

# Survey Engagement Audience

Analisis pengguna Hexagon Engine, Tahap Pencarian Peminat

User analysis of Hexagon Engine, Phase Engagement Finding

\* Wajib

Hexagon Engine



## Analisis Pengguna

Hai Guys.... Perkenalkan kami dari kelompok skripsi game application & technology sedang mengerjakan project pembuatan framework game untuk para designer game yang bernama Perancangan framework game VR Kami ingin membuat survey mengenai kebutuhan user terhadap perancangan framework game kami. Mohon partisipasinya Guys biar kami cepet lulus, cool and good thancc.

Hey guys... let us introduce you we are from thesis group of Game Application & Technology, working on a game framework for game designers under name of "Virtual Reality Game Framework Design".

We would like to make survey regarding user needs for our game framework design. Please for your participation guys, so we can graduate real quick. cool and good thancc.

Silahkan isi data berikut & isi survey / Please fill following data & the survey

Member:

- Joel Robert Justiawan 2101629672

- Anggara Aryamufti 2001578853

Link:

- <https://github.com/Perkedel/HexagonEngine>

- <https://sourceforge.net/projects/hexagon-engine>

- <https://joelwindows7.itch.io/hexagon-engine?secret=8DRej5vqw5nRRGnxZ6l04sNKO>

1. Usia Saat ini / Age \*

---

2. Gender \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ Female

☐ Male

Profesi / Hobi Game Desain

Bagaimana profesi desainer game or developer game Anda?

How is your game designing or game developing job?

3. Apakah Anda seorang desainer atau developer game? / Are you a game designer or game developer? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☐ Ya
- ☐ Tidak
- ☐ Mungkin

4. Menurut Anda berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat game? / In your opinion how much time needed to make game? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☐ <1 Bulan
- ☐ 1 Bulan
- ☐ 3 Bulan
- ☐ 6 Bulan
- ☐ 1 Tahun
- ☐ 6 Tahun
- ☐ >6 Tahun
- ☐ Yang lain: \_\_\_\_\_

## 5. Jenis Game Engine apa saja yang Anda kenal? / Which Game Engines you recognize

\*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Unity
- ☐ Unreal
- ☐ Godot
- ☐ Stride
- ☐ Lumberyard
- ☐ JMonkey
- ☐ Scratch
- ☐ Source Valve
- ☐ Phaser
- ☐ CryEngine
- ☐ RPG Maker
- ☐ Game Maker
- ☐ ClickTeam
- ☐ Construct
- ☐ Bikin Sendiri / In-house

Yang lain: ☐ \_\_\_\_\_

## 6. Menurut Anda, apa yang mempengaruhi pemilihan Game Engine? / in your opinion, which things affects Game Engine selections \*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Harga
- ☐ Kemudahan penggunaan
- ☐ Fitur lengkap
- ☐ Sesuai kebutuhan
- ☐ Kualitas visual audio
- ☐ dapat ditambah / modular

Ada  
Framework  
untuk Game  
Engine loh!

Tidak hanya website. ternyata Game Engine juga memiliki framework lho! ini merupakan template & prefab yang dapat digunakan untuk membangun game dengan cepat & konsisten

Not only website. in fact Game Engine also has framework! it's basically templates & prefabs that can be used to build game fast & consistent

7. Apakah anda mengenal "Framework untuk Game Engine"? / Do you recognize "Framework for Game Engine"? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☐ Ya  
☐ Tidak  
☐ Mungkin

8. Jika ada framework untuk mempermudah pembuatan game, apakah Anda berminat? / If there is such framework, would you like to use it? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☐ Ya  
☐ Tidak  
☐ Mungkin

9. Apakah anda ingin menggunakan framework tersebut? / Do you want to use that framework? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☐ Ya  
☐ Tidak  
☐ Mungkin

10. Oke, jika framework ini gratis, apakah anda betul-betul berminat akan menggunakannya? / Okay, if this framework is free, do you really would like to use it? \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ YA!!! MAU!!!

☐ Tidak

☐ Mungkin

11. Fitur apa yang paling digemari saat ini? / Which features are the most favored now? \*

*Centang semua yang sesuai.*

☐ Virtual Reality & Mixed Reality & Augmented Reality

☐ Template banyak! Ada template 3D platformer, racing, shooter, dll

☐ ASMR, Eye Candy (Dolby Atmos, HDR, Dualsense, Joycon HD Rumble, XBOX Impulse Trigger, dll)

☐ MIDI DAW

☐ Modding (tambah fitur, game, level, template, dsb)

☐ Cloud Save (main dimana saja, data tetap sama)

☐ Multiplayer

☐ Casual Hyper Casual

☐ Cross Platform (dapat terkoneksi antar platform satu sama lain)

☐ Cross engine (dapat terkoneksi walaupun gamenya berbeda sama sekali)

☐ Mesin Aneh, eksploitasi keamanan, injeksi data, & Hacking2 aneh lainnya

☐ Bioskop (nonton film, fitur ekstra bioskop)

☐ 2 Karakter Bersatu (Satu karakter, dua atau lebih kontroller, auxiliary control) (satu jalan, satu lagi nembak)

☐ Fidget (Spinner, Cube, stress toy)

Yang lain: ☐ \_\_\_\_\_

---

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

