

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

¹Fauzan Zaky ²Muhammad Imanullah, ³Dandi Sunardi, ⁴Muntahanah

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

¹fauzanzaky980@gmail.com ; ²muhammad.imanullah@umb.ac.id ;

³dandisunardi@umb.ac.id; ⁴muntahanah@umb.ac.id;

Article Info

Article history:

Received, 2025-01-05

Revised, 2025-02-15

Accepted, 2025-02-20

Kata Kunci:

User Interface

Imersivitas

Videogame

Desain

Analisis

ABSTRAK

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.

Keywords:

User Interface,

immersivity,

Videogame.

Design.

Analysis

ABSTRACT

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.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Fauzan Zaky,
Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Muhammadiyah Bengkulu,
Email: fauzanzaky980@gmail.com

1. PENDAHULUAN

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.

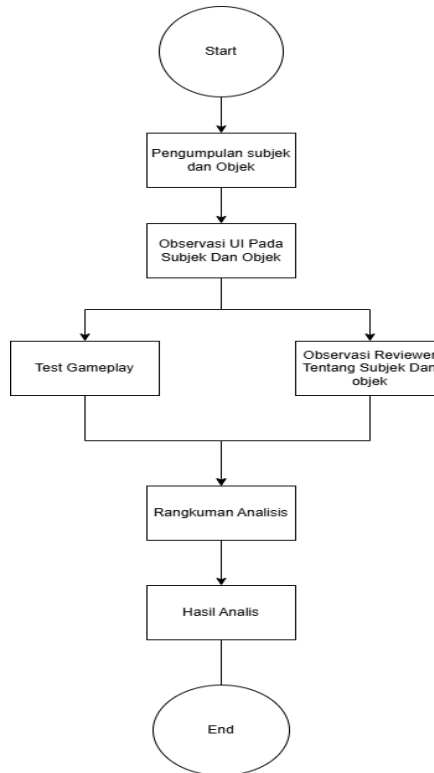
Setiap genre video game memiliki karakteristik gameplay dan struktur informasi yang berbeda-beda. Game First-Person Shooter (FPS) umumnya mengedepankan tampilan antarmuka yang minimalis agar tidak mengganggu pandangan pemain dalam aksi cepat. Sebaliknya, game Role-Playing Game (RPG) biasanya memerlukan 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.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, dengan metode studi kasus untuk mengamati bagaimana UI digunakan dalam berbagai genre video game. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Observasi langsung: Bermain langsung beberapa video game dari berbagai genre. Mencatat elemen UI, visualisasi HUD, sistem navigasi, dan kemudahan kontrol.
2. Analisis review dan gameplay: Mengamati video gameplay di YouTube. Membaca ulasan di situs seperti IGN dan Steam.
3. Eksplorasi opini komunitas: Mengumpulkan tanggapan pemain dari forum seperti Reddit, Steam Community, dan Discord. Menyaring komentar atau diskusi yang menyinggung pengalaman UI.
4. Analisis data: Membandingkan respons pemain dengan desain UI pada genre terkait. Mengidentifikasi pola atau kecenderungan antarmuka berdasarkan genre.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3. HASIL DAN ANALISIS

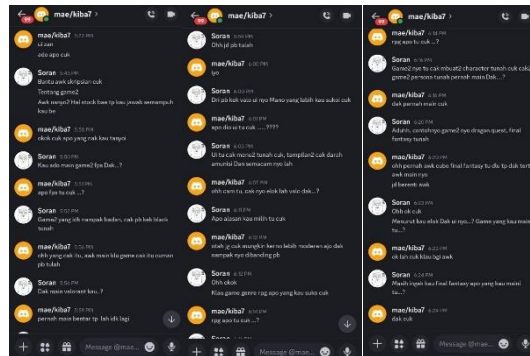
Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah Data tentang preference player terhadap berbagai macam jenis UI(User Interface) pada jenis-jenis atau genre videogame agar dapat membuat pemain(player) menjadi lebih imersif saat bermain game-game yang dimainkan. Penelitian ini menemukan bahwa pemain lebih menyukai UI yang memiliki desain estetik, konsisten, dan mampu menyatu dengan narasi permainan, karena dapat meningkatkan rasa imersif. Namun, UI sederhana dan minimalis tetap memiliki penggemar, terutama di kalangan pemain yang mengutamakan kejelasan informasi dan fokus pada mekanik permainan. Secara umum, preferensi UI dipengaruhi oleh keseimbangan antara tampilan visual, keterbacaan, dan relevansinya dengan genre game.

- :
1. Menyediakan acuan bagi pengembang dalam menciptakan UI yang sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pemain.
 2. Memberikan kontribusi ilmiah pada bidang desain antarmuka interaktif.
 3. Membantu mencapai keseimbangan antara aspek estetika, keterbacaan, dan fungsionalitas dalam pengembangan game

Pengambilan survey

Proses pengujian dilakukan dengan pendekatan mixed-method, Data dikumpulkan melalui diskusi langsung secara daring di platform komunitas seperti Discord dan Whatsapp dari teman diskusi game atau isi form sendiri. Hasil percakapan tersebut dicatat dan dikategorikan dalam bentuk catatan digital, kemudian dipindahkan ke dalam formulir Google Form untuk dianalisis secara statistik. Seperti salah satu contoh dibawah ini:



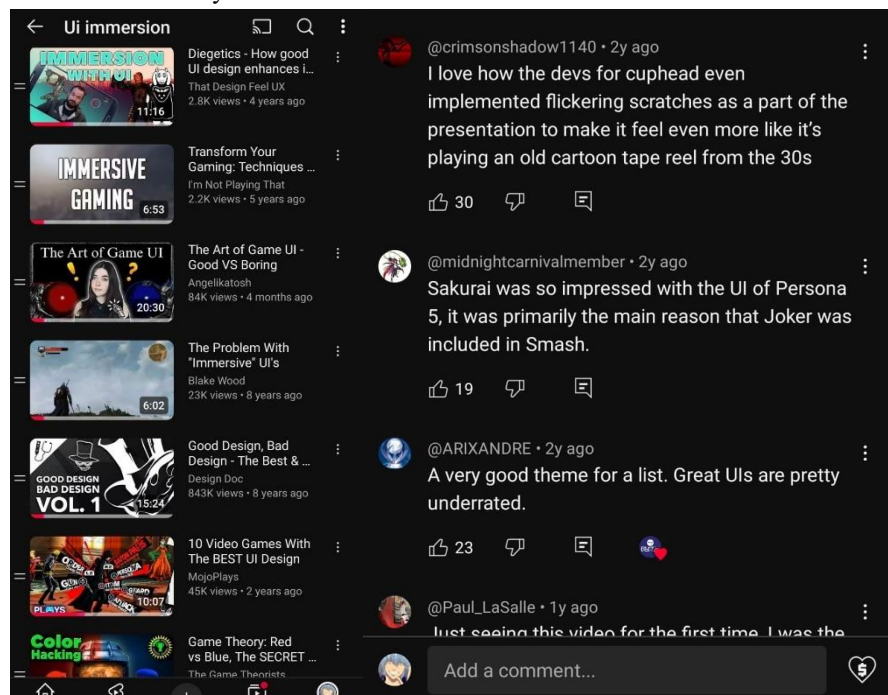
Gambar 2. Contoh Sesi tanya jawab langsung

Data diklasifikasikan berdasarkan:

1. Genre game yang paling sering dimainkan oleh responden.
2. Preferensi UI yang dianggap paling mendukung pengalaman bermain.
3. Persepsi pemain terhadap aspek imersivitas berdasarkan tipe UI yang digunakan.

Observasi Konten Video Gameplay

Disini saya mengobservasi beberapa video tentang preference UI dan video-video Lainnya tentang cara meningkatkan imersivitas player dalam bermain video games dibawah adalah beberapa contoh video dan komen tentang UI dan Imersivitas nya



Gambar 3. Contoh Video yang di observasi

Dari hasil observasi saya setelah melihat beberapa video tersebut, ditemukan bahwa setiap genre video game memiliki kebutuhan UI yang berbeda untuk mendukung imersivitas pemain. Game FPS cenderung memanfaatkan UI yang sederhana dan tidak mengganggu pandangan, sementara genre RPG lebih banyak menggunakan elemen UI yang informatif untuk mendukung narasi dan pengelolaan sumber daya. Genre Action Hack and Slash umumnya memadukan elemen visual yang dinamis dengan informasi yang mudah diakses, sehingga membantu pemain tetap fokus pada aksi tanpa kehilangan kendali atas permainan.

Hasil Survey yang telah diinput ke google form Berikut adalah hasil data yang didapat dari beberapa jawaban gamers yang telah saya hubungi dan saya sebar.

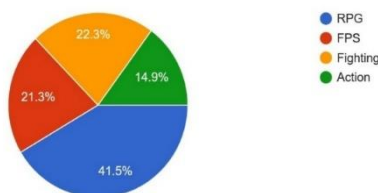
No	Game Title	Genre	Game Title	Genre	Game Title	Genre	Game Title	Genre	Game Title	Genre
1	20200215 15:22:33 Sana Kyo	31 RPG	Persona 5 Royal	Persona 3 reload	Doom eternal	Yes	God of war 2	Yes		
2	70200215 15:24:58 Susan Ibrahim	23 RPG	Chrono Trigger	Final fantasy xv	Minor's edge	Yes	Metal gear rising revengeance	Yes		
3	70200215 15:27:12 Alisa diana	22 RPG	Persona 5 Royal	Rune factory a fantasy harvest moon	Skyrim	No	Darksiders	No		
4	70200215 8:23:14 Kira	22 Fighting	Elder scrolls V Skyrim	Tales of vesperia	Call of duty modern warfare 2	Yes	God of war 1	No		
5	70200215 8:25:24 Anwarudin	38 Action	The Witcher 3 wild hunt	The Witcher 3 wild hunt	Call of duty modern warfare 2	No	God of war 1	Yes		
6	70200215 8:30:37 Alisa mesallita	19 RPG	None of the above	Final fantasy x-2	Elder scrolls III Morrowind	Yes	Darksiders	Yes		
7	70200215 8:40:11 Lida	18 FPS	None of the above	Dragon quest 7	I don't play any	Yes	Horizon impact 3rd	Yes		
8	70200215 8:41:27 Amilia sobeska	26 Action	None of the above	Tales of vesperia	Call of duty modern warfare 2	Yes	God of war	Yes		
9	70200215 8:43:53 Valeria	21 Fighting	None of the above	Elder scrolls IV oblivion	Elder scrolls IV oblivion	Yes	No more heroes	Yes		
10	70200215 8:50:48 Kiki the sauce god	27 FPS	Persona 5 Royal	Persona 5 reload	Call of duty modern warfare 2	Yes	God of war 3	Yes		
11	70200215 9:13:02 Aww73	23 Action	Persona 5 Royal	Tales of arise	Call of duty modern warfare 2	Yes	God of war ghost of Sparta	Yes		
12	70200215 8:55:38 Kiki dee	28 RPG	Persona 5 Royal	Persona 5 Royal	Halo 2	Yes	Nier automata	Yes		
13	70200215 9:00:11 Val22	25 Fighting	The Witcher 3 wild hunt	Digimon story hackers memory	Halo combat evolved	Yes	Nier automata	Yes		
14	70200215 9:01:57	19 RPG	Persona 5 Royal	Tales of vesperia	The elder scrolls V Skyrim	Yes	Stellar blade	Yes		
15	70200215 9:04:13 Bethany	25 RPG	None of the above	Persona 3 reo	Black	Yes	God of war 2	Yes		
16	70200215 9:07:40 Lena	32 Action	None of the above	Tales of arise	Halo 2	Yes	Nier automata	Yes		
17	70200215 9:09:31 Lea Michele	22 FPS	None of the above	The elder scrolls V Skyrim	Call of duty modern warfare 2	Yes	God of war 2	Yes		
18	70200215 9:11:34 Jerry	34 Action	The Witcher 3 wild hunt	The Witcher 3 wild hunt	Doom eternal	Yes	Nier automata	Yes		
19	70200215 9:14:08 Rick	24 RPG	Persona 5 Royal	Persona 3 reload	The elder scrolls 3 Morrowind	Yes	Stellar blade	Yes		
20	70200215 11:34:47 Khrisna reze	23 RPG	Chrono Trigger	Final fantasy VIII	Morantary Wiltone	Yes	God of war 2	Yes		
21	70200215 11:38:40 Anusud nitar	25 Action	The Witcher 3 wild hunt	Persona 3 reload	Battlefield bad company 2	Yes	God of war 3	Yes		
22	70200215 11:38:50 Ren alius	22 RPG	Persona 5 Royal	Dark souls 3	BioShock infinite	Yes	Nier automata	Yes		
23	70200215 11:41:05 Leroy Jenkins	23 Fighting	Persona 5 Royal	Dark souls	BioShock infinite	Yes	Metal gear rising revengeance	Yes		
24	70200215 11:45:50 wahidul	29 Fighting	None of the above	havesman	PS	Yes	the smis	Yes		
25	70200215 11:49:35 obovanto	27 FPS	The Witcher 3 wild hunt	mortal combat sholing munga	pubg	Yes	FF (king king king king king king)	Yes		
26	70200215 11:56:18 Daud junior	29 Fighting	Persona 5 Royal	Fighting	Hollowing line	No	God of war	No		
27	70200215 12:00:25 Shupano desantos junior	30 RPG	None of the above	Fps	Epis	No	Dof jam	No		
28	70200215 12:03:48 Ulyang dodi	32 Fighting	Persona 5 Royal	God of war	Mortal combat	Yes	Smack down	Yes		
29	70200215 14:19:58 Jonathan jostar	29 Fighting	None of the above	Dark souls	BioShock	Yes	Asura's wrath	Yes		
30	70200215 14:21:57 Jonny Josephine	24 Fighting	Chrono Trigger	Persona 3 reload	BioShock	Yes	Asura's wrath	Yes		
31	70200215 14:23:21 Zohar-icha	25 RPG	Persona 5 Royal	Persona 5 Royal	The elder scrolls V Skyrim	Yes	Asura's wrath	Yes		
32	70200215 14:25:07 Chinchin chial	26 RPG	Persona 5 Royal	Yakuza 7 like a dragon	BioShock 2	Yes	Yakuza zero	Yes		
33	70200215 14:27:40 Hanus urara	18 RPG	Persona 5 Royal	Persona 3 reload	Minor's edge	Yes	Yakuza kiwami 2	Yes		
34	70200215 14:30:13 Stalkers89	24 RPG	Persona 5 Royal	Final fantasy VIII	Halo reach	Yes	Asura's wrath	Yes		
35	70200215 14:32:19 Asuka tomoro	22 RPG	Persona 5 Royal	Final fantasy X	Halo combat evolved	Yes	Stellar blade	Yes		
36	70200215 14:35:00 keah poets	999999999 Fighting	Elder scrolls V Skyrim	Clare Obscure Expedition 33	Call of Duty Black Ops 7	Yes	Black myth wukong	Yes		
37	70200215 14:36:38 Benial	25 Action	The Witcher 3 wild hunt	Clare obscure expedition 33	BioShock 2	Yes	Black myth wukong	Yes		
38	70200215 14:39:01 Puchukukukuk	26 Action	None of the above	Doom eternal	Call of duty modern warfare 2	Yes	Darksiders	Yes		

Gambar 4. Spreadsheet dari data data yang telah di input oleh responden

Gambar diatas adalah spreadsheet excel hasil jawaban questioner dari google form dan hanya menunjukan Sebagian besar data responden yang tercatat pada form, dikarenakan beberapa jawaban yang diberikan sedikit kurang kredibilitas dan dianggap tidak valid atau kurang tepat untuk dijadikan sebagai jawaban yang benar dalam questioner ini jadi nanti akan disaring lagi agar dapat mendapatkan isi yang sesuai dengan yang dibutuhkan Semua jawaban responden dari chat atau pengisian form langsung akan dimasukkan kedalam excel seperti screenshot diatas dan dihitung manual dengan cara menghitung jawaban responden dibagi semua yang mengisi Form dan dikali 100 (jawaban responden ; 94 x 100)

Hasil Survey

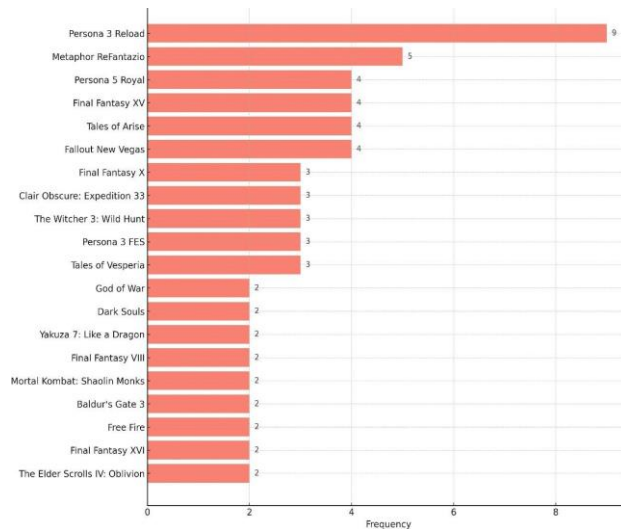
94 responses



Gambar 5. Pie Chart Genre game

Berdasarkan hasil survei terhadap 94 responden, RPG merupakan genre yang paling banyak dimainkan dengan persentase 41,5%, menunjukkan dominasi minat terhadap permainan berbasis narasi dan manajemen karakter. Selanjutnya, genre Fighting menempati posisi kedua dengan 22,3%, diikuti oleh FPS sebesar 21,3%, yang mengindikasikan minat cukup tinggi pada permainan berbasis aksi cepat. Sementara itu, genre Action berada pada posisi terakhir dengan persentase 14,9%, meskipun tetap menjadi bagian penting dari preferensi responden. Temuan ini menunjukkan kecenderungan kuat pemain terhadap genre yang menawarkan alur cerita

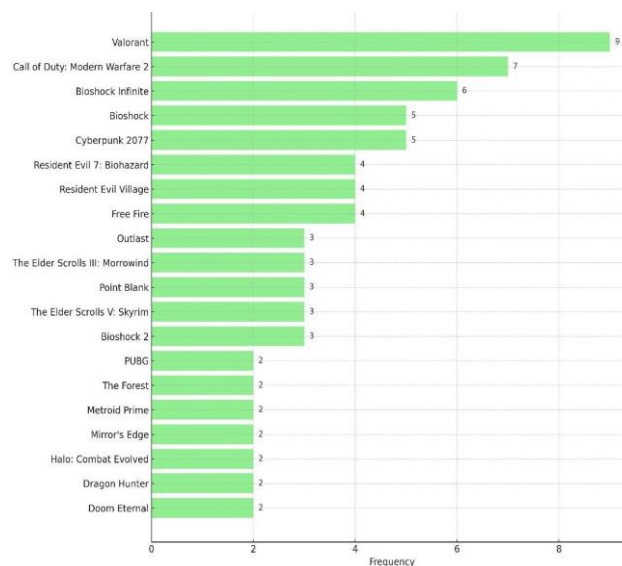
mendalam dan mekanisme gameplay kompleks Pada scene terakhir ini, animasi diarahkan untuk memberikan penutup yang kuat dengan pesan edukasi yang jelas kepada penonton.



Gambar 6. Graph Preference UI Genre RPG

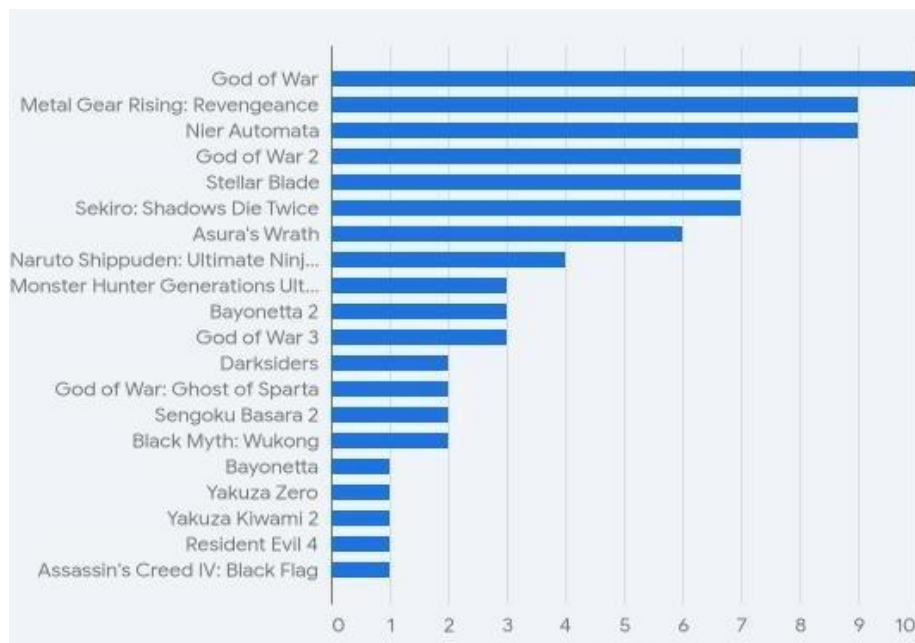
Graph diatas hanya menunjukan game game yang sering diisi oleh parah responden dan serkisar 67%(63) dari semua jawaban yang ada yaitu 94 responden dikarenakan bebrapa jawaban yang di input para responden tidak sesuai dengan pertanyaan atau hanya ada 1 orang saja yang menjawab dengan jawaban tersebut jadi akan dikelompokkan menjadi satu saja yaitu menjadi kategori lainnya. Hasil survei UI RPG menunjukkan Persona 3 Reload paling disukai (9 suara 9,5%) berkat desain stylish khas Persona, meski terkesan penuh. Metaphor ReFantazio menyusul (5 suara 5,3%) dengan inovasi UI yang tetap mempertahankan ciri Atlus. Persona 5 Royal, Final Fantasy XV, Tales of Arise, dan Fallout New Vegas (masing-masing 4 suara 4,2%) dinilai seimbang antara estetika dan keterbacaan. Final Fantasy X, The Witcher 3, Pola ini menunjukkan mayoritas pemain menyukai UI bergaya dan imersif, namun tetap menghargai kesederhanaan pada game dengan fokus mekanik

Selanjut nya ini adalah hasil prefrensi gamers dalam UI game ber genre FPS (First Person Shooter) chart yang ditunjukan dibawah ini adalah 20(73 dari 94 suara keseluruhan nya atau 77.6% dari data keseluruhan karena 32,4% lainnya dianggap tidak sesuai atau terlalu insignificant untuk dihitung) jawaban yang paling sering diisi dan tidak memasukan semua jawaban yang ada



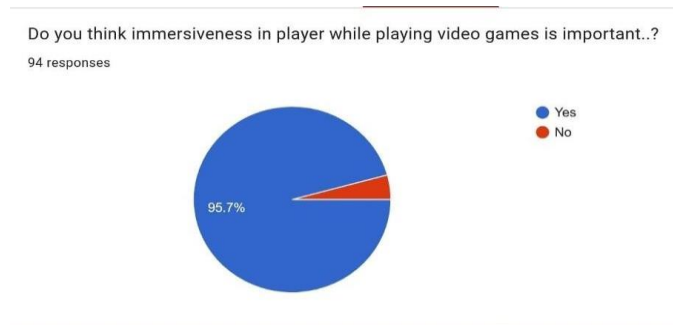
Gambar 7. Graph Preference UI Genre FPS

Valorant menempati posisi teratas dengan 9 suara (9,5%), menunjukkan dominasi popularitasnya di kalangan pemain FPS. Faktor utama yang membuat UI Valorant disukai adalah kesederhanaan dan keterbacaan tinggi dalam menampilkan elemen penting seperti health, ammo, dan skill cooldown. UI minimalis ini sangat cocok untuk gameplay kompetitif yang mengutamakan kecepatan dan akurasi, preferensi, Call of Duty: Modern Warfare 2 menyusul dengan 7 (7,4%) suara. UI dalam seri ini dikenal fungsional dan dinamis, menyediakan informasi real-time tanpa mengganggu pandangan pemain. Kombinasi desain modern dengan ikon yang mudah dipahami menjadikannya pilihan populer, terutama bagi penggemar FPS klasik yang mencari pengalaman kompetitif namun tetap sinematik. Bioshock Infinite (6 suara 6,3%) serta Bioshock dan Cyberpunk 2077 (masing-masing 5 suara 5,3%x2) dipilih karena pendekatan UI atmosferik mereka. Kedua seri Bioshock menggunakan elemen UI diegetik, di mana sebagian besar informasi diintegrasikan ke dalam dunia game itu sendiri (misalnya melalui senjata atau lingkungan), sehingga meningkatkan imersi naratif. Sementara Cyberpunk 2077 memadukan elemen futuristik dengan HUD yang kaya fitur, mencerminkan dunia cyberpunk yang kompleks, Game lain seperti Resident Evil 7: Biohazard dan Resident Evil Village (4 suara 4,2%) menawarkan UI horror-survival yang minimalis untuk mendukung ketegangan atmosfer. Sementara Free Fire, dipilih karena aksesibilitas dan popularitasnya di platform mobile, sehingga UI-nya terasa familiar dan mudah dipelajari.



Gambar 8. Graph Preference UI Genre Action/Hack and Slash

Grafik menunjukkan bahwa God of War memperoleh preferensi tertinggi (10 suara atau 10,6%), diikuti Metal Gear Rising: Revengeance (9 suara atau 9,5%) dan Nier Automata (8 suara atau 8,5%). Ketiganya menonjol karena desain UI mereka yang stylish namun tetap informatif, mampu mendukung aksi cepat dan sinematik yang menjadi ciri khas genre ini. Posisi berikutnya ditempati oleh God of War 2 dan Stellar Blade (7 suara atau 7,4%), serta Sekiro: Shadows Die Twice (6 suara atau 6,3%) dan Asura's Wrath (5 suara 5,3%) dan sisa 13,9% data lain nya tidak dimasukkan dikarenakan jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. UI pada game-game ini cenderung menyeimbangkan keterbacaan HUD dengan penekanan pada visualisasi serangan dan efek sinematik untuk meningkatkan sensasi pertarungan intens. Game seperti Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm, Monster Hunter Generations Ultimate, dan Bayonetta 2 memperoleh 3–4 suara, menunjukkan preferensi menengah dari pemain yang menyukai UI kompleks dengan sistem kombo dan indikator status mendetail. judul-judul lain seperti Darksiders, hingga Assassin's Creed IV: Black Flag berada di bawah 3 suara, umumnya karena UI mereka dianggap lebih tradisional atau kurang menonjol dibanding standar modern dalam genre hack and slash.



Gambar 9. Pie Chart Pendapat Pengisih tentang pentingnya UI

Berdasarkan data dari 94 responden, mayoritas pemain sangat setuju bahwa imersi (keterlibatan mendalam) saat bermain video game itu penting. Hal ini ditunjukkan oleh 95,7% responden yang menjawab "Ya", sementara hanya 4,3% yang menjawab "Tidak".

Hasil analisis menunjukkan perbedaan jelas dalam preferensi UI antar- genre. RPG seperti Persona 3 Reload atau The Witcher 3 lebih cocok dengan non- diegetic dan spatial UI karena pemain membutuhkan akses detail ke menu, inventori, dan quest tracker tanpa mengorbankan eksplorasi dunia. Sebaliknya, FPS seperti Valorant dan Call of Duty: Modern Warfare 2 lebih efektif memakai UI diegetic atau minimalis agar fokus pemain tetap pada aksi cepat dan reaksi real-time. Untuk Hack and Slash seperti God of War atau Nier Automata, UI biasanya memadukan non-diegetic minimalis dan spatial UI. Informasi penting seperti health bar dan indikator kombo ditampilkan jelas namun tidak mengganggu visual sinematik. Perbedaan ini menegaskan bahwa desain UI harus selaras dengan kebutuhan mekanik dan tingkat imersi tiap genre— detail untuk RPG, sederhana untuk FPS, dan seimbang untuk Hack and Slash. Hasil analisis seluruh grafik menunjukkan bahwa UI memiliki peran penting dalam meningkatkan imersivitas pemain di berbagai genre game. Pada genre RPG, UI yang kaya visual dan informatif seperti pada Persona 3 Reload dan Persona 5 Royal menjadi favorit karena mendukung narasi mendalam. Genre FPS cenderung menyukai UI minimalis seperti pada Valorant dan Call of Duty: Modern Warfare 2 yang menjaga fokus pada aksi cepat, sedangkan genre hack and slash seperti God of War memadukan UI jelas dan sinematik untuk mendukung pertarungan intens. Mayoritas responden berusia awal 20-an dan memainkan RPG sebagai genre utama mereka, dengan lebih dari 85% menyatakan UI berpengaruh signifikan terhadap pengalaman bermain. Temuan ini menegaskan pentingnya penyesuaian desain UI sesuai karakteristik genre untuk mencapai pengalaman bermain yang imersif dan memuaskan.

Analisis dan Interpretasi

Hasil pengujian menunjukkan bahwa tingkat imersivitas meningkat secara signifikan ketika tipe UI yang digunakan selaras dengan genre permainan. Responden yang bermain game bergenre FPS lebih menyukai UI yang bersih dan sederhana agar tidak mengganggu reaksi cepat. Sebaliknya, pemain RPG justru menginginkan UI yang kaya akan informasi dan naratif. Genre Hack and Slash menunjukkan preferensi terhadap UI yang bersifat sinematik dan adaptif, sementara genre Simulasi cenderung menekankan UI yang detail dan informatif untuk mendukung kompleksitas interaksi dalam permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis tipe-tipe User Interface (UI) dalam meningkatkan imersivitas video game sesuai genre, dapat disimpulkan bahwa UI memiliki peran krusial dalam menentukan kualitas pengalaman bermain. Survei yang melibatkan 94 responden menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada rentang usia 22–25 tahun, dengan puncak tertinggi di usia 22 tahun (10,6%). Kelompok ini mendominasi preferensi dan mewakili demografi pemain muda-dewasa yang aktif mengikuti perkembangan game modern.

Dari segi genre, RPG menjadi genre paling populer dengan preferensi sebesar 41,5%, disusul oleh Fighting (22,3%), FPS (21,3%), dan Action (14,9%). Pada RPG, judul seperti Persona 5 Royal dipilih oleh 33% responden, diikuti Skyrim (17%) dan The Witcher 3 (12,8%). Preferensi ini menegaskan kecenderungan pemain terhadap UI naratif dan mendetail yang umum pada RPG.

Pada genre FPS, Valorant menempati posisi teratas dengan 9 suara, mencerminkan popularitas dan kesederhanaan UI-nya yang memudahkan fokus pemain pada aksi kompetitif. Game seperti Call of Duty: Modern Warfare 2 (7 suara) dan Bioshock Infinite (6 suara) menonjol karena keseimbangan UI informatif dan atmosferik. Sementara itu, di genre Hack and Slash, God of War memimpin dengan 10 suara, diikuti Metal Gear Rising (9 suara) dan Nier Automata (8 suara), menunjukkan apresiasi pemain terhadap UI sinematik yang tetap fungsional.

Secara umum, lebih dari 85% responden menyatakan bahwa UI memiliki pengaruh besar terhadap imersivitas, baik pada genre FPS maupun Hack and Slash. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan desain UI harus disesuaikan dengan karakteristik gameplay: RPG membutuhkan UI non-diegetic dan spatial untuk manajemen kompleks, FPS lebih cocok dengan UI minimalis diegetic untuk fokus aksi, sedangkan Hack and Slash membutuhkan kombinasi non-diegetic minimalis dan spatial untuk mendukung intensitas visual dan pertarungan cepat. Penyesuaian ini krusial agar pengalaman bermain tetap optimal, mendalam, dan memuaskan.

Hasil Survey ini di berikan kepada grub grub gamer yang cenderung suka vibe atau nuasa-nuasa negara jepang seperti anime atau manga(komik jepang) hasil akan bervariasi berbedah tergantung dengan tiap circle orang yang mengisi survey.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul " Animasi 3D Sebagai Media Penyuluhan Keselamatan Berlalu Lintas ". Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

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

REFERENSI

- [1] Kurniawan, D., & Lestari, P. (2023). Evaluasi Elemen UI dalam Meningkatkan User Engagement pada Game Mobile Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*.47.
- [2] Nugroho, A. (2020). Perancangan UI/UX pada Game Berbasis RPG untuk Meningkatkan Engagement Pemain. *Jurnal Teknologi Dan Informatika*.
- [3] Rahmawati, L. (2022). Desain Antarmuka Pengguna pada Game Edukasi Interaktif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*.
- [4] Ramadhan, M., Chen, T., Poh, W., & David, L. (2022). Standardization in Interface Design to Increase Higher UI/UX in Game Levels Setup. 2022 IEEE 2nd International Conference on Mobile Networks and Wireless Communications
- [5] Saputra, R., & Dewi, M. (2021). Analisis Antarmuka Pengguna pada Game Simulasi dan FPS terhadap Kepuasan dan Imersi Pemain. *Jurnal Game Dan Interaksi Digital*.
- [6] Fathoni, K., Setiowati, Y. & Muhammad, R., 2020, 'Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa Untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality', *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(1), 32.
- [7] Trepo, S., Al-Hassan, M., & Nguyen, L. (2024). Analyzing Genre-Specific Immersion in VR Gaming: Insights from Steam Reviews. Tampere University.
- [8] Umar, N., Yuyun, Y., & Gani, H. (2022). Generating Game Immersion Features for Immersive Game Selection. *ILKOM Jurnal Ilmiah*.
- [9] Lee, L.-G., & Chung, J.-H. (2022). A Study on User Evaluation of VR Games on Improving Visual Immersion. *Journal of Digital Convergence*, 20(2), 407–413 – membahas faktor teknis dan kontekstual yang memengaruhi imersi visual pada game VR. ([KoreaScience][4])
- [10] Huerta, O., Kus, A., Unver, E., Arslan, R., Dawood, M., Kofoğlu, M. & Ivanov, V., 2021, A Design-Based Approach to Enhancing Technical Drawing Skills in Design & Engineering Education Using VR and AR Tools.
- [11] Zamri, K., & Tan, H. (2022). Evaluating Educational Game via User Experience (UX) and User Interface (UI) Elements. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol8.sp.1.2022>
- [12] Laine, T. H., & Suk, H. J. (2024). Investigating User Experience of an Immersive Virtual Reality Simulation Based on a Gesture-Based User Interface. *Applied Sciences*, 14(11), 4935 – mengevaluasi dampak UI gestural terhadap pengalaman imersif. ([KoreaScience][4], [SAGE Journals][2]) (gabungan relevansi UI & imersi).
- [13] Pinelle, D., Wong, N., & Stach, T. (2021). Heuristic evaluation for games: Usability principles for video game design. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- [14] Brown, D., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1297–1300). ACM..
- [15] Malaspina, M., Barbato, J. A., Cremaschi, M., Gasparini, F., Grossi, A., & Saibene, A. (2023). An experimental protocol to access immersiveness in video games. *arXiv* – studi ini menunjukkan bahwa tingkat imersivitas dipengaruhi tidak hanya oleh konten game tetapi juga oleh tampilan UI, dan menggunakan IEQ serta respons perilaku fisiologis untuk evaluasi. ([arXiv][1])
- [16] Isbister, K. (2020). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press.
- [17] Norman, D. A. (2020). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- [18] Sweetser, P., & Wyeth, P. (2020). *GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games*. *Computers in Entertainment*, 3(3), 1–24..
- [19] Rogers, S. (2020). *Level up! The guide to great video game design* (2nd ed.). Wiley.
- [20] Wibowo, A., & Nugroho, E. (2020). Analisis pengalaman pengguna terhadap antarmuka permainan digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 259–268.