	24
2.2.2.3.3 <i>Tiredness</i>	24
2.2.2.3.4 <i>Returning to Reality</i>	25
2.2.3 <i>Game Engagement Questionnaire (GEQ)</i>	25
2.2.3.1 <i>Flow</i>	27
2.2.3.2 <i>Absorption</i>	27
2.2.3.3 <i>Prensence</i>	28
2.3 <i>Hipotesis Penelitian</i>	28
2.3.1 <i>Immersion terhadap Engagement</i>	28
2.3.2 <i>Flow terhadap Engagement</i>	28
2.3.3 <i>Challenge terhadap Engagement</i>	29
2.3.4 <i>Competence terhadap Engagement</i>	29
2.3.5 <i>Positive Affect terhadap Engagement</i>	30
2.3.6 <i>Behavioral Involvement terhadap Engagement</i>	30
2.3.7 <i>Emphaty terhadap Engagement</i>	31
BAB III	32
3.1 <i>Tahapan Penelitian</i>	32
3.1.1 <i>Studi Literatur</i>	33
3.1.2 <i>Penentuan Populasi dan Sample</i>	33
3.1.3 <i>Instrumen Penelitian</i>	35
3.1.4 <i>Pengumpulan Data</i>	40
3.1.5 <i>Pengolahan Data</i>	41
3.1.5.1 <i>Analisis Deskriptif</i>	41
3.1.5.2 <i>Uji Pengaruh</i>	43
3.1.5.3 <i>Intrepertasi dan Menyususun Laporan Hasil Analisis</i>	45
3.2 <i>Metode Penelitian</i>	45
BAB IV	47
4.1 <i>Demografi Responden</i>	47
4.1.1 <i>Hasil Kuesioner Awal – Pengalaman Bermain Stardew Valley</i>	47
4.1.2 <i>Frekuensi Terakhir Kali Memainkan Stardew Valley</i>	48
4.1.3 <i>Jenis Kelamin</i>	49
4.1.4 <i>Usia</i>	50
4.1.5 <i>Status</i>	50

4.1.6 Durasi Bermain	51
4.1.7 Preferensi Gaya Bermain: Solo vs. Co-op	52
4.2 Analisis Deskriptif	53
4.2.1 <i>Game Experience Questionnaire</i>	54
4.2.2 <i>Game Engagement Questionnaire</i>	56
4.3 Uji Pengaruh (SEM).....	58
4.3.1 <i>Outer Model</i> (Evaluasi Model Pengukuran).....	59
4.3.1.1 Uji Validitas Konvergen	60
4.3.1.2 Uji Relibilitas.....	63
4.3.1.3 Uji Validitas Diskriminan	66
4.3.2 <i>Inner Model</i> (Evaluasi Model Struktural).....	69
4.3.2.1 Uji Koefisien Determinasi (<i>R-Square</i>).....	69
4.3.2.2 Ukuran Efek f^2	70
4.3.2.3 Uji Hipotesis	72
4.3.2.3.1 <i>Flow</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X1 \rightarrow Y1$).....	75
4.3.2.3.2 <i>Flow</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X1 \rightarrow Y2$)	76
4.3.2.3.3 <i>Flow</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X1 \rightarrow Y3$).....	77
4.3.2.3.4 <i>Immersion</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X2 \rightarrow Y1$)	78
4.3.2.3.5 <i>Immersion</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X2 \rightarrow Y2$).....	79
4.3.2.3.6 <i>Immersion</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X2 \rightarrow Y3$)	80
4.3.2.3.7 <i>Challenge</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X3 \rightarrow Y1$).....	81
4.3.2.3.8 <i>Challenge</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X3 \rightarrow Y2$).....	82
4.3.2.3.9 <i>Challenge</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X3 \rightarrow Y3$).....	83
4.3.2.3.10 <i>Competence</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X4 \rightarrow Y1$)	84
4.3.2.3.11 <i>Competence</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X4 \rightarrow Y2$).....	84
4.3.2.3.12 <i>Competence</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X4 \rightarrow Y3$).....	85
4.3.2.3.13 <i>Positive Affect</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X5 \rightarrow Y1$).....	86
4.3.2.3.14 <i>Positive Affect</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X5 \rightarrow Y2$).....	87
4.3.2.3.15 <i>Positive Affect</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X5 \rightarrow Y3$).....	88
4.3.2.3.16 <i>Behavioral Involvement</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X6 \rightarrow Y1$) .	89
4.3.2.3.17 <i>Behavioral Involvement</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X6 \rightarrow Y2$).....	89
4.3.2.3.18 <i>Behavioral Involvement</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X6 \rightarrow Y3$)	90
4.3.2.3.19 <i>Emphaty</i> Terhadap <i>Absorption</i> ($X7 \rightarrow Y1$)	91
4.3.2.3.20 <i>Emphaty</i> Terhadap <i>Presence</i> ($X7 \rightarrow Y2$)	92
4.3.2.3.21 <i>Emphaty</i> Terhadap <i>Flow</i> ($X7 \rightarrow Y3$)	92

4.4 Implikasi Praktis Penelitian.....	93
BAB V	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Game</i> Stardew Valley	2
Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan	5
Gambar 2. 1 Struktur Modular <i>Game Experience Questionnaire</i>	15
Gambar 2. 2 Struktur Modular <i>Game Engagement Questionnaire</i>	26
Gambar 4. 1 Diagram Pemain Stardew Valley.....	48
Gambar 4. 2 Diagram Frekuensi Terakhir Kali Memainkan Stardew Valley	49
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	50
Gambar 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Status	51
Gambar 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain.....	52
Gambar 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Preferensi Gaya Bermain.....	53
Gambar 4. 8 Model Penelitian	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	8
Tabel 2. 2 Core Module	16
Tabel 2. 3 Komponen Core Module	17
Tabel 2. 4 Social Presence Module.....	21
Tabel 2. 5 Komponen Social Presence Module	21
Tabel 2. 6 Post-game Module.....	23
Tabel 2. 7 Komponen Post-game Module	24
Tabel 2. 8 Game Engagement Questionnaire	26
Tabel 2. 9 Komponen Game Engagement Questionnaire	27
Tabel 3. 1 Item Kueisoner Berdasarkan Game Experience Questionnaire.....	35
Tabel 3. 2 Item Pertanyaan Kueisoner Berdasarkan Game Engagement Questionnaire	39
Tabel 3. 3 Tahapan Uji Pengaruh dengan Metode SEM-PLS	44
Tabel 4. 1 Mean Game Experience Questionnaire.....	54
Tabel 4. 2 Mean Aspek Game Engagement Questionnaire	56
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Loading Factor	60
Tabel 4. 4 <i>Avarage Variance Extracted (AVE)</i>	62
Tabel 4. 5 Compostie Reliability	64
Tabel 4. 6 Cronbach's Alpha	65
Tabel 4. 7 Fornell-Lacker Criterion	66
Tabel 4. 8 Cross Loading.....	67
Tabel 4. 9 R-Square	70
Tabel 4. 10 f-Square	71
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis (Nilai dan Koefisien)	72