

# Evaluasi ergonomi terhadap rancangan interface game pada layar monitor berbasis komputer = Ergonomic evaluation of game interface design on computer based monitor screen

Gaby Reveria Hellianto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20456224&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Pada saat ini, game telah berkembang pesat menjadi salah satu hal yang ada dalam keseharian manusia. Dimulai dari game yang dahulu hanya merupakan sarana penghiburan semata, sekarang telah menjadi sarana dengan banyak fungsi lainnya, misalnya saja sebagai sarana pembelajaran dan lahan bisnis. Hal tersebut dapat terjadi karena pada dasarnya game diciptakan dengan tujuan positif. Selain karena manfaat positifnya, perubahan zaman dan teknologi juga telah mendorong pada perkembangan game di dunia yang menjadi semakin pesat.

Industri dan bisnis pengembangan game bukan lagi menjadi hal yang jarang, namun sudah lumrah dan menjadi potensi bisnis yang menjanjikan saat ini. Sayangnya, tidak semua hal hanya memiliki sisi positif. Game merupakan sesuatu yang memberikan kesenangan dan segala sesuatu yang menyenangkan mempunyai kecenderungan bersifat adiktif yang jika dimainkan dengan tidak tepat, dapat memberikan efek bagi kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sisi ergonomis dari sebuah game terkait dengan user interface design dan layar monitor yang digunakan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan skenario task dalam permainan yang perlu diselesaikan dengan studi kasus pada game berbasis komputer. Metode yang digunakan meliputi performance metrics, kuesioner Game Experience Questionnaire GEQ, kuesioner NASA TLX, kuesioner Questionnaire for User Interface Satisfaction QUIS, dan rekam data Eye Tracking.

Hasil penelitian menunjukkan desain dan layar monitor yang lebih ergonomis dari beberapa komponen penilaian. Selain itu, dibuat pula rekomendasi desain yang diharapkan lebih meningkatkan sisi ergonomis dari sebuah game berbasis komputer.

<hr><i>At this time, gaming has grown rapidly into one of the things that exist in everyday human life. Starting from the previous game which is only a means of solace, now has become a means with many other functions, for example, learning and business objects. It is happening because basically, the game was created with positive purposes. In addition to its positive benefits, changing times and technology has also pushed the development of games in the world to increase rapidly.

Games industry and business development is no longer a rare thing, but it is now becoming common place and promising business potential. Unfortunately, not all things only have positive sides. Game is something that gives fun and everything that is fun has an addictive tendency that if played inappropriately, can have effects on health, whether bad or not.

This study aims to evaluate the ergonomics side of a game related to the user interface design and monitor screen. Evaluation is done by providing a task scenario in the game that needs to be solved with case studies on computer gaming. The methods used include performance metrics, Game Experience Questionnaire Questionnaires GEQ, NASA TLX questionnaires, Questionnaire for User Interface Satisfaction QUIS, and Eye Tracking data records.

The results show a more ergonomic design and monitor screen of some assessment components. In addition,

design recommendations were also made which are expected to improve the ergonomic side of a computer gaming.</i>