



ISSN : 2339 - 1871

## JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

**Editor Office :** LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75  
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia

Phone : +62 852-7901-1390.

Email : [betrik@sttpagaralam.ac.id](mailto:betrik@sttpagaralam.ac.id) | [admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id](mailto:admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id)

Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

### PREFERENSI NARRATIF RDR 2 ANTARA GAME PEMAIN BATAM DENGAN PENDEKATAN MULTI METODE

Zulkarnain<sup>1</sup>, Rifki<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam <sup>12</sup>

Baloi-Sei Ladi, Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan  
Riau 29426

Sur-el : [Zulbtm@gmail.com](mailto:Zulbtm@gmail.com)<sup>1</sup>, [Rifkilee198@gmail.com](mailto:Rifkilee198@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui apa yang membuat pemain *video game RDR2* menyukai naratif dari game tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan variabel *Empathy* (X1), *Usability* (X2) dan *Satisfaction* (Y). Pada metode kualitatif diambil 30 sampel dan pada metode kuantitatif diambil 385 sampel terhadap orang yang memenuhi kriteria yaitu yang pernah memainkan *video game RDR 2*. Penulis mengumpulkan data metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara kepada responden, sedangkan teknik pengumpulan metode kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Untuk data kualitatif data data hasil wawancara akan di kodefikan terlebih dahulu sebelum diuji dan di analisa. Data kualitatif, penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel *Empathy* dipengaruhi oleh variabel *Usability* dan *Satisfaction* sebesar 80%, sedangkan 20% dipengaruhi oleh variabel lain yang termasuk didalam variabel yang tidak diteliti oleh penulis di dalam penelitian ini. Pada Data kuantitatif, penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel *Empathy* dipengaruhi oleh variabel *Usability* dan *Satisfaction* sebesar 34%, sedangkan 66% dipengaruhi oleh variabel lain yang termasuk didalam variabel yang tidak diteliti oleh penulis di dalam penelitian ini.

**Kunci Utama:** *Empathy; Satisfaction; Usability; Multi Method*

**Abstract:** The research conducted by the author aims to find out what makes *RDR2* video game players like the narrative of the game. In this study the authors used two approaches, namely qualitative and quantitative. The variables used are *Empathy* (X1), *Usability* (X2) and *Satisfaction* (Y) variables. In the qualitative method, 30 samples were taken and in the quantitative method, 385 samples were taken from people who met the criteria, namely those who had played the video game *RDR 2*. The author collected qualitative research method data by conducting interviews with respondents, while the quantitative method collection technique was by distributing questionnaires to respondents. . For qualitative data, the data from the interviews will be coded before being tested and analyzed. Qualitative data, the writer can conclude that the *Empathy* variable is influenced by the *Usability* and *Satisfaction* variable by 80%, while 20% is influenced by other variables which include variables not examined by the authors in this study. In quantitative data, the authors can conclude that the *Empathy* variable is influenced by the *Usability* and *Satisfaction* variables by 34%, while 66% is influenced by other variables which include variables not examined by the authors in this study.

**Keywords :** *Empathy; Satisfaction; Usability; Multi Method*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan di setiap tahun, termasuk di dalamnya perkembangan media hiburan. Perkembangan Teknologi memungkinkan media hiburan lebih variatif dan bisa dinikmati oleh orang dari berbagai tempat, tidak terbatas pada lokasi dan waktu saat hiburan itu berlangsung. Salah satu contohnya adalah video game. Kelebihan video game ada dari sisi interaktif, pemain dibuat merasakan seakan sedang berkontribusi dalam cerita video game tersebut. Beda dengan media yang lain yang hanya membuat para pemain menonton atau membaca sebuah cerita yang disajikan, contohnya seperti film dan komik.

Video games juga mengalami perkembangan pesat seiring dengan majunya teknologi. Dahulu dikarenakan adanya keterbatasan teknologi, video game yang dibuat dengan sederhana, cerita yang tidak kompleks dan visual yang seadanya. Sekarang, video games mempunyai cerita yang semakin unik serta kualitas visual yang baik. Genre yang dihadirkan dalam video games juga sangatlah bervariasi, salah satunya adalah genre game action-adventure.

Game Action-Adventure adalah video game yang terdapat unsur sari cerita kompleks serta peran yang dapat membuat pemain merasakan seperti menjadi seorang tokoh atau karakter di dalam video game tersebut [1]. Video Game berdasarkan genre action adventure berlangsung dalam satu set dunia realistis dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia imajinasi yang tidak memiliki kesamaan dengan dunia nyata.

Video Game yang akan dibahas di penelitian ini berjudul "Red Dead Redemption 2". Video Game yang berbasis action adventure dengan sistem open-world yang dirilis oleh perusahaan pengembang game negara Amerika (Rockstar) dan dirilis pada tahun 2018

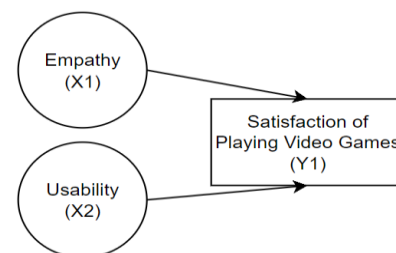
lalu. Game ini merupakan penantian setelah delapan tahun lamanya setelah rilisnya video game "Red Dead Redemption" Pertama. Video game ini mendapat review yang sangat bagus dikarenakan dari berbagai hal yang dihidirkannya, seperti visualisasi yang sangat memukau, cerita serta narasi yang sangat menarik, NPC game yang solid tidak repetitif hingga aspek realistis yang di hadirkan sangatlah bagus.

Naratif dalam video game merupakan bagian dari sistem dan aturan yang ada di dalam video game. Naratif di video game meliputi gameplay, cutscenes, music dan lain lain. Di Dalam video game berjudul "Red Dead Redemption 2", pemain akan mendapatkan pengalaman unik yaitu melihat dari sudut pandang lelaki sebagai salah satu orang yang bernama (Arthur Morgan).

Kerusakan dalam perampokan yang memaksa pemimpin geng beserta anggotanya melakukan pelarian. Kerusakan yang ditimpa pemimpin geng dan anggotanya menjadi titik awal karakter utama melakukan pencurian demi dapat berbakti kepada pemimpin geng dan menghidupi suatu peradaban yang kecil. Di luar dari itu karakter utama juga harus menghadapi teman lama beserta berurusan dengan pihak berwajib.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah multimethod yaitu, gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis menggunakan referensi model penelitian yang digunakan oleh penelitian sebelumnya oleh [2].



**Gambar 1. Model Penelitian**

Berdasarkan gambar tersebut dari *Empathy* dan *Usability* sebagai variable independen dan *Satisfaction* sebagai variable dependen. Berikut adalah penjabaran hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 1 berdasarkan model penelitian pada gambar 1.

**Tabel 2. Penjabaran Hipotesis**

Simbol	Hipotesis
H1 <sub>0</sub>	Empati tidak berpengaruh terhadap kepuasan bermain video game.
H1 <sub>a</sub>	Empati berpengaruh terhadap kepuasan bermain video game.
H2 <sub>0</sub>	Kegunaan tidak berpengaruh terhadap kepuasan bermain video game.
H2 <sub>a</sub>	Kegunaan berpengaruh terhadap kepuasan bermain video game .

Pada metode kualitatif diambil 30 sampel dan pada metode kuantitatif diambil 385 sampel terhadap orang yang memenuhi kriteria yaitu yang pernah memainkan *video game RDR 2* berdasarkan hitungan rumus Slovin dengan persen yang dapat ditolerir sebesar 5%. Metode sampel yang digunakan pada kedua metode tersebut adalah *Cluster Disproportionate Random Sampling* dengan metode pengukuran menggunakan skala Likert. Pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada responden, sedangkan untuk pendekatan kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Analisis data pada kedua metode dilakukan dengan aplikasi SPSS dan khusus untuk metode kualitatif dikodifikasikan terlebih dahulu. Berikut adalah tabel hipotesis pada penelitian ini yang ditunjukkan pada tabel 1, dan tabel instrumen penelitian yang ditunjukkan pada tabel 2, 3 dan 4.

**Tabel 2. Instrumen Empathy**

*Online*

Variabel	Indikator
<i>Empath</i>	Tunjukkan sejauh mana anda mengerti bagaimana perasaan protagonis

Variabel	Indikator
	Tunjukkan sejauh mana anda mengidentifikasi dengan tindakan protagonis
	Apakah game ini dapat mendorong empati kita terhadap karakter
	Apakah game ini memungkinkan kita untuk memproses peristiwa penting
	Didalam game ini dapat membuat kita merasakan pengalaman pribadi karakter

Sumber : (Jerrett et al., 2022; Ortega et al., 2020)

**Tabel 3. Instrumen Usability**

Variabel	Indikator
	Tunjukkan sejauh mana game tersebut telah mudah bagi anda untuk belajar bermain
	Tunjukkan sejauh mana game memiliki kemudahan bagimu pada saat bermain
<i>Usability</i>	Tunjukkan sejauh mana game memiliki upaya untuk mencapai satu tujuan
	Tunjukkan sejauh mana presentase game memiliki upaya untuk mencapai suatu tantangan dengan lengkap
	Tunjukkan sejauh mana game memiliki upaya

Sumber : (Ortega et al., 2020; Solorzano Alcivar et al., 2019)

**Tabel 4. Instrumen Satisfaction**

Variabel	Indikator
	Tunjukkan sejauh mana anda menyukai bagian artistik dalam permainan
	Tunjukkan sejauh mana anda menyukai bagian artistik dari suara musik
	Tunjukkan seberapa besar anda menyukai cerita yang diceritakan dalam game
<i>Satisfaction</i>	Tunjukkan seberapa besar anda menyukai karakter dalam game
	Tunjukkan seberapa besar anda menyukai cerita yang diceritakan dalam game
	Tunjukkan seberapa besar anda menyukai karakter dalam game
	Tunjukkan seberapa besar anda menyukai tantangan permainan

Variabel	Indikator
	Tunjukkan sejauh mana anda menyukai cara anda berinteraksi dengan game
	Tunjukkan sejauh mana kamu menyukai permainan nya

Sumber : (Ortega et al., 2020)

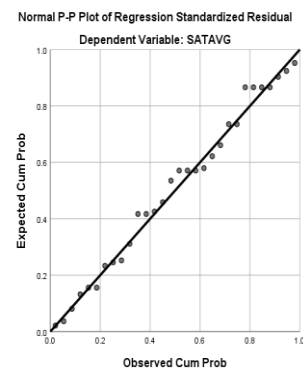
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 30 data responden yang didapatkan, penulis melakukan uji outlier dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Hasil dari outlier 30 data responden lolos dan penulis dapat menggunakan data tersebut untuk penelitian ini. Dari data responden 385 melalui penyebaran kuesioner penulis melakukan uji *outlier* yang sama yaitu sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Dari 385 data yang dilakukan uji outlier terdapat 15 data yang tidak lolos uji dan harus dihapus dari penelitian ini, sehingga tersisa 370 data responden.

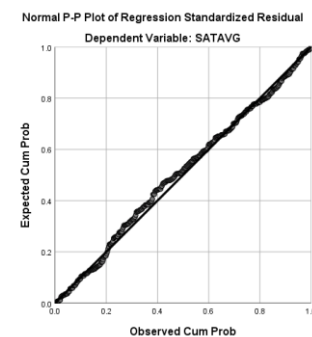
Data yang sudah dikumpulkan perlu di lakukan analisis, maka membutuhkan beberapa pengujian. Penulis memulai pengujian dengan menguji validitas. Penulis dapat menyimpulkan bahwa semua pertanyaan pada metode kualitatif dan kuantitatif bersifat valid, dikarenakan hasil uji berada diatas angka 0,3. Mengidentifikasi kevalidan juga bisa dilakukan dengan melihat tanda (\*\*) yang diberikan oleh SPSS [3]. Kemudian penulis melanjutkan melakukan pengujian selanjutnya yaitu realibilitas. Hasil uji reliabilitas yang dipaparkan oleh Penulis menyimpulkan semua instrumen penelitian pada metode kualitatif dan kuantitatif bersifat reliabel, dikarenakan nilai Cronbach's Alpha berada diatas angka 0,6 [4].

Setelah penulis melakukan uji kualitas data, maka selanjutnya penulis melakukan uji asumsi klasik. Dilakukan dengan metode pengujian normalitas P-P Plot. Penulis memaparkan P-P Plot dengan metode kualitatif di gambar 2 dan metode kuantitatif di Gambar 3, Data tersebut mengikuti secara merata diantara

diagonal garis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal [5].



Gambar 2. P-P Plot Kualitatif



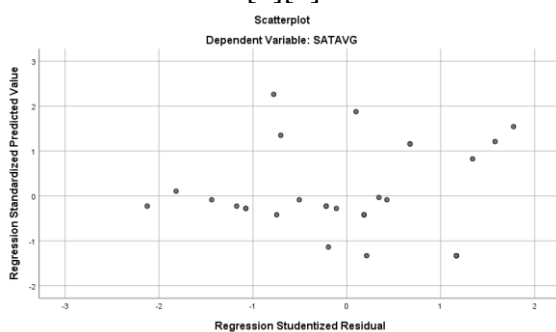
Gambar 3. P-P Plot Kuantitatif

Selanjutnya dilakukan uji multikolinearitas yang bertujuan untuk menguji apakah di dalam model regresi terdapat korelasi antar variabel independent [6].

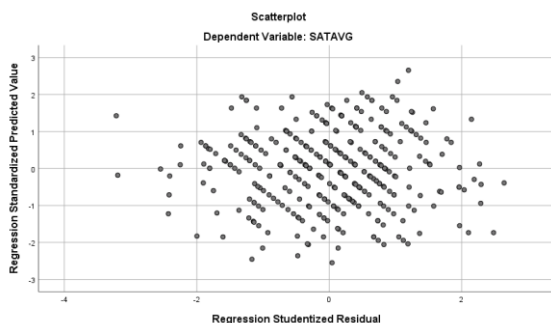
Penulis melakukan pengujian dengan melihat besaran nilai toleransi dan Variance Inflation Factor (VIF). Hasil dari uji yang dilakukan oleh penulis dapat menyimpulkan dimana data di atas tidak terdapat data multikolinearitas yang baik di metode kualitatif maupun kuantitatif dikarenakan hasil uji dengan metode kualitatif mendapatkan nilai toleransi 0,700 lebih tinggi dari 0,1 sedangkan nilai VIF 1,429 lebih rendah dibanding dengan 10, dan untuk hasil pengujian metode kuantitatif mendapatkan nilai 0,934 lebih tinggi dari 0,1 dan nilai VIF 1.071 lebih rendah dari pada 10.

Selanjutnya dilakukan untuk memvalidasi gejala heteroskedastisitas pada variabel residual satu pengamatan ke

pengamatan yang lain yaitu dengan media grafik Scatter Plot [7]. pada Gambar 4 dan Gambar 5 dibawah, penulis dapat menyimpulkan bahwa titik data penyebaran berada diatas, bawah atau disekitar angka 0, titik penyebaran juga tidak mengumpul diatas atau bawah saja, dan titik penyebaran tidak membentuk pola seperti bergelombang melebar, menyempit dan melebar kembali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian dengan metode kualitatif dan kuantitatif tidak mengalami gejala heteroskedastisitas [8][9].



**Gambar 4. Scatter Plot Data Kualitatif**



**Gambar 5. Scatter plot Data Kuantitatif**

Selanjutnya penulis melakukan Uji terakhir dalam uji asumsi klasik yaitu uji autokorelasi. Uji bertujuan untuk memvalidasi korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dalam sebuah model regresi linier, dengan menggunakan nilai uji Durbin Watson pada perbandingan tabel Durbin Watson.

Berdasarkan hasil uji menggunakan tabel Durbin Watson, penulis dapat menyimpulkan bahwa data penelitian dengan metode kuantitatif dan kualitatif tidak terdapat masalah autokorelasi,

karena berdasarkan oleh nilai yang didapatkan pada metode kualitatif terletak di antara nilai dU sampai dengan 4-dU, yaitu 1,782 lebih kecil dari 2,444. Dan nilai Durbin Watson pada data kuantitatif 1,872 lebih kecil dari 2,158 [10]. Berikut adalah persamaan regresi linier berganda berdasarkan koefisien regresi data kualitatif.

$$Y = -0,023 + 0,267 X_1 + 0,730 X_2$$

Diketahui bahwa variabel Satisfaction sebesar -0,023 yang artinya jika nilai dari variabel Empathy dan Usability konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah -0,023. Untuk hasil uji koefisien dengan metode kuantitatif, maka persamaan regresi linier berganda sebagai berikut,

$$Y = 1,548 + 0,250 X_1 + 0,934 X_2$$

Diketahui bahwa variabel Satisfaction sebesar 1,548 yang artinya jika nilai dari variabel Empathy dan Usability konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah 1,548.

Penulis melanjutkan uji yaitu uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui asumsi sementara dari model penelitian, terdapat dua uji yaitu Uji T dan Uji F. Pada metode kualitatif nilai -thitung adalah -2,692 dan -7,318, dimana nilai -thitung lebih kecil daripada nilai -ttabel -2,052 dengan nilai signifikansi 0,012 dan 0,000 lebih kecil daripada 0,05.

Untuk metode kuantitatif nilai -thitung adalah -7,031 dan -9,727 yang menunjukkan nilai tersebut lebih kecil daripada nilai -ttabel -1,966 dengan nilai signifikansi 0,000 dan 0,000 lebih rendah daripada 0,05. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel independen secara parsial terdapat pengaruh terhadap variabel dependen baik pada metode kualitatif maupun kuantitatif [11][12].

Sehingga penulis dapat menyimpulkan variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen baik pada metode kualitatif maupun kuantitatif. Selanjutnya penulis melakukan pengujian uji F atau uji simultan. Pada

metode kualitatif nilai Fhitung adalah 58.879 dan lebih tinggi dari Ftabel 3,35 dan nilai signifikansi 0,000 lebih rendah daripada 0,05. Pada metode kuantitatif nilai Fhitung adalah 96.027 dan lebih tinggi daripada nilai Ftabel 3,020 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih rendah daripada 0,05 [13]. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen baik pada metode kualitatif maupun kuantitatif.

Selanjutnya, penulis melakukan pengujian terakhir yaitu koefisien determinasi ( $R^2$ ). Pada metode kualitatif adalah menyimpulkan bahwa variabel Empathy dipengaruhi oleh variabel Usability dan Satisfaction sebesar 80%, sedangkan 20% dipengaruhi oleh variabel lain yang termasuk didalam variabel yang tidak diteliti oleh penulis di dalam penelitian ini. Pada Data kuantitatif, penulis dapat menyimpulkan bahwa variabel Empathy dipengaruhi oleh variabel Usability dan Satisfaction sebesar 34%, sedangkan 66% dipengaruhi oleh variabel lain yang termasuk didalam variabel yang tidak diteliti oleh penulis di dalam penelitian ini.

#### 4. SIMPULAN

Untuk data kualitatif, nilai -thitung adalah -2,692 dan -7,318, dimana nilai -thitung lebih kecil daripada nilai -ttabel -2,052 dengan nilai signifikansi 0,012 dan 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Nilai Fhitung adalah 58.879 dan lebih besar dari Ftabel 3,35 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Besar presentase variabel Empathy dipengaruhi oleh variabel Usability dan Satisfaction sebesar 80%, sedangkan 20% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Untuk data kuantitatif, nilai -thitung adalah -7,031 dan -9,727 yang menunjukkan nilai tersebut lebih kecil daripada nilai -ttabel -1,966 dengan nilai signifikansi 0,000 dan 0,000 lebih kecil

daripada 0,05. Nilai Fhitung adalah 96.027 dan lebih besar daripada nilai Ftabel 3,020 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Besar presentasi variabel Empathy dipengaruhi oleh variabel Usability dan Satisfaction sebesar 34%, sedangkan 66% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Adianto1, S. (2019). Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk Abstrak Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui Pengaruh Pelatihan, Pengembangan Kerja Dan Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Negara Indonesia (
- [2] Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction And Frustration Of Basic Psychological Needs In The Real World And In Video Games Predict Internet Gaming Disorder Scores And Well-Being. *Computers In Human Behavior*, 84, 220–229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>
- [3] Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.
- [4] Emmywati, & Mulyanto, R. R. R. B. (2020). Pengaruh Hubungan Kerjasama Tim, Gaya Kepemimpinan Terhadap Efisiensi Kerja Dengan Melalui Insentif Sebagai Variabel Intervening Bagian Cadcam Pt. Hartono Wira Tanik. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di Rsud Kota Semarang*, 3, 103–111.
- [5] Hunaifi, N. (2018). Penerapan Metode Tam Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Produksi Garment. *Jurnal Informatika*, 5(2), 221–227. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3701>
- [6] Jerrett, A., Howell, P. M., Jerrett, A., & Howell, P. M. (2022). Values Throughout The Game Space. 6(October).

- [7] Leroy, R. (2021). Immersion, Flow And Usability In Video Games. Conference On Human Factors In Computing Systems - Proceedings. <https://doi.org/10.1145/3411763.3451514>
- [8] Ortega, F. Z., Medina, N. M., Vela, F. L. G., & Cuberos, R. C. (2020). Validation And Psychometric Properties Of The Gameplay-Scale For Educative Video Games In Spanish Children. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6), 1–15. <https://doi.org/10.3390/Su12062283>
- [9] Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. Seminar Nasional Cendekiawan, 9.1-9.9.
- [10] Solekhah, A. M., Athikah, T. P., & Istiqomah, M. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Empati Terhadap Perilaku Prososial Pada Anak Sekolah Dasar. Universitas Negri Semarang, 0291, 86–90.
- [11] Solorzano Alcivar, N. I., Gallego, D. C., Quijije, L. S., & Quelal, M. M. (2019). Developing A Dashboard For Monitoring Usability Of Educational Games Apps For Children. *ACM International Conference Proceeding Series*, 70–75. <https://doi.org/10.1145/3328886.3328892>
- [12] Suwanto, S., Kosasih, K., Nurjaya, N., Sunarsi, D., & Erlangga, H. (2021). Pengaruh Motivasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Pada Happy Restaurant Di Bandung. *Jurnal Ekonomi Efektif*, 3(4), 546. <https://doi.org/10.32493/Jee.V3i4.11292>
- [13] Widiyanto, G., Satrianto, H., & Wibowo, F. P. (2021). Pengaruh Inovasi Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Penambahan Pendapatan Ekonomi Masyarakat Di Kota Tangerang (Studi Kasus Peran UKM Pembuatan Makanan Ringan Dan Snack) Gregorius. *Eco-Buss*, 3(2), 40–46.