

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Literature Review</i>	6
2.2 <i>Video Games</i>	7
2.3 <i>Fighting Games</i>	8
2.4 <i>Steam</i>	9
2.4.1 <i>Steam Platform</i>	9
2.4.2 <i>Steam Game Reviews</i>	10
2.5 Sentimen Analisis.....	10
2.5.1 Klasifikasi Emosi	10
2.5.2 Klasifikasi Rekomendasi.....	11
2.6 <i>Large Language Model</i>	11

2.6.1	<i>Predictive LLM</i>	12
2.6.2	<i>Generative LLM</i>	12
2.7	Metode Evaluasi	12
2.7.1	<i>Kolmogorov-Smirnov Test</i>	12
2.7.2	<i>Spearman's Rank Correlation</i>	13
2.7.3	<i>Mann-Whitney Test</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Tahapan Penelitian	15
3.2	Studi Literatur.....	16
3.3	Koleksi Data	16
3.3.1	Data Informasi <i>Game</i>	16
3.3.2	Data Ulasan Pemain.....	17
3.4	Persiapan Data.....	18
3.4.1	Persiapan Data Informasi <i>Video Game</i>	18
3.4.2	Persiapan Data Ulasan Pemain	19
3.5	Investigasi <i>Game Design Elements</i> dan <i>Game Mechanics</i>	20
3.6	Pemilihan LLM	22
3.6.1	<i>Review Prediction LLM</i>	22
3.6.2	<i>Emotion Prediction LLM</i>	25
3.7	Evaluasi Model LLM	26
3.8	Analisis Korelasi	28
3.8.1	Analisis Korelasi <i>Playtime</i>	28
3.8.2	Analisis Korelasi <i>Game Design</i> dan <i>Mechanics</i>	29
3.8.3	Analisis Ulasan Tekstual.....	30
3.9	Penulisan Laporan	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Lingkungan dan Perangkat yang Digunakan untuk Penelitian.....	32
4.2	Hasil Persiapan Dataset	33
4.3	Hasil Investigasi <i>Game Design Elements</i> dan <i>Game Mechanics</i>	36

4.4	Evaluasi <i>Review Prediction</i> LLM	36
4.5	Hasil LLM <i>Emotion</i>	38
4.6	Analisis Korelasi	38
4.6.1	Analisis Korelasi Antara <i>Playtime</i> dengan Ulasan Positif.....	40
4.6.2	Analisis Korelasi Antara <i>Game Design</i> dan <i>Mechanics</i> dengan Ulasan Positif .	42
4.6.3	Analisis Ulasan Tekstual.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN 1. Perbandingan Korelasi Positif Antar <i>Game</i>		62
LAMPIRAN 2. Korelasi <i>Game Design</i> dan <i>Mechanics</i> dengan Emosi		64