UNIVERSITAS GADJAH MADA
Pengembangan Game Mechanic untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Serious Game "Smoverse" 2: Upaya Meningkatkan Kesadaran Bahaya Merokok pada Siswa SMA
Farhan Dzaky Ananda, Dr. Indriana Hidayah, S.T., M.T. ; Prof. Dr. Ir. Ridi Ferdiana, S.T., M.T., IPM.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR SINGKATAN xii
INTISARI xiii
ABSTRACT xiv
BAB I Pendahuluan 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 5
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori 7
2.1 Tinjauan Pustaka 7
2.1.1 Penelitian *Serious Game* 7
2.1.2 Penelitian *Game Mechanics* 8
2.1.3 Penelitian *Genre Game* 9
2.1.4 Penelitian *Game Engine* 10
2.2 Dasar Teori 11
2.2.1 Pengembangan Aplikasi Permainan 11
2.2.2 *Game Development Lifecycle* 11
2.2.3 Teori Gamifikasi (*Gamification Theory*) 13
2.2.4 *Game Mechanics* 14
2.2.5 Endless-Runner Genre 14
2.2.6 *Unity Game Engine* 15
2.2.7 Visual Studio Code 16
2.2.8 SPSS 17
2.3 Analisis Perbandingan Teori 18
2.3.1 *Short Game Design Document* (SGDD) dengan *Game Design Document* (GDD) 18
2.3.2 *Genre Role-Playing Game* (RPG) dengan *Endless-Runner* 19

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pengembangan Game Mechanic untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Serious Game "Smoverse" 2: Upaya
Meningkatkan Kesadaran Bahaya Merokok pada Siswa SMA**
Farhan Dzaky Ananda, Dr. Indriana Hidayah, S.T., M.T. ; Prof. Dr. Ir. Ridi Ferdiana, S.T., M.T., IPM.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

2.3.3 *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) 20
2.3.3.1 *User Experience Questionnaire* (UEQ)..... 20
2.3.3.2 Game Experience Questionnaire (GEQ)..... 20
2.3.4 Pengujian Perbandingan Data 22
2.3.4.1 Uji Normalitas 22
2.3.4.2 Uji Statistik 22
BAB III Metode Penelitian..... 24
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir 24
3.1.1 Alat Tugas akhir..... 24
3.1.2 Bahan Tugas akhir 25
3.2 Metode yang Digunakan..... 26
3.2.1 Metode Pengembangan Aplikasi 26
3.2.2 Metode Analisis Data 26
3.3 Alur & Proses Tugas Akhir..... 27
3.3.1 Studi Literatur 29
3.3.2 Pengembangan Aplikasi 31
3.3.2.1 Alur Pengembangan Aplikasi 31
3.3.2.2 Proses Pengembangan Aplikasi 32
3.3.3 Alur & Proses Pengambilan Data Penelitian 62
3.3.3.1 Data Penelitian 1 (Sebelum Pengembangan *"Smoverse"* versi 2) 62
3.3.3.2 Data Penelitian 2 (Setelah Pengembangan *"Smoverse"* versi 2) 65
3.3.4 Alur & Proses Analisis Data Penelitian..... 68
BAB IV Hasil dan Pembahasan..... 70
4.1 Analisis Pengujian *"Smoverse"* versi 1 70
4.1.1 Hasil dan Pembahasan Survei Preferensi *Genre* Pengguna 70
4.1.2 Hasil dan Pembahasan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) *"Smoverse"* versi 1 74
4.2 Analisis Pengujian *"Smoverse"* versi 2 80
4.2.1 Perubahan Pengetahuan Peserta berdasarkan *Pre-Test* dan *Post-Test* 81
4.2.2 Hasil dan Pembahasan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) *"Smoverse"* versi 2 83
4.3 Perbandingan Hasil Penelitian dengan Penelitian dan Produk Terdahulu... 89
4.3.1 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu..... 89
4.3.2 Uji Hipotesis Penelitian..... 93
4.3.2.1 Hipotesis 1 93
4.3.2.2 Hipotesis 2 94

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengembangan Game Mechanic untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Serious Game "Smoverse" 2: Upaya Meningkatkan Kesadaran Bahaya Merokok pada Siswa SMA
Farhan Dzaky Ananda, Dr. Indriana Hidayah, S.T., M.T. ; Prof. Dr. Ir. Ridi Ferdiana, S.T., M.T., IPM.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB V Kesimpulan dan Saran 95
5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN L-1
L.1 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner L-1
L.2 Lampiran Seluruh Kode C# L-5