

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Hasil dari Penelitian yang dilakukan oleh Grosu [16]. Penelitian ini bertujuan untuk memahami apakah arketipe pemain berubah dari waktu ke waktu. Metode yang digunakan adalah desain dan gamifikasi menjadi lebih efektif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa arketipe pemain berpotensi berubah dikarenakan usia dan lingkungan.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Siene, dkk [17]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efek dari gamifikasi terhadap motivasi individu dalam aplikasi kebugaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model prediksi dan pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah gamifikasi dapat diukur menggunakan kategorisasi Bartle, Big Five, Hexad, dan model BrainHex.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Busch, dkk [18]. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model tipe pemain dapat memprediksi pengalaman bermain dalam *video game*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain studi lapangan yang menggunakan *prototyping* permainan berbasis lokasi untuk handphone. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tipe pemain mungkin belum terlalu efektif dalam memprediksi pengalaman bermain dan tidak ada pola yang jelas dalam data.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Santos, dkk [19]. Tujuan dari penelitian ini adalah memvalidasi apakah tipe pengguna gamifikasi dapat berubah dari waktu ke waktu, khususnya dalam jangka waktu enam bulan. Metode yang digunakan merupakan desain survei yang terdiri dari dua fase. Fase pertama desain survei, studi pilot, aplikasi survei. Fase kedua replikasi survei. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat perubahan dalam tipe pengguna dominan peserta, serta perbedaan skor rata-rata dalam skala Hexad.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Orji [20]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tipe pemain *game* terhadap efektivitas strategi persuasif dan determinan teoritis dalam desain *game* persuasif untuk kesehatan. Metode yang digunakan adalah penggunaan skala yang telah divalidasi untuk mengukur *persuasiveness* dari strategi persuasif. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan model yang menunjukkan persuasif serta pedoman yang dipersonalisasi dalam mendesain *game* yang disesuaikan dengan jenis pemain.



Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya

No	Penulis	Tujuan	Metode	Hasil
1	Grosu[16]	Penelitian ini bertujuan untuk memahami apakah arketipe pemain berubah dari waktu ke waktu	<i>Gamifikasi.</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa arketipe pemain berpotensi berubah dikarenakan usia dan lingkungan.
2	Siemel, dkk [17]	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efek dari gamifikasi terhadap motivasi individu dalam aplikasi kebugaran	model prediksi dan pengumpulan data melalui kuesioner	Hasil dari penelitian ini adalah gamifikasi dapat diukur menggunakan kategorisasi Bartle, Big Five, Hexad, dan model BrainHex.
3	Busch, dkk [18]	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model tipe pemain dapat memprediksi pengalaman bermain dalam video game.	Desain studi, <i>Prototyping</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tipe pemain mungkin belum terlalu efektif dalam memprediksi

No	Penulis	Tujuan	Metode	Hasil
				pengalaman bermain dan tidak ada pola yang jelas dalam data.
4	Santos, dkk [19]	Tujuan dari penelitian ini adalah memvalidasi apakah tipe pengguna gamifikasi dapat berubah dari waktu ke waktu, khususnya dalam jangka waktu enam bulan	Desain survei, studi pilot.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat perubahan dalam tipe pengguna dominan peserta, serta perbedaan skor rata-rata dalam skala Hexad.
5	Orji [20]	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tipe pemain game terhadap efektivitas strategi persuasif dan determinan teoritis dalam desain game persuasif untuk Kesehatan.	Skala <i>persuasiveness</i>	Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan model yang menunjukkan persuasif serta pedoman yang dipersonalisasi dalam mendesain game yang disesuaikan dengan jenis pemain

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Game

Merupakan sebuah permainan yang memerlukan perangkat elektronik untuk menjalankannya dimana perangkat itu berupa konsol *game* yang semakin lama semakin berkembang setiap tahunnya. *Game* sendiri adalah permainan yang dimana cara bermainnya dengan cara berinteraksi dengan orang lain atau juga bisa melawan sistem komputer selain itu memerlukan juga sebuah perangkat seperti *monitor* atau televisi sebagai media *visual display* [21].

2.2.2. Adiksi *Game*

Merupakan suatu kondisi dimana seseorang menjadi ketergantungan terhadap hal-hal tertentu yang dapat menimbulkan perubahan aktivitas atau perilaku terhadap seseorang yang mengalaminya [22]. Adiksi sendiri awalnya mengacu kepada seseorang yang kecanduan alkohol dan obat-obatan terlarang yang mengandung zat adiktif. Adiksi *game* sendiri biasa ditandai dengan seseorang yang secara berlebihan bermain *game* sehingga lupa akan waktu dan mengabaikan tanggung jawabnya sehingga berdampak negatif bagi orang tersebut [23].

2.2.3. Aspek-aspek Adiksi *Game*

Menurut penelitian Lemmens, dkk [24]. Menyebutkan terdapat tujuh kriteria yang dapat menimbulkan adiksi pada seseorang, yaitu:

- 1) *Saliency*, Mengutamakan bermain *game* dalam aktivitas sehari-hari sehingga seseorang bermain secara berlebih dikarenakan keasyikan bermain,
- 2) *Tolerance*, Mengacu kepada seseorang yang sudah mulai menghabiskan waktu berlebih terhadap *game*,
- 3) *Mood modification*, Dimana seseorang merasakan *chilling* atau rileks saat sedang memainkan suatu *game*,
- 4) *Withdrawal*, Mengacu kepada seseorang yang mengalami perasaan yang tidak menyenangkan ketika waktu bermain tiba-tiba dikurangi atau

dihentikan, mencakup emosi (seperti gampang marah) atau gejala fisik (seperti tangan gemetar),

- 5) *Relaps*, kecenderungan seseorang yang bermain secara berlebihan kembali setelah beberapa waktu tidak bermain,
- 6) *Conflict*, mengacu pada keadaan seseorang yang mengalami konflik dikarenakan bermain game secara berlebihan. Konflik bisa terjadi antar pemain atau orang-orang disekitarnya,
- 7) *Problems*, mengacu pada masalah yang disebabkan oleh bermain *game* secara berlebihan bisa berupa penurunan produktivitas pada seseorang.

2.2.4. Kriteria Adiksi *Game*

Menurut penelitian Pontes dan Griffiths [25], *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders [DSM-5]*, *Internet Gaming Disorder (IGD)* mengacu pada penggunaan internet secara berlebih untuk bermain *video game* yang menyebabkan gangguan secara signifikan, Diusulkan sembilan kriteria untuk IGD, yaitu;

- 1) Keasyikan dalam bermain *game*,
- 2) Gejala *withdrawal* ketika waktu bermain *game* dihentikan,
- 3) Toleransi, yang mengakibatkan meningkatnya kebutuhan waktu dalam bermain *game*,
- 4) Gagal untuk mengontrol diri dalam bermain *game*,
- 5) Hilangnya ketertarikan pada hiburan atau aktivitas lain kecuali bermain *game*,
- 6) Terus bermain *game* secara berlebihan meskipun mengetahui dampak negatif hingga dapat mempengaruhi psikososial seseorang,
- 7) Berbohong kepada anggota keluarga tentang waktu yang dihabiskan saat bermain *game*,
- 8) Bermain *game* sebagai pelarian atau menghilangkan emosi negatif dalam diri,
- 9) menghilangkan hubungan antara teman dan keluarga atau kehilangan pekerjaan, prestasi akademik akibat dari bermain *game*.

2.2.5. *BrainHex type's model*

BrainHex Model merupakan temuan dari neurobiologis dan model desain *game* demografis. Model ini mempunyai tujuh tipe dasar pemain yang berbeda yaitu: *Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socialiser, and Achiever*. Tiap-tiap tipe pemain tentu mempunyai gaya bermain yang berbeda beda makanya model ini mengkategorikan pemain berdasarkan preferensi dan motivasi bermain yang berkaitan dengan mekanisme neurobiologis.

Dari tujuh tipe dasar yang disebutkan mengarah pada pembentukan empat karakteristik tipe pemain;

- 1) *Seeker*, mereka menyukai lingkungan *virtual game*, namun mereka terkadang juga berinteraksi dengan pemain lain. Mereka biasanya mempunyai *game sense* yang kuat dan cepat beradaptasi pada lingkungan *game*, mereka sangat tertarik dengan hal-hal baru yang ada dalam *game* seperti *event, season, episode* baru dalam *game*.
- 2) *Survivor*, mereka tertarik dengan tantangan yang dapat memicu adrenalin untuk menghadapi situasi yang menakutkan dalam konteks permainan.
- 3) *Daredevil*, mereka suka dengan sensasi permainan yang menggembirakan, mereka suka mengambil risiko, menikmati aktivitas negosiasi yang rumit.
- 4) *Mastermind*, mereka sangat suka memecahkan teka-teki atau Menyusun strategi dan dapat membuat keputusan yang sangat efisien.
- 5) *Conqueror*, mereka tipe pemain yang pantang menyerah dan suka sekali tantangan yang sangat sulit mereka tidak akan berhenti jika belum mencapai kemenangan dan mengalahkan pemain lain.
- 6) *Socialisers*, mereka lebih tertarik berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan. Mereka mudah untuk bergaul dengan orang lain, berbicara, atau bahkan bertukar pikiran dengan pemain lain. Mereka mudah bersahabat dengan pemain lain yang membuat lingkungan *game* menjadi lebih nyaman.
- 7) *Achievers*, sangat tertarik pada lingkungan *virtual* sebuah *game* dan mereka bisa tenggelam dalam dunianya sendiri dalam artian asyik dengan “dunia” mereka sendiri ketika bermain *game*, mereka bermain dengan tujuan untuk memahami serta menguasai *game*.

2.3. Perancangan Hipotesis

Penelitian ini mengadopsi brainhex model, penelitian yang dikembangkan oleh Dr. Nicolas L. Yee. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan dan mengklasifikasikan preferensi permainan video berdasarkan preferensi kognitif dan emosional pemain.

Teori BrainHex mengidentifikasi tujuh tipe pemain yang masing-masing memiliki preferensi tertentu dalam memainkan permainan. Berikut adalah ketujuh tipe pemain menurut teori BrainHex: *Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socialiser, and Achiever*.

H1: Tipe Seeker berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini menyatakan bahwa individu yang memiliki preferensi sebagai Seeker cenderung memiliki tingkat adiksi game yang lebih tinggi. Dikarenakan tipe ini cenderung untuk mengeksplorasi dan mencari rahasia dalam game dapat mengarah pada penggunaan yang berlebihan.

H2: Tipe Survivor berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini menyatakan bahwa individu yang cenderung bertahan hidup dan menghindari kekalahan dalam game (Survivor) mungkin memiliki tingkat adiksi game yang lebih tinggi. Ini bisa dikaitkan dengan dorongan untuk terus bermain demi mempertahankan diri dalam lingkungan permainan.

H3: Tipe Mastermind berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini mengasumsikan bahwa individu yang suka merencanakan strategi dan menyelesaikan teka-teki (Mastermind) mungkin cenderung memiliki tingkat adiksi game yang lebih tinggi. Alasan di balik ini mungkin adalah dorongan untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang mekanisme permainan.

H4: Tipe Conqueror berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini menghubungkan tipe Conqueror dengan tingkat adiksi game yang lebih tinggi karena keinginan untuk menguasai dan mendominasi dalam lingkungan permainan. Pemain tipe ini mungkin cenderung untuk terus bermain demi mencapai tujuan dominasi.

H5: Tipe Socializer berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini mengasumsikan bahwa individu yang suka berinteraksi sosial dan membangun hubungan dalam permainan (Socializer) mungkin cenderung memiliki

tingkat adiksi game yang lebih tinggi karena mereka terlibat dalam interaksi yang terus-menerus.

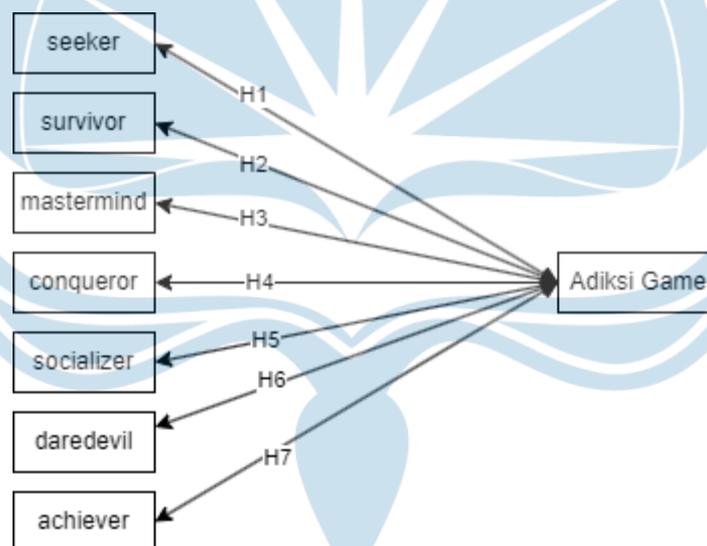
H6: Tipe Daredevil berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini mengaitkan tipe Daredevil dengan tingkat adiksi game yang lebih tinggi karena dorongan untuk mencari adrenalin dan mengambil risiko dalam situasi permainan yang menegangkan.

H7: Tipe Achiever berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game:

Hipotesis ini menyatakan bahwa individu yang mencari prestasi, mencapai tujuan, dan meningkatkan kemampuan dalam permainan (Achiever) mungkin cenderung memiliki tingkat adiksi game yang lebih tinggi karena dorongan untuk terus meningkatkan pencapaian mereka dalam permainan.

Tipe-tipe pemain ini dinilai memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game. Maka dari itu berikut merupakan hipotesis yang telah dibuat untuk penelitian ini.



Gambar 1. 3 model hipotesis

Gambar diatas adalah gambar model penelitian Brainhex. Berikut adalah hipotesis penelitian yang membahas mengenai faktor yang mempunyai korelasi terhadap adiksi pada game :

H1: Tipe Seeker berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game

H2: Tipe Survivor berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game

H3: Tipe Mastermind berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game

H4: Tipe Conqueror berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi game

H5: Tipe *Socializer* berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi *game*

H6: Tipe *Daredevil* berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi *game*

H7: Tipe *Achiever* berkorelasi positif dan signifikan terhadap adiksi *game*

