

**PERBANDINGAN ELEMEN DIEGETIK DAN NON DIEGETIK TERHADAP  
GAME EXPERIENCE PADA GAME MATEMATIKA**

**SKRIPSI**

**(Jalur Scientist)**



Disusun oleh :

**Amirotus Sholikhah**

**19.11.3231**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERBANDINGAN ELEMEN DIEGETIK DAN NON DIEGETIK TERHADAP  
GAME EXPERIENCE PADA GAME MATEMATIKA**

**SKRIPSI**

**(Jalur Scientist)**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh :

**Amirotus Sholikhah**

**19.11.3231**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERBANDINGAN ELEMEN DIEGETIK DAN NON DIEGETIK TERHADAP GAME  
EXPERIENCE PADA GAME MATEMATIKA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amirotus Sholikhah**

**19.11.3231**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 03 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Rizky, M.Kom.**

**NIK. 190302311**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERBANDINGAN ELEMEN DIEGETIK DAN NON DIEGETIK TERHADAP GAME EXPERIENCE PADA GAME MATEMATIKA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amirötus Sholikhah**

**19.11.3231**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 Januari 2023

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.  
NIK. 190302182

Ali Mustopa, M.Kom.  
NIK. 190302192

Rizky, M.Kom.  
NIK. 190302311

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 19030296

## IDENTITAS JURNAL



### About the Journal

ISSN : 1412-2693

Issues : 4 times/year (end of Febuari, Mei, Agustus, November)

Index : JPI, Google Scholar, DOAJC, EBSCO, SINTA 3, Garuda

DOI Prefix : <https://doi.org/10.33833/tc.v2i14.6959>

## LEMBAR REVIEW

Reviewer A:

Aspek Kebaruhan Penelitian : Apakah ada suatu penemuan atau kebaruan yang ditawarkan oleh penelitian ini ? Apakah peneliti menjelaskannya dengan terstruktur dan detail ?

Kontribusi penelitian cukup, ide menarik, ada hal baru yang menarik untuk dibelajarkan

Detail review terkait aspek kebaruan penelitian, hal-hal yang perlu diperhatikan/perbaiki penulis dan komentar reviewer :

Literature Review dan referensi, bagaimana penulis melakukan research gap dan pemetaan terkait ? bagaimana keterhubungan antar penelitian? Sifat dan daftar pustaka apakah sesuai format ? Bagaimana kualitas referensi yang digunakan (berasal dari referensi utama seperti jurnal atau seminar ilmiah, kebaruan referensi) ?

Penjelasan baik, beberapa format sitasi / daftar pustaka perlu perbaikan, referensi beberapa perlu pertalkan.

Detail review terkait literatur review dan referensi, hal-hal yang perlu diperhatikan/perbaiki penulis dan komentar reviewer :

Pernyataan Artikel: Bagaimana kualitas penyajian paper ini ? Apakah baik terstruktur dan sesuai template ? Bagaimana formatnya apakah sudah sesuai template ? Tabel, grafik (jika gambar) apakah sudah jelas dibaca ?

Detail review terkait pernyataan artikel, hal-hal yang perlu diperhatikan/perbaiki penulis dan komentar reviewer :

Metode : Apakah tahapan metode sudah jelas ? Apakah metode yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dibelajarkan dan formula / rumus / model yang digunakan jelas dan benar ? Jika ada usulan metode baru, apakah dijelaskan detail ? Bagaimana usulan Anda untuk perbaikan ?

Metode yang digunakan sudah jelas.

Hasil dan Pembahasan : Apakah hasil sesuai dengan tujuan ? Apakah dibahas dengan jelas dan detail ? Apakah ada penemuan (research finding) yang dibahas ? Bagaimana penelitian atau saran Anda tentang hasil yang sudah dicapai dalam penelitian ini ?

Hasil atau kesimpulan perlu dikaji kembali.

Kesimpulan : Apakah klaim di bagian ini didukung oleh hasil yang ada dan cukup meyakinkan? apakah penulis membandingkan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya? apakah kesimpulan tersebut menjelaskan bagaimana penelitian ilmiah yang lebih baik untuk dikembangkan? Perlu dikaji kembali.

Saran dan komentar reviewer terhadap keseluruhan artikel :

Perbandingan Elemen Diegetik Dan Non Diegetik Terhadap Game Experience Pada Game Miponemika

Penulis melakukan perbandingan elemen diegetik dan non-diegetik pada game dengan tema matematika. Penulis menggunakan kuisioner CEGEQ untuk menimbang dampak terhadap enjoyment, frustrasi, puppetry, dan video-game dari 2 buah game. Penulis menyimpulkan bahwa nilai pada enjoyment dan CEGE lebih tinggi di elemen diegetik, sedangkan pada non-diegetik, video-game (environment) memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding diegetik.

Namun ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan (masih ada revisi):

1. Gambar 1 kurang jelas, kurang seperti pada awal caption, judul atau caption pada gambar dan tabel selalu ditulis italic.
2. Hindari menulis singkatan pada abstrak, kecuali jika sudah diperkenalkan, misalnya "CEGE".
3. Sebagai informasi, bahasa baku untuk game adalah permainan atau gmn, namun jika anda membahas game pun juga tidak masalah.
4. Kami dan pembaca mungkin memiliki pertanyaan:

1. Untuk kedua game yang digunakan pada eksperimen, apakah genre dan gameplay dan game tersebut?
2. Penulis belum mendefinisikan elemen diegetik dan non-diegetik apa saja yang ada pada kedua game yang digunakan. Kami dapat memprediksi bias yang signifikan. Kami yakin semua game memiliki elemen diegetik dan non-diegetik, hanya saja konsentras atau porsiya pasti berbeda. Mohon jelaskan elemen diegetik dan non-diegetik yang anda temukan di game Tiggly Adventure dan Teon Math.
3. Gambar dan tabel harus disebut (mention) dalam paragraf. Kalimat terakhir pada paragraf sebelum gambar & ... "Berikut adalah ..." lebih baik diganti "Gambar 8, menunjukkan ...". Gunakan gambar atau tabel untuk menjadi referensi.
4. Game story, story game, dan story memiliki kata yang anda ingin gunakan pada bab 2?
5. Penyertaan rumus mean dan standar deviasi tidak wajib, atas pertimbangan rumus tersebut sudah sangat umum digunakan.
6. Pada Bab 3, gambar 9-19, 20-30 kami rekomendasikan untuk diubah ke dalam tabel (lalu kan gambar). Dengan tabel-tabel tersebut sebenarnya dapat diubah.
7. Pada Bab 5.2, gambar 31 tidak tepat menggambarkan data dari tabel 1.
8. Misal pada variabel enjoyment dan CEGE di non-diegetik (tidak terlihat), Penulis menyimpulkan bahwa nilai mean pada enjoyment di game diegetik lebih besar, namun data di tabel 1 menunjukkan sebaliknya. Begitu juga untuk variabel Video-game (environment dan gameplay).

## LEMBAR PERSETUJUAN (LoA)

[tc] Pemberitahuan Penerimaan Artikel untuk Publikasi di Techno.Com (Letter of Acceptance)

10/05/2022 10:02



Techno.Com - Jurnal Teknologi dan Inovasi

Artikel oleh Yuli Yuli

10/05/2022 10:02



Yuli Yuli & Ananda Ananda

Selamat malam, assalamu alaikum warrahmatullahi wabarakatuh. Kami dengan senang hati mengumumkan bahwa artikel yang berjudul "Pengaruh Game Digital Terhadap Perilaku Belajar Siswa" telah diterima untuk publikasi di Techno.Com dengan judul "Pengaruh Game Digital Terhadap Perilaku Belajar Siswa: Studi Kasus di Sekolah Dasar". Kami mengucapkan terima kasih kepada Anda yang telah berkontribusi untuk Techno.Com.

Demikian pemberitahuan penerimaan Letter of Acceptance ini kami sampaikan. Kami mengucapkan terima kasih atas kontribusi Anda.

Editor Techno.Com  
Universitas Dian Nusretoro, Semarang  
[info@techno.com](mailto:info@techno.com)

-  
Terima Kasih,

Editorial Team Techno.Com  
Universitas Dian Nusretoro  
<http://www.techno.com>

