

**ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM
MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE
VIDEO GAME**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan
Jenjang Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika**

Oleh

Fauzan Zaky

2155201207



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME

Oleh
Fauzan Zaky
2155201079

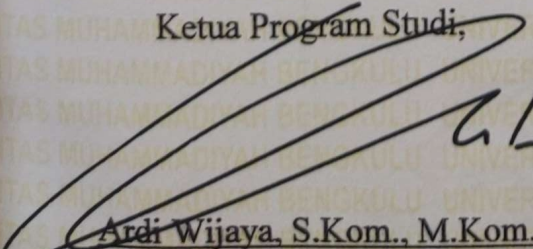
Tugas Akhir Ini Telah Diterima dan Disahkan
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER (S.Kom)

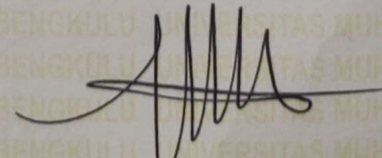
Pada
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Bengkulu, 04 Agustus 2025
Disetujui oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,


Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom.
NP. 19880511 201408 1 181


Muhammad Imannullah, S.Kom., M.T
NIDN. 209119202

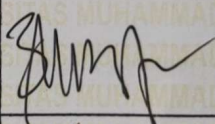
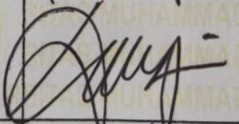
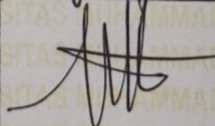
LEMBARAN PERSETUJUAN HASIL REVISI

ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME

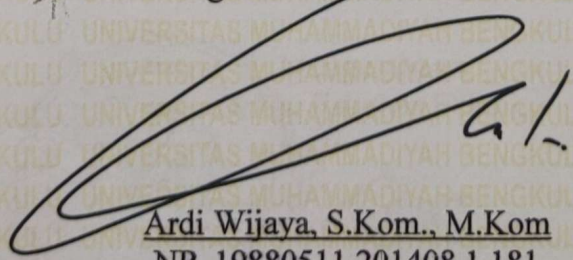
Oleh
Fauzan Zaky
2155201079

Telah Melakukan Revisi Sesuai dengan Perubahan
dan Perbaikan yang Diminta Pada Saat Sidang Tugas Akhir.

Bengkulu, 08 Agustus 2025
Menyetujui

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Muntahanah, S.Kom., M.Kom.	Ketua Penguji	
2.	Dandi Sunardi, S.Sos.I., M.Kom.	Penguji 1	
3.	Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.	Penguji 2	

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom
NP. 19880511 201408 1 181

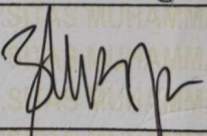
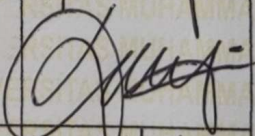
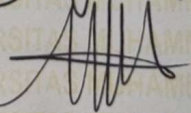
LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME

Oleh
Fauzan Zaky
2155201079

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan
Jenjang Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika

Bengkulu, 08 Agustus 2025
Menyetujui

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Muntahanah, S.Kom., M.Kom.	Ketua Penguji	
2.	Dandi Sunardi, S.Sos.I., M.Kom.	Penguji 1	
3.	Muhammad Imanullah, S.Kom., M.T.	Penguji 2	



Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik

RG Guntur Alam, M.Kom., Ph.D
NP. 19730101 200004 1 040

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
- 2) Skripsi ini murni merupakan karya penelitian saya sendiri dan tidak menjiplak karya pihak lain. Dalam hal ada bantuan atau arahan dari pihak lain maka telah saya sebutkan identitas dan jenis bantuannya di dalam lembar ucapan terima kasih.
- 3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah di luar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

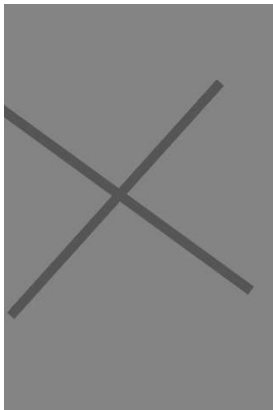
Bengkulu, 8 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan



Fauzan Zaky
NPM. 2155201207

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Data Pribadi



Nama : Fauzan Zaky
TTL : Lubuk Balam, 6 April 2003
Agama : Islam
Anak ke : Tunggal
Alamat : Jl. Letkol Santosa, Ps, Melintang, Kec. Tlk.
Segara, Kota Bengkulu, Prov. Bengkulu

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Daud Hamdi
Pekerjaan : -
Nama Ibu : Hermawati
Pekerjaan : Tidak kerja Lagi

III. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 86 Beringin Raya : 2009-2015
2. SMP Muhammadiyah Terpadu Bengkulu : 2015-2018
3. SMKN 3 Kota Bengkulu : 2018-2021
4. Universitas Muhammadiyah Bengkulu : 2021-Sekarang

ABSTRAK

ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME

Nama : Fauzan Zaky

Npm 2155201207

Pembimbing : Muhammad Imannullah, S.Kom.,M.T.

Perkembangan industri video game tidak hanya dipengaruhi oleh teknologi grafis dan narasi, tetapi juga oleh perancangan antarmuka atau User Interface (UI) yang efektif. UI berperan penting sebagai jembatan interaksi antara pemain dan sistem dalam game. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tipe-tipe UI yang digunakan dalam berbagai genre video game dapat memengaruhi tingkat imersivitas pemain. Setiap genre game seperti First-Person Shooter (FPS), Role-Playing Game (RPG), dan simulasi memiliki kebutuhan dan pendekatan UI yang berbeda, baik dari segi desain visual, fungsionalitas, maupun keterlibatan emosional pemain.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, dengan pendekatan studi kasus pada beberapa video game dari genre berbeda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung gameplay (baik memainkan langsung maupun menonton di platform seperti YouTube), analisis ulasan dari media game (seperti IGN, dan Steam), serta eksplorasi diskusi komunitas pemain melalui forum daring seperti Reddit. Penelitian ini menganalisis bagaimana elemen-elemen UI seperti HUD, menu navigasi, ikon, dan indikator visual lainnya dapat menunjang atau menghambat pengalaman bermain yang imersif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa UI yang selaras dengan karakteristik genre mampu meningkatkan fokus, kenyamanan, dan keterlibatan pemain secara signifikan. UI yang tepat tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendukung narasi dan alur permainan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pengembang game dalam merancang antarmuka yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam.

Kata kunci: User Interface, imersivitas, video game, desain antarmuka, genre game

ABSTRACT

ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME

Name : Fauzan Zaky

Student ID 2155201207

Supervisor : Muhammad Imannullah, S.Kom.,M.T.

The evolution of the video game industry is not only driven by advancements in graphics and storytelling but also by the effectiveness of its User Interface (UI) design. The UI serves as the bridge between the player and the game system, playing a critical role in shaping the gameplay experience. This research aims to analyze how different types of UI used across various game genres impact player immersion. Each genre—such as First-Person Shooter (FPS), Role-Playing Game (RPG), and simulation—requires distinct UI approaches in terms of visual design, functionality, and emotional engagement.

This study employs a qualitative descriptive method using a case study approach on selected video games from different genres. Data collection was conducted through direct gameplay observation (by playing the game or watching gameplay on platforms like YouTube), review analysis from gaming media (e.g., IGN, Steam), and exploration of player community discussions on platforms such as Reddit. The study examines how UI elements such as HUDs, navigation menus, icons, and visual indicators support or hinder immersive gameplay.

Findings reveal that UIs tailored to genre-specific needs significantly enhance player focus, comfort, and emotional involvement. An effective UI not only communicates information but also strengthens the game's narrative flow and engagement. This research is expected to contribute practical insights for game developers in designing interfaces that are not only functional but also capable of delivering deeper, more immersive player experiences.

Keywords: User Interface, immersion, video game, interface design, game genre

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kalau orang lain bisa kenapa harus saya.”

(Fauzan Zaky)

“Walaupun kau Terus Berjuang Belum tentu akhirnya kau akan berhasil”

(Somebody maybe)

“Shitting alone in the toilet is a reminder that you're always alone when shit goes down”

(Gatsu)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, hari ini saya bersyukur atas Selesai nya Tugas Akhir saya. Perjalanan yang tidak mudah ini akhirnya berbuah manis dengan diraihnya gelar sarjana. Keberhasilan ini adalah persembahan tulus saya kepada orang-orang terkasih yang telah memberikan dukungan dan doa tak henti-hentinya Terimakasih saya ucapkan kepada:

1. Ibu dan Wak-Wak saya, Ibu Hermawati, Wak Herawati, dan Wak Maryati. Terima kasih yang teramat besar atas segala kasih sayang, segala bentuk dukungan, bantuan, motivasi serta do'a yang telah diberikan untuk Anak/Keponakan nya selama ini. Terima kasih atas kesabaran hati menghadapi saya yang keras kepala. Semoga Allah selalu memberikan Kesehatan dan kebahagiaan untuk ayah dan ibu.

2. Teruntuk Teman Dekat saya, Chatira Gabriela Putri Tania. Yang Telah Membantu Saya membuat Skripsi ini Selesai Dari awal Sampai akhir oleh karena itu saya mengucapkan rasa terima kasih yang sangat mendalam.

3. Untuk sahabat saya, Dhio, Bima, Sendy, Diki Izhar, Rayhan, Hafiz, Thio dan Udin Terimakasih telah menjadi sahabat terbaik yang

selalu membantu, mendampingi serta memberikan semangat terus dalam mengerjakan skripsi ini.

4. Teman teman seperjuangan, mahasiswa Teknik informatika universitas muhammadiyah Bengkulu Angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih kebersamaan selama ini, terimakasih sudah berjuang sama-sama dan saling membantu serta saling memberikan semangat dan dukungannya.

5. Dan yang terakhir, untuk Dosen Pembimbing saya Bapak Muhammad Imannullah Yang telah membimbing proses pembuatan skripsi ini agar dapat mudah saya kerjakan dan menyelesaikan nya untuk bapak Imannullah Saya ucapkan Terima Kasih Banyak

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

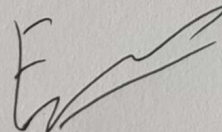
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "ANALISIS TIPE-TIPE USER INTERFACE DALAM MENINGKATKAN IMERSIVITAS VIDEO GAME SESUAI GENRE VIDEO GAME ". Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Imannullah, S.Kom.,M.T.. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, nasehat serta bimbingan.
2. Bapak RG Guntur Alam, M.Kom., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Bapak Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu saya yang selalu memberi semangat dan dorongan baik material maupun spiritual.
5. Seluruh teman-teman seangkatan Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika 2021.

Penulis juga menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Wa'alaikumsalam Wr.Wb

Bengkulu, 08 Agustus 2025



Fauzan Zaky

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	4
SURAT PERNYATAAN	5
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	6
ABSTRAK	7
ABSTRACT	8
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	9
KATA PENGANTAR.....	11
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR GAMBAR.....	15
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kerangka Kerja Penelitian (Research Framework).....	5
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1. Pengertian Video Game.....	8
2.2.2. User Interface (UI).....	9
2.2.3. IMERSIVITAS	14
BAB III ANALISIS MASALAH DAN IMPLEMENTASI	16
3.1 Alat Dan Bahan	16

3.2 Metode Penelitian.....	16
3.2.1. Pengumpulan Data	17
3.2.2. Preprocessing Data	19
3.2.3. Pengujian.....	19
3.2.4. Evaluasi Akhir	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA ANALISIS.....	22
4.1 Pengambilan Data	28
4.2 Preprocessing Data.....	28
4.3 Pengujian	31
BAB V PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Contoh Tabel kuistioner	29
Tabel 2 Contoh Proses Penghitungan kuistioner	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Jenis UI pada game	11
Gambar 2.2 HUD pada game	12
Gambar 2.3 Menu Inventoris Pada Games.....	13
Gambar 2.4 Quicktime Event pada Games.....	13
Gambar 4.1 HUD dan Menu Ui Far Cry 3	23
Gambar 4.2 HUD dan Menu Ui Far Cry 3	24
Gambar 4.3 HUD dan Menu Doom 1993.....	24
Gambar 4.4 Menu ui Chrono Trigger dan Persona 5.....	25
Gambar 4.5 UI Overworld Chrono Trigger dan Persona 5.....	26
Gambar 4.6 Battle UI Chrono Trigger dan Persona 5	26
Gambar 4.7 Menu Start Devil May Cry dan GOW 3.....	27
Gambar 4.8 UI Upgrade Devil May Cry dan GOW 3	28
Gambar 4.9 HUD Devil May Cry dan GOW 3.....	28
Gambar 4.10 Contoh sesi Tanya Jawab Langsung.....	32
Gambar 4.11 Contoh Video yang di Observasi.....	33
Gambar 4. 12 SpreadSheet dari Data yang Telah Di input Oleh Responden	34
Gambar 4.13 Graph Hasil form rentang usia	35
Gambar 4.14 Pie Chart Genre Game.....	36
Gambar 4.15 Pie Chart Game genre RPG yang pernah dimainkan....	37
Gambar 4.16 Pie Chart Preference tipe UI.....	38
Gambar 4.17 Graph Preference UI genre RPG	39
Gambar 4.18 Graph Preference UI genre FPS	40
Gambar 4.19 Graph Preference UI genre Action/Hack and Slash	42
Gambar 4.20 Pie Chart Pendapat Pengisi tentang pentingnya UI.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri video game saat ini tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi grafis dan kecerdasan buatan, tetapi juga semakin menitikberatkan pada kualitas pengalaman bermain (user experience). Salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman tersebut adalah User Interface (UI)(Umar et al., 2022). UI merupakan jembatan utama antara pemain dan sistem permainan, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia virtual melalui elemen-elemen visual dan kontrol yang disediakan. Menurut Click or tap here to enter text., UI dalam game memiliki fungsi krusial dalam menyampaikan informasi dan mendukung narasi permainan, baik secara diegetik maupun non- diegetik.

Salah satu elemen penting dalam menciptakan pengalaman bermain video game yang menarik dan mendalam adalah User Interface (UI). UI dalam konteks video game merujuk pada seluruh tampilan visual yang memungkinkan interaksi antara pemain dan sistem permainan. Elemen-elemen UI dapat berupa Heads-Up Display (HUD), menu navigasi, ikon, indikator status, peta, kontrol, dan notifikasi dalam game.

UI Dalam permainan video modern, antarmuka pengguna (UI) memiliki peran yang sangat krusial, tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif antara sistem permainan dan pemain.

UI yang dirancang dengan baik mampu menyampaikan informasi penting secara efisien, meningkatkan kenyamanan interaksi, memperkuat narasi, serta mendorong keterlibatan emosional yang lebih dalam sepanjang pengalaman bermain berlangsung.(Zamri & Tan, 2022)

Selain itu, UI yang dirancang dengan baik meningkatkan rasa imersi pemain dengan menyajikan informasi penting secara jelas dan meminimalkan gangguan, sementara antarmuka yang buruk dapat mengganggu konsentrasi pemain dan berdampak negatif pada pengalaman bermain, terutama dalam situasi yang menuntut fokus tinggi.(Ramadhan et al., 2022)

Pengalaman bermain yang baik sering kali dikaitkan dengan tingkat imersivitas, yaitu sejauh mana pemain merasa "terbenam" dalam dunia game. Imersivitas tidak hanya dipengaruhi oleh aspek visual atau audio, tetapi juga oleh seberapa alami dan intuitif UI dirancang (Trepo et al., 2024). dalam studinya tentang genre game VR, menyatakan bahwa UI yang disesuaikan dengan ekspektasi genre akan meningkatkan keterlibatan pemain secara emosional dan kognitif.

Setiap genre video game memiliki karakteristik gameplay dan struktur informasi yang berbeda-beda. Game First-Person Shooter (FPS) umumnya mengedepankan tampilan antarmuka yang minimalis agar tidak mengganggu pandangan pemain dalam aksi cepat. Sebaliknya, game Role-Playing Game (RPG) biasanya memerlukan UI yang kompleks untuk mengatur sistem karakter, inventori, dan misi. Dalam game simulasi, UI sering kali lebih padat informasi karena pemain diharuskan mengelola banyak variabel sekaligus. Sejalan dengan itu, studi oleh

ResearchGate (2023) menemukan bahwa preferensi pemain terhadap UI sangat bergantung pada konteks genre dan tingkat integrasi visual antarmuka dengan lingkungan permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk melakukan analisis mendalam terhadap berbagai tipe UI dalam video game, serta bagaimana peran UI tersebut dalam meningkatkan imersivitas pemain sesuai dengan genre game-nya. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menganalisis game dari berbagai genre serta mengkaji tanggapan pemain terhadap UI yang digunakan.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, muncullah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

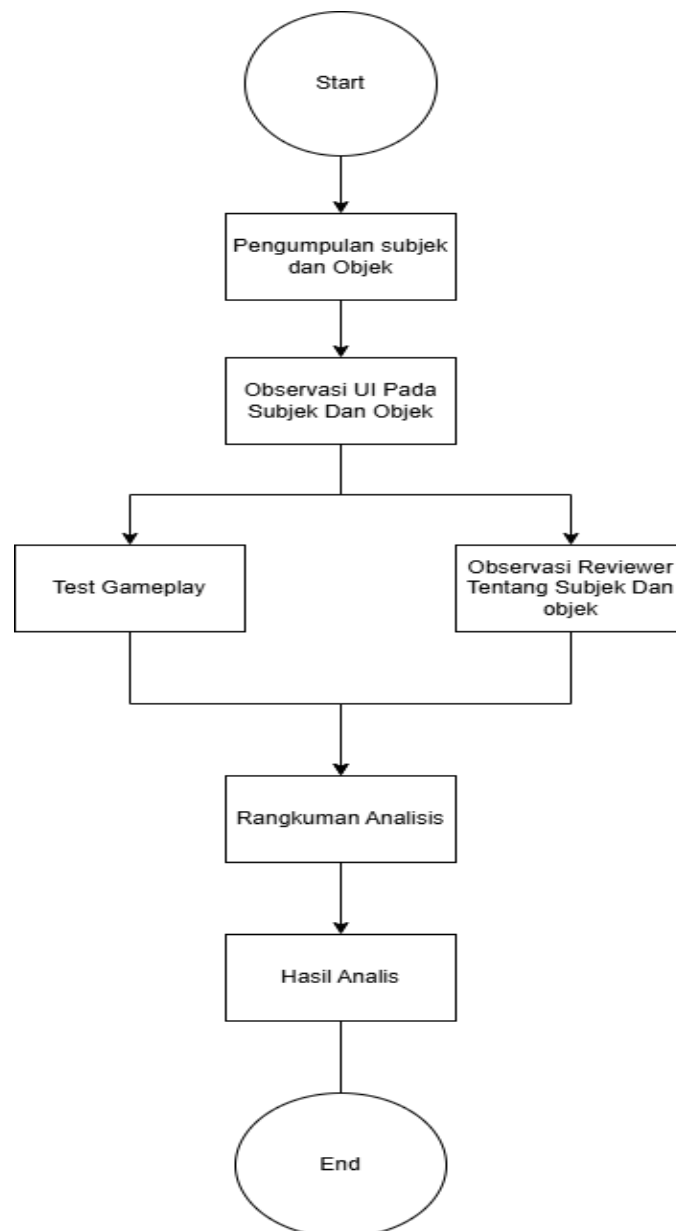
- Apa saja tipe-tipe UI yang umum digunakan dalam genre video game seperti FPS, RPG, dan simulasi?
- Bagaimana setiap tipe UI (diegetik, non-diegetik, spatial, meta) memengaruhi persepsi imersivitas pemain..?
- Genre video game mana yang paling bergantung pada desain UI untuk mendukung pengalaman imersif?
- Bagaimana tanggapan pemain terhadap implementasi UI dalam video game yang mereka mainkan?

- Se jauh mana UI dapat mendukung narasi, kontrol, dan kenyamanan pemain dalam berbagai genre game?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai tipe user interface (UI) yang digunakan dalam video game dari berbagai genre, seperti First-Person Shooter (FPS), Role-Playing Game (RPG), dan Hack And Slash (third -Person). Untuk menganalisis peran masing-masing tipe UI dalam meningkatkan imersivitas atau keterlibatan pemain selama bermain game. Untuk mengevaluasi efektivitas desain UI berdasarkan genre game, serta bagaimana elemen UI mendukung kenyamanan, fokus, dan pengalaman bermain yang mendalam. Untuk mengkaji persepsi dan tanggapan pemain terhadap elemen UI yang digunakan dalam game melalui observasi langsung, ulasan game, dan diskusi komunitas. Untuk memberikan rekomendasi bagi pengembang dan desainer game dalam menciptakan UI yang adaptif, fungsional, dan mampu meningkatkan pengalaman imersif sesuai kebutuhan genre.

1.4 Kerangka Kerja Penelitian (Research Framework)



Gambar 1.1. Framework Penelitian