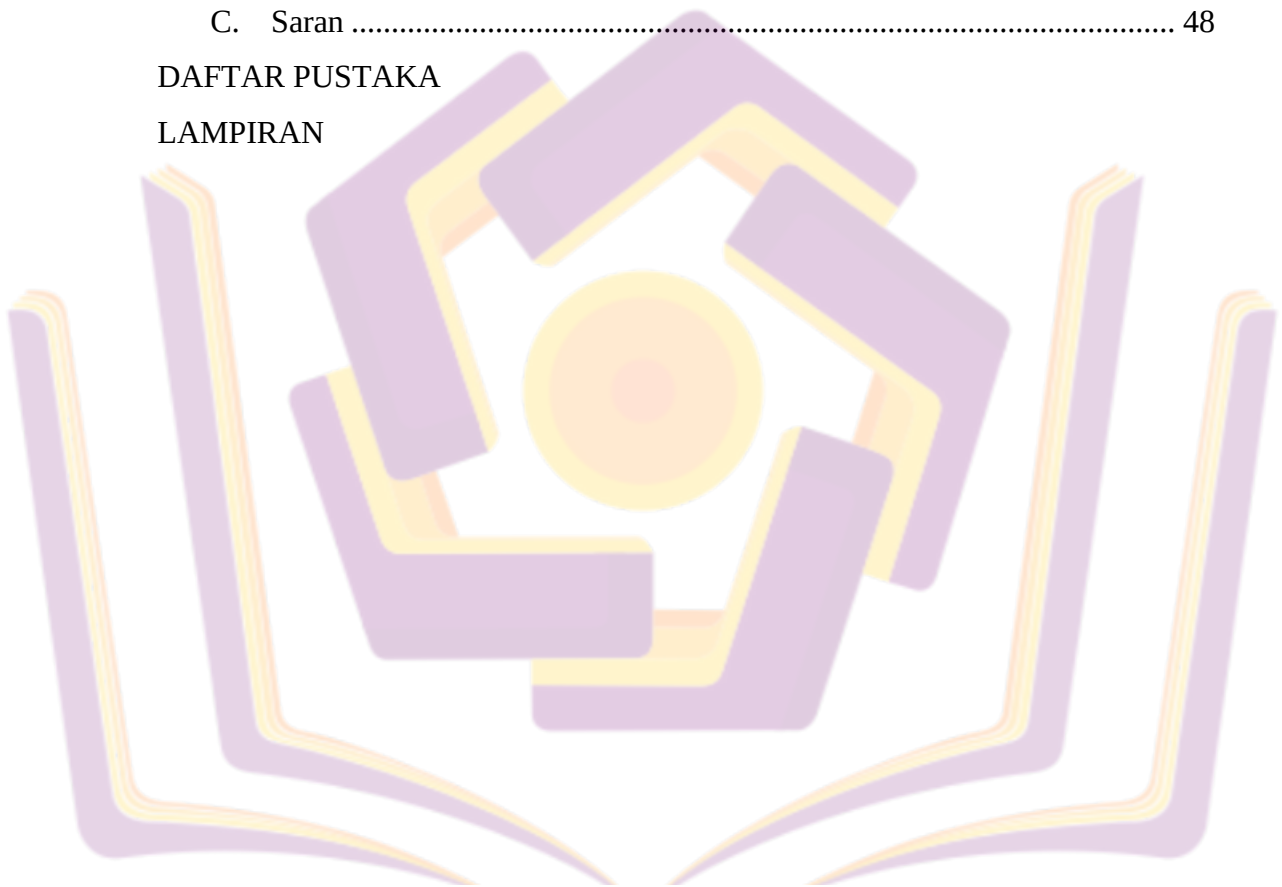


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
D. Konsep Penelitian	27

E. Konsep Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	40
C. Rekomendasi Pengembang	43
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Keterbatasan Penelitian.....	47
C. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Skala dan Item Pertanyaan UEQ.....	15
Tabel 2.2 Benchmark Interpretasi UEQ.....	16
Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1 Alat dan Bahan Penelitian.....	26
Tabel 4.1 Profil Responden Penelitian.....	33
Tabel 4.2 Hasil Analisis UEQ Game “Malam Kliwon”	35
Tabel 4.3 Hasil Ujian Konsistensi Skala (Cronbach’s Alpha).....	36
Tabel 4.4 Rekapitulasi Perasaan Dominan Responden.....	37
Tabel 4.5 Penilaian Responden terhadap Atmosfer Game.....	38
Tabel 4.6 Pengelompokan Saran Responden Berdasarkan Tema.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Grafik Rata-rata Skor per Skala UEQ.....	35
Gambar 4.2 Grafik Benchmark UEQ.....	36



DAFTAR ISTILAH

1. Atmosfer Game

Keseluruhan suasana subjektif yang dirasakan pemain saat bermain, yang terbentuk dari kombinasi elemen audio-visual seperti pencahayaan, suara, dan desain lingkungan secara harmonis.

2. Atmospheric Horror

Subgenre game horor yang sepenuhnya mengandalkan desain lingkungan, efek suara, dan pencahayaan untuk menciptakan ketakutan secara psikologis tanpa menampilkan ancaman secara langsung.

3. Benchmark UEQ

Nilai standar pembandingan hasil analisis UEQ yang membagi penilaian ke dalam lima kategori: *Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, dan *Bad* untuk menginterpretasikan hasil kuesioner.

4. Daya Tarik (*Attractiveness*)

Salah satu skala UEQ yang mengukur kesan keseluruhan pengguna terhadap produk, mencerminkan apakah produk secara umum disukai atau tidak disukai oleh pengguna.

5. Game Horror

Genre video game yang dirancang secara khusus untuk membangkitkan perasaan takut, cemas, dan tegang pada pemain melalui elemen-elemen desain yang disengaja dan terstruktur.

6. Jumpscare

Teknik dalam game horor yang menggunakan kejutan tiba-tiba berupa suara keras atau kemunculan objek mendadak di layar untuk menakuti pemain secara instan.

7. Kebaruan (*Novelty*)

Salah satu skala UEQ yang mengukur tingkat kreativitas dan inovasi desain produk yang dirasakan oleh pengguna, mencerminkan seberapa segar dan orisinal produk tersebut.

8. Kejelasan (*Perspiciuity*)

Salah satu skala UEQ yang mengukur kemudahan pengguna dalam mempelajari cara menggunakan produk dan memahami fungsi-fungsinya.

9. Ketepatan (*Dependability*)

Salah satu skala UEQ yang mengukur sejauh mana pengguna merasa dapat mengendalikan interaksi dengan produk dan memprediksi perilaku sistem.

10. Kualitas Hedonis

Dimensi UEQ yang mengukur kepuasan emosional dan motivasi pengguna terhadap produk, mencakup skala stimulasi dan kebaruan.

11. Kualitas Pragmatik

Dimensi UEQ yang mengukur kemudahan penggunaan dan fungsionalitas produk secara teknis, mencakup skala kejelasan, efisiensi, dan ketepatan.

12. Malam Kliwon

Salah satu malam sakral dalam sistem penanggalan Jawa yang secara tradisional dikaitkan dengan aktivitas makhluk gaib dan ritual mistis, digunakan sebagai latar utama game horor 3D yang menjadi objek penelitian ini.

13. *Player Experience (PX)*

Interaksi dinamis antara kualitas individu pemain dan atribut desain game yang menghasilkan respons kognitif dan emosional selama sesi bermain berlangsung.

14. *Safe Fear*

Konsep ketakutan yang aman dalam game horor, di mana pemain mengetahui tidak ada bahaya nyata namun otak tetap merespons ancaman virtual seolah-olah nyata, menghasilkan respons fisiologis seperti peningkatan detak jantung.

15. Skala Semantik Diferensial

Metode pengukuran yang menggunakan pasangan kata sifat yang berlawanan makna pada skala tujuh poin untuk mengukur persepsi dan sikap responden terhadap suatu objek.

16. *Spatial Audio*

Teknologi suara tiga dimensi dalam game yang memungkinkan pemain merasakan arah dan jarak sumber suara secara spasial, meningkatkan imersivitas pengalaman bermain.

17. Stimulasi (*Stimulation*)

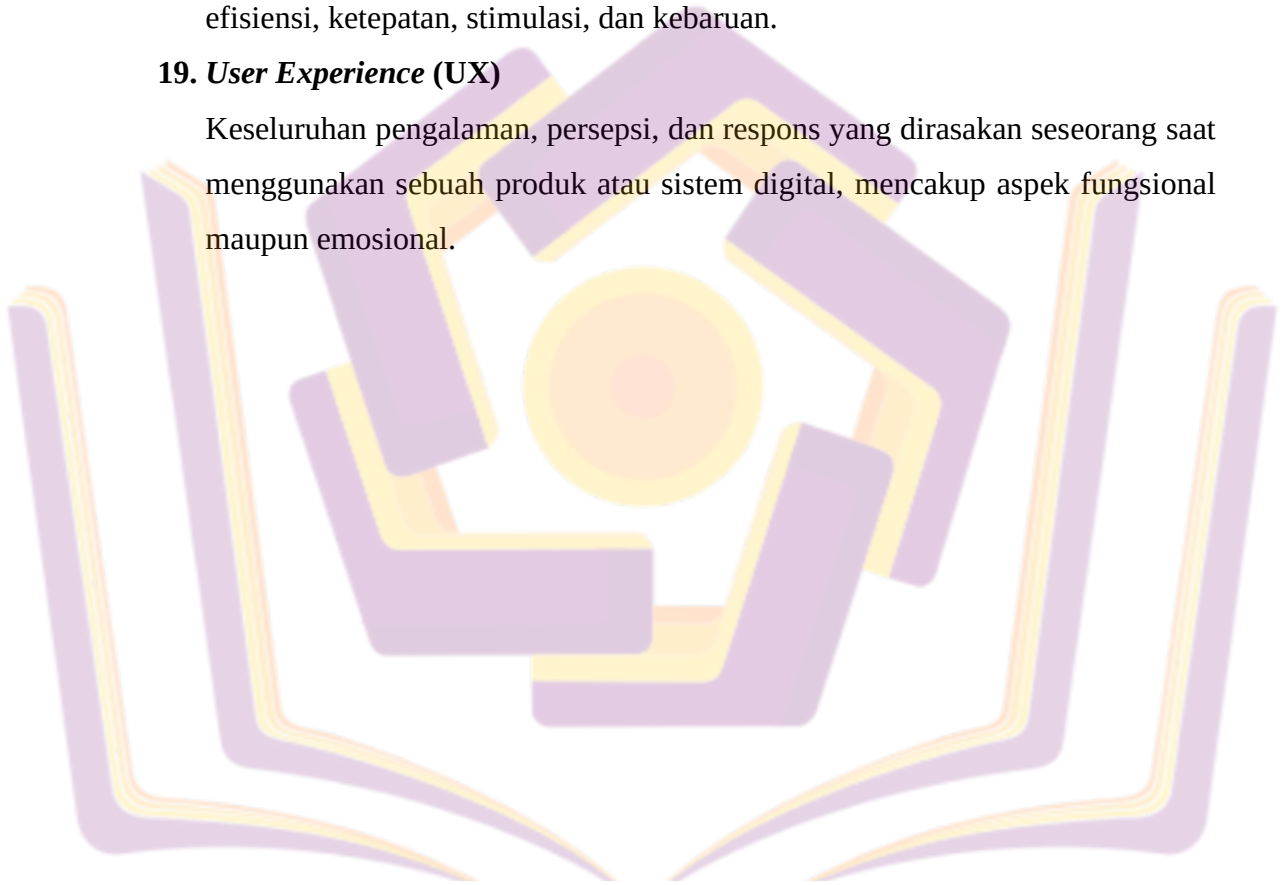
Salah satu skala UEQ yang mengukur seberapa menarik dan memotivasi produk untuk terus digunakan, mencerminkan tingkat keasyikan dan antusiasme pengguna.

18. UEQ (*User Experience Questionnaire*)

Instrumen kuesioner terstandar yang dikembangkan oleh Laugwitz, Held, dan Schrepp (2008), terdiri dari 26 item pertanyaan untuk mengukur pengalaman pengguna pada produk digital menggunakan enam skala: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

19. *User Experience (UX)*

Keseluruhan pengalaman, persepsi, dan respons yang dirasakan seseorang saat menggunakan sebuah produk atau sistem digital, mencakup aspek fungsional maupun emosional.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Angket Questionere

