

PENGARUH KUALITAS VISUAL DAN *STORYTELLING* TERHADAP *ENGAGEMENT* PEMAIN *GENSHIN IMPACT* DAN *WUTHERING WAVES*

Rilyane S.R. Sembiring¹, Iskandar Zulkarnain²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sulawesi Utara

Korespondensi: rilyane_sembiring@stiesulut.ac.id

Info Artikel

Riwayat artikel:

Diterima 30 Agustus 2025

Direvisi 31 Agustus 2025

Diterima 31 Agustus 2025

Kata kunci:

kualitas visual, *storytelling*,
engagement, *Genshin Impact*,
Wuthering Waves

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengaruh kualitas visual dan *storytelling* terhadap *engagement* pemain dalam dua game populer bergenre open-world RPG, yaitu *Genshin Impact* dan *Wuthering Waves*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif komparatif dengan teknik survei. Data diperoleh melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disebarakan kepada 100 responden, masing-masing terdiri dari 50 pemain *Genshin Impact* dan 50 pemain *Wuthering Waves*. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas, regresi linear berganda, independent samples t-test, serta MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap *engagement* pemain ($\beta = 0,4858$; $p < 0,001$). Sebaliknya, *storytelling* tidak terbukti berpengaruh signifikan secara parsial terhadap *engagement* ($\beta = -0,1403$; $p = 0,125$). Namun, secara simultan kualitas visual dan *storytelling* mampu menjelaskan 38,36% variasi *engagement* pemain, yang berarti kedua variabel tetap relevan dalam membangun keterlibatan meskipun kualitas visual menjadi faktor dominan.

Lebih lanjut, hasil uji beda menunjukkan bahwa *engagement* pemain *Wuthering Waves* lebih tinggi dibandingkan dengan *Genshin Impact* (Mean Difference = -4,7; $p < 0,001$). Analisis MANOVA juga mengungkap adanya perbedaan signifikan secara multivariat antara kedua kelompok, di mana kualitas visual menjadi faktor pembeda paling dominan, diikuti *storytelling* dengan pengaruh sedang.

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa kualitas visual merupakan faktor utama yang memengaruhi *engagement* pemain, sementara *storytelling* memiliki peran pendukung. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi pengembang game untuk lebih memprioritaskan desain visual yang imersif, namun tetap menjaga konsistensi narasi agar mampu membangun pengalaman emosional dan loyalitas pemain jangka panjang.



©2025 Para Penulis. Diterbitkan oleh PT. Meka Insight Publisher. Artikel ini merupakan artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Dalam era digital, industri permainan video tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai sarana strategis dalam membangun pengalaman imersif dan loyalitas pengguna. Dua dimensi penting yang banyak menentukan keterlibatan pemain adalah kualitas visual dan *storytelling*, yang mampu menciptakan pengalaman emosional mendalam sekaligus mendorong keterikatan jangka panjang dengan suatu *game*. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa keberhasilan *game* tidak hanya bertumpu pada mekanika permainan, tetapi juga pada sejauh mana visual dan naratifnya selaras dengan ekspektasi serta nilai budaya pemain (Xie, 2024; Zhu & Huang, 2024).

Genshin Impact menjadi contoh menonjol dari penerapan strategi tersebut. Zhu & Huang (2024) menekankan bahwa integrasi budaya lokal Tiongkok dalam lanskap, arsitektur, hingga festival di dalam *game* mampu meningkatkan keterlibatan emosional pemain global. Sementara itu, Xie (2024) menyoroti kekuatan visual detail serta cerita mendalam yang memenuhi ekspektasi penggemar anime RPG. Dari perspektif psikologi perilaku, Yang (2023) menambahkan bahwa *Genshin Impact* berhasil memperkuat *Engagement* melalui teknik *operant conditioning*, di mana sistem hadiah, pembaruan konten, serta alur cerita yang berkelanjutan membentuk pola keterlibatan yang konsisten. Hal ini sejalan dengan temuan (Almeida, 2024) yang menunjukkan bahwa kualitas estetika visual

dalam sebuah *game* berhubungan langsung dengan pengalaman bermain dan keterlibatan perilaku pemain.

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada Genshin Impact tanpa membandingkannya secara langsung dengan *game* kompetitor sejenis seperti Wuthering Waves. Sebagai pendatang baru dalam genre *open-world* RPG, Wuthering Waves menghadirkan gaya visual serupa tetapi dengan pendekatan artistik dan pace naratif yang berbeda. Keterbatasan kajian komparatif ini menciptakan gap penelitian mengenai sejauh mana kualitas visual dan *storytelling* dari kedua *game* tersebut berpengaruh terhadap *Engagement* pemain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kedua aspek tersebut pada Genshin Impact dan Wuthering Waves guna memberikan pemahaman teoretis yang lebih tajam serta kontribusi praktis bagi pengembang *game* dalam merancang strategi desain dan pemasaran berbasis pengalaman pengguna (Burke & Lucier-Greer, 2021; Zhang et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga pertanyaan utama, yaitu: (1) apakah kualitas visual berpengaruh signifikan terhadap *Engagement* pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves, (2) apakah *storytelling* berpengaruh signifikan terhadap *Engagement* pemain kedua *game* tersebut, serta (3) apakah terdapat perbedaan pengaruh kualitas visual dan *storytelling* terhadap *Engagement* antara pemain Genshin Impact dan pemain Wuthering Waves. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membandingkan pengaruh kedua variabel independen kualitas visual dan *storytelling* terhadap *Engagement* pemain pada kedua *game*, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mendorong keterlibatan pengguna dalam konteks *game open-world* RPG.

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua aspek. Dari sisi teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan literatur di bidang manajemen pemasaran digital, khususnya mengenai peran elemen visual dan naratif dalam meningkatkan *Engagement* konsumen pada media interaktif. Dari sisi praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang *game* dan manajer produk dalam merancang strategi desain visual serta *storytelling* yang lebih efektif untuk membangun loyalitas sekaligus meningkatkan keterlibatan pemain. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya memperkuat pemahaman akademis, tetapi juga menawarkan rekomendasi implementatif bagi industri *game* yang semakin kompetitif.

Kualitas visual dalam konteks *game* mencakup aspek estetika seperti grafis, animasi, desain karakter, efek cahaya, detail lingkungan, hingga tampilan antarmuka yang membentuk persepsi pemain terhadap pengalaman bermain. Visual yang kuat terbukti mampu meningkatkan persepsi nilai sekaligus memberikan pengalaman sensorik yang menyenangkan (Park & Lee, 2021). Almeida (2024) menegaskan bahwa kualitas estetika visual berkontribusi langsung pada pengalaman positif dan meningkatkan behavioral *Engagement*, sementara Zhang et al. (2024) menyoroti peran elemen visual berbasis budaya dalam membangun ikatan emosional antara pemain dan dunia *game*. Yu et al. (2025) juga menambahkan bahwa *affordance* budaya dalam desain visual dapat memperkaya pengalaman imersif, sebagaimana ditunjukkan dalam representasi lanskap dan arsitektur Genshin Impact, yang menurut Chen et al. (2023) meningkatkan loyalitas pemain. Lebih jauh, Burke & Lucier-Greer (2021) menekankan bahwa keterlibatan visual tidak hanya berdampak teknis, tetapi juga memiliki peran psikologis penting dalam memperkuat realisme, kepuasan estetik, serta intensi pemain untuk terus terlibat dalam permainan.

Storytelling atau narasi dalam *game* merupakan proses penyampaian cerita, konflik, dan perkembangan karakter yang membentuk pengalaman imersif pemain. Dalam *game* RPG, *storytelling* berperan penting dalam membangun ikatan emosional antara pemain dan karakter serta meningkatkan motivasi untuk terus bermain. Lu & Moller (2024) menegaskan bahwa narasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis pemain berdasarkan teori *Self-Determination*, seperti kompetensi, keterhubungan, dan otonomi, sehingga semakin memperkuat motivasi intrinsik. Sementara itu, Schmidt-Kraepelin et al. (2023) menyoroti konsep narrative transportation, yakni kondisi ketika pemain larut dalam alur cerita hingga meningkatkan kepuasan dan *Engagement*, khususnya dalam RPG seperti Genshin Impact dan Wuthering Waves yang kaya dengan plot kompleks serta interaksi karakter.

Engagement dalam konteks permainan merujuk pada tingkat keterlibatan psikologis, kognitif, emosional, dan perilaku pemain terhadap *game*. Burke & Lucier-Greer (2021) menambahkan bahwa

Engagement dapat diukur melalui keterikatan psikologis dan frekuensi interaksi pemain, sebagaimana terlihat pada Genshin Impact melalui eksplorasi dunia, partisipasi event, dan aktivitas komunitas. Studi Pekerti W. & Fajar (2024) menunjukkan bahwa *Engagement* dipengaruhi oleh desain *game*, seperti kualitas visual, *storytelling*, dan sistem *reward*, yang memadukan motivasi intrinsik (kepuasan, kesenangan, imersi) dengan motivasi ekstrinsik (hadiah, konten baru, status sosial). Lebih lanjut, Vu (2017) menekankan bahwa elemen budaya juga dapat meningkatkan loyalitas dan niat berkelanjutan pemain, sehingga *Engagement* tidak semata-mata ditentukan oleh aspek teknis, melainkan juga oleh resonansi emosional dan kultural yang memperkuat hubungan antara pemain dan *game*.

METODE PENELITIAN

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan metode survei untuk mengukur dan membandingkan pengaruh kualitas visual serta *storytelling* terhadap *engagement* pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju), yang disebarakan secara daring kepada komunitas pemain melalui media sosial, Discord, dan forum game.

Populasi penelitian adalah pemain aktif Genshin Impact dan Wuthering Waves di Indonesia dengan rentang usia 18–30 tahun. Sampel ditentukan menggunakan purposive sampling dengan kriteria: (1) aktif bermain minimal 3 bulan terakhir, dan (2) bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Berdasarkan perhitungan rumus Cochran dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 10%, diperoleh ukuran sampel minimum 100 responden, dengan pembagian minimal 50 responden dari masing-masing kelompok game.

Variabel penelitian terdiri dari kualitas visual (X1), *storytelling* (X2), dan *engagement* pemain (Y). Kualitas visual diukur melalui aspek grafis, animasi, efek cahaya, dan desain karakter. *Storytelling* mencakup alur cerita, kedalaman karakter, konsistensi narasi, dan interaktivitas. *Engagement* diukur melalui rasa ketertarikan, waktu bermain, keinginan kembali bermain, serta imersi pemain. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran empiris mengenai faktor yang memengaruhi keterlibatan pemain.

UJI VALIDITAS

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Metode yang digunakan adalah *Corrected Item-Total Correlation* dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Menurut Sugiyono (2019), suatu butir pertanyaan dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hal yang sama ditegaskan Ghazali (2018), bahwa validitas konstruk dapat dilihat melalui korelasi antara skor item dengan skor total, di mana nilai yang signifikan menunjukkan item mampu merefleksikan konstruk yang diteliti.

UJI RELIABILITAS

Reliabilitas menunjukkan konsistensi instrumen dalam mengukur suatu konstruk. Pengujian dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha. Menurut Nunnally (1978) dalam Ghazali (2018), instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Sugiyono (2019) juga menyebutkan bahwa reliabilitas instrumen ditunjukkan oleh konsistensi hasil pengukuran ketika instrumen digunakan berulang kali pada kondisi yang relatif sama. Dengan demikian, reliabilitas memastikan bahwa instrumen tidak hanya valid, tetapi juga stabil dalam mengukur variabel penelitian.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk Test untuk memastikan distribusi residual data mengikuti distribusi normal. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji normalitas diperlukan sebagai prasyarat analisis regresi agar model dapat memberikan estimasi yang tidak bias. Ghazali (2018) menambahkan bahwa residual yang berdistribusi normal ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

UJI HOMOGENITAS MATRIKS KOVARIAN

Untuk analisis multivariat seperti MANOVA, dilakukan uji Box's M untuk memeriksa kesamaan matriks kovarians antar kelompok. Menurut Ghozali (2018), homogenitas matriks kovarians merupakan syarat penting dalam analisis multivariat agar perbandingan antar kelompok valid. Sugiyono (2019) juga menegaskan bahwa homogenitas varians dan kovarians memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan benar-benar berasal dari pengaruh variabel bebas, bukan dari perbedaan varian antar kelompok.

UJI MULTIKOLINEARITAS

Uji multikolinearitas dilakukan untuk memastikan tidak terjadi hubungan linear yang tinggi antar variabel independen. Menurut Ghozali (2018), multikolinearitas dapat diuji melalui nilai korelasi antar variabel independen maupun Variance Inflation Factor (VIF), di mana nilai korelasi yang sangat tinggi atau VIF lebih dari 10 menunjukkan adanya masalah multikolinearitas. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa tidak adanya multikolinearitas penting untuk menghasilkan estimasi regresi yang valid dan dapat diinterpretasikan dengan baik.

UJI HIPOTESIS (REGRESI LINEAR BERGANDA)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linear berganda untuk melihat pengaruh kualitas visual dan *storytelling* terhadap *engagement* pemain. Menurut Sugiyono (2019), regresi digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen. Ghozali (2018) menambahkan bahwa pengujian signifikansi dilakukan melalui uji t (parsial) untuk melihat pengaruh masing-masing variabel independen, serta uji F (simultan) untuk melihat pengaruh bersama-sama.

UJI INDEPENDENT SAMPLE T-TEST

Untuk menguji perbedaan *engagement* antara pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves, digunakan uji *Independent Sample T-Test*. Sugiyono (2019) menyebutkan bahwa uji t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok independen. Ghozali (2018) juga menekankan bahwa uji t dua sampel independen tepat digunakan ketika ingin melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam mean antar kelompok yang tidak saling berhubungan.

UJI MANOVA (MULTIVARIATE ANALYSIS OF VARIANCE)

MANOVA digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan secara simultan pada variabel dependen (visual, *storytelling*, *engagement*) berdasarkan kategori game. Menurut Sugiyono (2019), MANOVA berguna ketika peneliti ingin melihat pengaruh variabel bebas terhadap beberapa variabel terikat sekaligus. Ghozali (2018) menjelaskan bahwa MANOVA menggunakan statistik multivariat seperti Wilks' Lambda dan Pillai's Trace, dengan dasar pengambilan keputusan pada nilai signifikansi $< 0,05$.

UJI UNIVARIAT (ANOVA)

Setelah MANOVA signifikan, dilakukan ANOVA untuk tiap variabel dependen secara terpisah (visual, *storytelling*, *engagement*). Sugiyono (2019) menekankan bahwa ANOVA menguji perbedaan rata-rata lebih dari dua kelompok atau antar variabel yang memiliki kategori. Ghozali (2018) menambahkan bahwa ANOVA memberikan informasi tentang besarnya variasi yang dijelaskan oleh kategori, ditunjukkan dengan nilai R^2 dan F statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

UJI VALIDITAS

Tabel 1 Uji Validitas

Variabel	Butir	R_Hitung
----------	-------	----------

Kualitas Visual	x1_1	0.6036
	x1_2	0.5702
	x1_3	0.4852
	x1_4	0.6565
	x1_5	0.4286
	x1_6	0.6117
	x1_7	0.5337
	x1_8	0.5925
	x1_9	0.4141
	x1_10	0.601
	x1_11	0.6886
	x1_12	0.4021
<i>Storytelling</i>	x2_1	0.4729
	x2_2	0.2643
	x2_3	0.2797
	x2_4	0.2422
	x2_5	0.6288
	x2_6	0.4066
	x2_7	0.3785
	x2_8	0.3856
	x2_9	0.4002
	x2_10	0.2986
	x2_11	0.2592
	x2_12	0.5224
<i>Engagement Player</i>	y_1	0.3093
	y_2	0.4658
	y_3	0.5482
	y_4	0.5146
	y_5	0.4354
	y_6	0.2407
	y_7	0.3906
	y_8	0.3465
	y_9	0.4422
	y_10	0.4004
	y_11	0.3727
	y_12	0.2571

Berdasarkan tabel 1, hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson (Corrected Item–Total Correlation) dengan jumlah responden sebanyak 100 orang dan batas r tabel sebesar 0,195 pada taraf signifikansi 5%, diperoleh bahwa seluruh item pada variabel kualitas visual (X1), *storytelling* (X2), dan *Engagement* (Y) memiliki nilai korelasi lebih besar dari r tabel. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data dan analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

UJI RELIABILITAS

Gambar 1 Uji Reliabilitas

```
Test scale = mean(unstandardized items)
Reversed items:  x2_2 x2_10

Average interitem covariance:  .0911254
Number of items in the scale:  36
Scale reliability coefficient:  0.8007
```

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan pada output, diperoleh nilai Cronbach's Alpha (Scale Reliability Coefficient) sebesar 0,8007 dengan jumlah item sebanyak 36. Nilai tersebut berada di atas batas minimal reliabilitas 0,70 sebagaimana dikemukakan oleh Nunnally (1978), sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang baik. Dengan demikian, seluruh item dalam kuesioner konsisten dalam mengukur konstruk yang diteliti dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

UJI ASUMSI KLASIK UJI NORMALITAS

Tabel 2 Uji Normalitas

Shapiro-Wilk W test for normal data					
Variable	Obs	W	V	z	Prob>z
resid	100	0.98764	1.021	0.046	0.48183

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk Test, diperoleh nilai probabilitas (Prob > z) sebesar 0,48183 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas dalam model regresi telah terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

UJI HOMOGENITAS MATRIKS KOVARIAN

Gambar 2 Uji Homogenitas

```
Test of equality of covariance matrices across 2 samples

Modified LR chi2 = 10.61955
Box F(6,69583.7) = 1.71      Prob > F = 0.1139
Box chi2(6) = 10.27      Prob > chi2 = 0.1138
```

Berdasarkan hasil uji kesamaan matriks kovarians dengan Box's M Test, diperoleh nilai probabilitas (Prob > F = 0,1139 dan Prob > chi2 = 0,1138) yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi kesamaan matriks kovarians antar kelompok terpenuhi. Dengan demikian, data dari kedua sampel memiliki matriks kovarians yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke analisis multivariat (misalnya MANOVA atau diskriminan) tanpa ada masalah asumsi heterogenitas.

UJI MULTIKOLINEARITAS ANTAR VARIABEL DEPENDEN

Tabel 3 Uji Multikolinearitas

	total_x1	total_x2	total_y
total_x1	1.0000		
total_x2	0.4361 0.0000	1.0000	
total_y	0.6070 0.0000	0.1537 0.1268	1.0000

Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh bahwa kualitas visual memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *storytelling* ($r = 0,4361$; $p < 0,05$) serta dengan *Engagement* pemain ($r = 0,6070$; $p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kualitas visual yang ditampilkan dalam game, semakin kuat pula keterhubungannya dengan narasi dan semakin tinggi tingkat keterlibatan pemain. Sementara itu, hubungan antara *storytelling* dengan *Engagement* ditemukan positif namun tidak signifikan ($r = 0,1537$; $p > 0,05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa dalam konteks penelitian ini, *storytelling* belum secara langsung memengaruhi tingkat *Engagement* pemain. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas visual memainkan peran yang lebih dominan dibandingkan *storytelling* dalam membentuk keterlibatan pemain pada game Genshin Impact dan Wuthering Waves.

UJI HIPOTESIS ANALISIS REGRESI

Tabel 4 Regresi

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	100
Model	767.575015	2	383.787507	F(2, 97)	=	30.19
Residual	1233.17499	97	12.7131442	Prob > F	=	0.0000
				R-squared	=	0.3836
				Adj R-squared	=	0.3709
Total	2000.75	99	20.209596	Root MSE	=	3.5655

total_y	Coefficient	Std. err.	t	P> t	[95% conf. interval]	
total_x1	.4858148	.0645415	7.53	0.000	.3577178	.6139118
total_x2	-.1403355	.0906839	-1.55	0.125	-.3203179	.0396469
_cons	27.62594	3.791794	7.29	0.000	20.10028	35.15161

Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa model penelitian mampu menjelaskan 38,36% variasi *Engagement* pemain ($R^2 = 0,3836$) melalui variabel kualitas visual (X1) dan *storytelling* (X2). Secara parsial, kualitas visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Engagement* dengan koefisien $\beta = 0,4858$, $t = 7,53$, dan $p < 0,001$, yang berarti semakin tinggi kualitas visual maka semakin meningkat pula *Engagement* pemain. Sebaliknya, variabel *storytelling* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Engagement* ($\beta = -0,1403$; $t = -1,55$; $p = 0,125$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas visual merupakan faktor utama yang memengaruhi *Engagement* pemain, sedangkan *storytelling* tidak memberikan kontribusi signifikan setelah dikontrol bersama kualitas visual.

UJI INDEPENDENT SAMPLE T-TEST

Untuk melihat perbedaan tingkat *Engagement* antara pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves, dilakukan uji Independent Samples t-test dengan hasil yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test

Two-sample t test with equal variances						
Group	Obs	Mean	Std. err.	Std. dev.	[95% conf. interval]	
GI	50	42	.5862367	4.145319	40.82191	43.17809
WuWa	50	46.7	.497545	3.518174	45.70015	47.69985
Combined	100	44.35	.4495508	4.495508	43.45799	45.24201
diff		-4.7	.7689112		-6.225879	-3.174121

t = -6.1125
Degrees of freedom = 98

H₀: diff = 0

Ha: diff < 0

Pr(T < t) = **0.0000**

Ha: diff != 0

Pr(|T| > |t|) = **0.0000**

Ha: diff > 0

Pr(T > t) = **1.0000**

Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh bahwa kualitas visual memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *storytelling* ($r = 0,4361$; $p < 0,05$) serta dengan *Engagement* pemain ($r = 0,6070$; $p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kualitas visual yang ditampilkan dalam game, semakin kuat pula keterhubungannya dengan narasi dan semakin tinggi tingkat keterlibatan pemain. Sementara itu, hubungan antara *storytelling* dengan *Engagement* ditemukan positif namun tidak signifikan ($r = 0,1537$; $p > 0,05$), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa dalam konteks penelitian ini, *storytelling* belum secara langsung memengaruhi tingkat *Engagement* pemain. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas visual memainkan peran yang lebih dominan dibandingkan *storytelling* dalam membentuk keterlibatan pemain pada game Genshin Impact dan Wuthering Waves.

UJI MANOVA

Tabel 6 MANOVA

Source	Statistic	df	F(df1,	df2) =	F	Prob>F
game_cat	W 0.4352	1	3.0	96.0	41.53	0.0000 e
	P 0.5648		3.0	96.0	41.53	0.0000 e
	L 1.2979		3.0	96.0	41.53	0.0000 e
	R 1.2979		3.0	96.0	41.53	0.0000 e
Residual		98				
Total		99				

e = exact, a = approximate, u = upper bound on F

e = exact, a = approximate, u = upper bound on F

Berdasarkan hasil analisis MANOVA menggunakan uji multivariat (Wilks' Lambda, Pillai's Trace, Lawley-Hotelling Trace, dan Roy's Largest Root), diperoleh nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ pada semua statistik uji. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada variabel dependen secara simultan berdasarkan kategori game (Genshin Impact dan Wuthering Waves). Dengan kata lain, jenis game berpengaruh signifikan terhadap kombinasi variabel penelitian yang dianalisis.

UJI UNIVARIAT (ANOVA PER VARIABEL)

Tabel 7 Anova Kualitas Visual

Number of obs = 100					
R-squared = 0.5542					
Root MSE = 4.14071					
Adj R-squared = 0.5496					
Source	Partial SS	df	MS	F	Prob>F
Model	2088.49	1	2088.49	121.81	0.0000
game_cat	2088.49	1	2088.49	121.81	0.0000
Residual	1680.26	98	17.14551		
Total	3768.75	99	38.068182		

Berdasarkan hasil analisis ANOVA, diperoleh nilai $F = 121,81$ dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ serta nilai $R\text{-squared} = 0,5542$. Hal ini menunjukkan bahwa kategori game (Genshin Impact dan Wuthering Waves) berpengaruh signifikan terhadap variabel yang diuji, di mana sekitar 55,42% variasi variabel dapat dijelaskan oleh perbedaan kategori game. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang kuat dan signifikan antara kedua kelompok pemain.

Tabel 8 Anova *Storytelling*

Number of obs = 100					
R-squared = 0.1242					
Root MSE = 4.13038					
Adj R-squared = 0.1153					
Source	Partial SS	df	MS	F	Prob>F
Model	237.16	1	237.16	13.90	0.0003
game_cat	237.16	1	237.16	13.90	0.0003
Residual	1671.88	98	17.06		
Total	1909.04	99	19.283232		

Berdasarkan hasil analisis ANOVA untuk variabel *Storytelling*, diperoleh nilai $F = 13,90$ dengan signifikansi $p = 0,0003 < 0,05$ serta nilai $R\text{-squared} = 0,1242$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam *storytelling* antara pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves, meskipun kontribusi variabel kategori game dalam menjelaskan variasi *storytelling* relatif kecil yaitu sebesar 12,42%.

Tabel 9 ANOVA *Engagement*

Number of obs = 100					
R-squared = 0.2760					
Root MSE = 3.84456					
Adj R-squared = 0.2686					
Source	Partial SS	df	MS	F	Prob>F
Model	552.25	1	552.25	37.36	0.0000
game_cat	552.25	1	552.25	37.36	0.0000
Residual	1448.5	98	14.780612		
Total	2000.75	99	20.209596		

Berdasarkan hasil analisis ANOVA untuk variabel *Engagement*, diperoleh nilai $F = 37,36$ dengan signifikansi $p = 0,0000 < 0,05$ serta nilai $R\text{-squared} = 0,2760$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *Engagement* yang signifikan antara pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves, dengan kontribusi kategori game dalam menjelaskan variasi *Engagement* sebesar 27,60%.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas visual memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Engagement* pemain, yang berarti semakin tinggi kualitas visual yang dirasakan, semakin tinggi pula keterlibatan pemain. Temuan ini konsisten dengan penelitian Almeida (2024) yang menyatakan bahwa kualitas estetika visual berkontribusi langsung pada pengalaman bermain yang

positif dan meningkatkan keterlibatan perilaku. Demikian pula, Zhu & Huang (2024) serta Zhang et al., (2024) menekankan pentingnya integrasi elemen budaya dalam visual game seperti Genshin Impact, yang tidak hanya memperindah permainan tetapi juga memperkuat ikatan emosional dengan pemain. Dengan demikian, kualitas visual terbukti menjadi prediktor utama *Engagement*, sejalan dengan Burke & Lucier-Greer (2021) yang mengaitkan keterlibatan visual dengan kepuasan psikologis dan loyalitas jangka panjang.

Berbeda dengan kualitas visual, *storytelling* dalam penelitian ini tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *Engagement* ketika diuji dalam model regresi bersama. Hasil ini agak berbeda dengan temuan Lu & Moller (2024) yang menyatakan bahwa narasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis pemain sesuai Self-Determination Theory. Meski demikian, hasil ini dapat dipahami karena *storytelling* mungkin tidak bekerja secara langsung terhadap *Engagement*, melainkan lebih banyak berperan sebagai faktor pendukung melalui imersi atau narrative transportation sebagaimana dijelaskan oleh Schmidt-Kraepelin et al. (2023). Dengan kata lain, *storytelling* memiliki nilai penting, tetapi tidak selalu berdampak langsung terhadap keterlibatan pemain jika kualitas visual lebih dominan.

Meskipun *storytelling* tidak berpengaruh signifikan secara parsial, hasil regresi simultan menunjukkan bahwa kualitas visual dan *storytelling* bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *Engagement*, dengan kontribusi sebesar 38,36%. Hal ini menegaskan bahwa kedua elemen tersebut, ketika dipadukan, mampu memperkaya pengalaman pemain. Curcio et al. (2023) menyatakan bahwa integrasi antara tantangan gameplay dengan narasi memperkuat imersi dan keterlibatan emosional, sehingga meskipun *storytelling* tidak dominan secara individual, keberadaannya tetap memperkuat pengalaman visual yang mendalam. Selain itu, temuan ini sejalan dengan Yu et al. (2025) yang menekankan bahwa affordance budaya dalam desain visual dan naratif membantu menciptakan sense-making lintas budaya yang memperkaya pengalaman imersif. Dengan demikian, visual dan *storytelling* secara simultan berkontribusi membentuk *Engagement* yang lebih kompleks.

Analisis perbedaan antar kelompok menunjukkan bahwa pemain Wuthering Waves menilai kualitas visual, *storytelling*, dan *Engagement* lebih tinggi dibandingkan pemain Genshin Impact. Hasil MANOVA menegaskan adanya perbedaan signifikan secara multivariat, dengan kualitas visual sebagai faktor pembeda paling dominan. Hal ini memperkuat argumen Vu (2017) bahwa elemen budaya dan artistik dalam game berperan penting dalam meningkatkan loyalitas pemain. Temuan ini juga sejalan dengan Burke & Lucier-Greer (2021) yang menyatakan bahwa keterlibatan visual dan interaksi sosial dalam game berkontribusi pada kesejahteraan pemain. Sementara itu, perbedaan *storytelling* antar kedua game meskipun signifikan, efeknya lebih moderat, yang mengindikasikan bahwa inovasi visual dan kualitas estetika lebih menentukan dalam menciptakan perbedaan *Engagement* antar pemain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa visual menjadi dimensi paling krusial dalam membedakan pengalaman antara Genshin Impact dan Wuthering Waves.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kualitas visual memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *engagement* pemain baik pada Genshin Impact maupun Wuthering Waves. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kualitas visual yang dirasakan, semakin besar pula keterlibatan pemain dalam game.

Sebaliknya, *storytelling* dalam penelitian ini tidak terbukti berpengaruh signifikan secara langsung terhadap *engagement* pemain. Meskipun narasi dan alur cerita menjadi salah satu daya tarik utama dalam game RPG, hasil ini mengindikasikan bahwa dalam konteks Genshin Impact dan Wuthering Waves, kualitas visual lebih dominan dalam memengaruhi *engagement* dibandingkan *storytelling*. Hal ini dapat disebabkan oleh preferensi pemain yang lebih fokus pada pengalaman visual dan mekanisme permainan ketimbang jalan cerita secara keseluruhan.

Namun, ketika diuji secara simultan, kualitas visual dan *storytelling* bersama-sama memberikan pengaruh signifikan terhadap *engagement* pemain dengan kontribusi sebesar 38,36%. Artinya, meskipun *storytelling* tidak berpengaruh kuat secara parsial, keberadaannya tetap relevan jika dipadukan dengan kualitas visual dalam membentuk pengalaman bermain yang imersif.

Selain itu, hasil uji beda menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara *engagement* pemain Genshin Impact dan Wuthering Waves. Pemain Wuthering Waves memiliki tingkat *engagement* lebih tinggi, dengan kualitas visual dan *storytelling* yang dinilai lebih unggul

dibandingkan Genshin Impact. Visual terbukti menjadi faktor pembeda paling dominan dengan efek yang sangat kuat, sedangkan *storytelling* memberikan pengaruh sedang. Hal ini menegaskan bahwa pengembang game perlu memberikan perhatian besar pada desain visual sebagai strategi utama, sekaligus tetap menjaga konsistensi narasi untuk memperkuat loyalitas pemain dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Almeida, J. De. (2024). Gaming Chinese Soft Power : A Study of Swedish Players ' Reception of Genshin Impact as a Cultural Export. *Lund University, Centre for Languages and Literature, Bachelor Thesis, Chinese Language, KINK11*.
- Burke, B., & Lucier-Greer, M. (2021). Comparing video game *engagement* measures as related to individual and relational well-being in a community sample of adult gamers. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100136. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100136>
- Chen, R., Guo, Y., & Yu, M. (2023). *Investigating the Impact of Chinese Cultural Elements on Player Loyalty in Video Games: A Cross-National Exploratory Study*. *Sdmc* 2023, 282–289. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-178-4_34
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lu, A. S., & Moller, A. C. (2024). Elaborating the Role of Narrative and Self-Determination Theory in Video Game Design Research. *Interacting with Computers*, 2024, 1–15. <https://doi.org/10.1093/iwc/iwae058>
- Pekerti W., R. A. R., & Fajar, A. N. (2024). Perceived Values and Dark Patterns: Investigating Their Influence on Player Continuance Intention to Play Genshin Impact among Indonesian Gamers. *Journal of Logistics, Informatics and Service Science*, 11(7), 281–301. <https://doi.org/10.33168/JLISS.2024.0715>
- Schmidt-Kraepelin, M., Thiebes, S., Warsinsky, S. L., Petter, S., & Sunyaev, A. (2023). Narrative Transportation in Gamified Information Systems: The Role of Narrative-Task Congruence. *CHI EA 2023 (ACM)*. <https://doi.org/doi.org/10.1145/3544549.3585595>
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Vu, D. (2017). *An Analysis of Operant Conditioning and its Relationship with Video Game Addiction*. 8. <https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1005&context=art108>
- Xie, H. (2024). Research on New Star of Anime Game Based on Genshin Impact ' s Success Factors and Potential Troubles. *Management and Green Development*, 134–140. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/103/20242379>
- Yang, Z. (2023). Research on the Method of Service Games to Enhance Player Stickiness and Purchase Intention Taking Genshin Impact and Fortnite as Examples. *Educational Innovation and Philosophical Inquiries*, 18(1), 260–264. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/18/20231335>
- Yu, M., Guo, Y., Shen, W., & Chen, R. (2025). Cultural Affordance and Reception: A Theoretical Framework for Interactive Cross-Cultural Sense-Making in Video Game Environments. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120251336564>
- Zhang, B., Zhou, M., & Pu, C. (2024). The ninth art, tells the story of cultural China and the world: Cultural interaction in crosscultural video game communication-based on “Genshin Impact” YouTube comments. *PLOS ONE*, 19, 1–21. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0311317>

Zhu, Y., & Huang, H. (2024). Using Genshin Impact as an Example, Examining How Local Cultural Embedding Can Enhance the Player's Gaming Experience. *Humanities and Communication Studies*, 31(1), 140–148. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/31/20232047>