

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait pengalaman bermain pengguna pada *game* Roblox berdasarkan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen dengan kategori sangat tinggi adalah competence dan positive affect. Hal ini mengindikasikan bahwa pemain Roblox merasa memiliki kemampuan yang baik dalam menyelesaikan tantangan permainan serta merasakan emosi positif selama bermain. Tingginya nilai pada komponen tersebut menunjukkan bahwa desain permainan Roblox mampu memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan pemain, sistem umpan balik yang jelas, serta kebebasan bereksplorasi yang mendukung rasa percaya diri dan kepuasan pemain.

Selain itu, komponen immersion dan flow berada pada kategori tinggi, yang menandakan bahwa pemain cukup terlibat secara mendalam dan mampu berkonsentrasi selama bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa elemen visual, mekanisme permainan, serta variasi pengalaman yang ditawarkan Roblox berhasil menarik perhatian pemain dan menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan.

Di sisi lain, komponen dengan kategori rendah adalah negative affect, negative feelings, dan negative experience. Rendahnya nilai pada komponen tersebut menunjukkan bahwa pemain jarang mengalami emosi negatif, konflik sosial, maupun ketidakpuasan setelah bermain Roblox. Selain itu, komponen tiredness berada pada kategori sedang, yang menandakan bahwa tingkat kelelahan yang dirasakan pemain masih dalam batas wajar dan tidak mengganggu aktivitas setelah bermain. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa Roblox mampu memberikan pengalaman bermain yang relatif nyaman, seimbang, dan menyenangkan bagi penggunanya.

1.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis pengalaman bermain pengguna pada *game* Roblox menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ), maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

A. Bagi Pengembang Roblox

Pengembang disarankan untuk mempertahankan dan terus meningkatkan aspek competence, positive affect, dan immersion yang telah memperoleh nilai tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini dapat dilakukan dengan terus menyajikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan pemain, memberikan umpan balik yang jelas atas tindakan pemain, serta memperkaya variasi mekanik dan konten permainan agar pemain tetap merasa tertantang dan terlibat secara mendalam. Selain itu, pengembang juga dapat memperhatikan aspek flow dan challenge agar keseimbangan antara tingkat kesulitan dan kemampuan pemain dapat ditingkatkan sehingga pengalaman bermain menjadi lebih optimal.

B. Bagi Penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan objek penelitian, misalnya dengan memfokuskan pada genre *game* tertentu di dalam platform Roblox atau membandingkan beberapa *game* yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan pendekatan kualitatif, seperti wawancara atau observasi langsung, guna menggali lebih dalam alasan di balik penilaian responden terhadap masing-masing komponen pengalaman bermain. Peneliti juga disarankan untuk mempertimbangkan variabel tambahan, seperti durasi bermain, jenis perangkat yang digunakan, atau tingkat pengalaman pemain, agar hasil analisis pengalaman pengguna menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Danuri, "Perkembangan dan Transformasi Digital di Indonesia," *Jurnal Ilmiah*, pp. 116–123, 2019.
- [2] S. Kemp, "Digital 2025 July Global Statshot Report," DataReportal, 2025. [Online]. Available: <https://datareportal.com>
- [3] N. Hunaifi, P. Mauliana, and R. Firmansyah, "Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Era Digital," *Jurnal Ilmiah*, no. 3, 2024.
- [4] T. Ii, P. Ban, R. Dua, and D. I. Kecamatan, "Implementasi Game Theory pada Strategi," *Jurnal Ilmiah*, pp. 9–15, 2022.
- [5] A. Kaur and P. Behki, "The Evolution and Impact of Game Development in the Digital Era," *Journal Article*, 2024.
- [6] S. Kemp, "Digital 2025: Indonesia," DataReportal, 2025. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- [7] "Roblox Corporation, "Roblox Investor Relations Overview," 2026. [Online]. Available: <https://ir.roblox.com/overview/>
- [8] M. R. Hisham, J. Pratama, L. Andito, A. Kho, and H. Wijaya, "Analisa Klasifikasi Genre Game PC Terpopuler," *Jurnal Ilmiah*, vol. 4, pp. 27–31, 2022.
- [9] V. Jha, "How Many People Play Roblox – User and Growth Stats in 2026," 2026. [Online].
- [10] A. Rahman, R. I. Rokhmawati, and D. A. Nugroho, "Evaluasi User Experience pada Game PC Building Simulator dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 53–59, 2021.
- [11] D. K. Madana, E. Muhammad, A. Jonemaro, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 10, pp. 4494–4503, 2021.
- [12] S. E. P. Saputra, M. K. Alfianandra, A. H. Kahfi, and S. Linawati, "Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile Legend Bang Bang Menggunakan Metode Game

- Experience Questionnaire (GEQ)," J. Ilm. Teknol. Inf., vol. 6, no. 3, pp. 221–226, 2025, doi:10.62527/jitsi.
- [13] G. Hartono and D. Priharsari, "Analisis User Experience Konten Spiral Abyss Challenge dari Video Game Genshin Impact menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ)," J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 6, no. 8, pp. 3838–3846, 2022.
 - [14] S. Damaiyanti, A. R. Baskara, and M. F. Noor, "Evaluation of User Experience in the Game 'Night's Reach' Using the Game Experience Questionnaire (GEQ)," Conference/Journal Paper, pp. 31–42.
 - [15] Vahlo and K. Tuuri, "Eight Types of Video Game Experience," Entertain. Comput., vol. 52, p. 100882, 2025, doi:10.1016/j.entcom.2024.100882.
 - [16] T. Informatika, F. Teknik, and U. Abdurrah, "Pengembangan Game Platform Edukatif untuk Anak-Anak dengan Metode GDLC," Jurnal Ilmiah, vol. 5, no. 2, 2025.
 - [17] M. Hassenzahl, "User Experience (UX): Towards an Experiential Perspective on Product Quality," in Proc. Conf., 2008.
 - [18] R. Pushpakumar et al., "Human-Computer Interaction: Enhancing User Experience in Interactive Systems," Journal Article, vol. 04037, 2023.
 - [19] D. Kort, "The Game Experience Questionnaire," Technical Report, 2013.
 - [20] "Computers in Human Behavior," vol. 134, 2022.
 - [21] R. Prada and A. Paiva, "Disaster Prevention Social Awareness: The Stop Disasters! Case Study," Conference Paper.
 - [22] N. L. Mauliddiyah, "Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Produk terhadap Keputusan Pembelian Produk pada UKM Maleo Lampung Timur," Jurnal Ilmiah, vol. 1, no. 3, p. 6, 2021.
 - [23] D. Firmansyah, "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," Jurnal Ilmiah, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022.
 - [24] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2013.
 - [25] Sugiyono, "Pengaruh Stres, Motivasi Kerja, dan Kepuasan terhadap Kinerja Driver Online GrabBike di Masa COVID-19," 2018.

- [26] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. K. Pal, "Likert Scale: Explored and Explained," *Br. J. Appl. Sci. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, 2015, doi:10.9734/BJAST/2015/14975.
- [27] S. Syam, "Pengaruh Efektivitas dan Efisiensi Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Banggae Timur," *Jurnal Ilmu Manajemen*.