

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Nurfitriya et. al[2] melakukan analisis *user experience* terhadap game Among Us dengan menggunakan *Game-Design Factors Questionnaire*. Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk menilai kualitas permainan dan menggambarkan fenomena dari sudut pandang pengalaman pengguna dan hierarki kebutuhan yang bertujuan untuk memberikan wawasan baru dalam memahami bagaimana pengguna mengalami dan beraksi terhadap permainan digital dalam konteks desain. Hasil dari penelitian ini yaitu Among Us memiliki penilaian tinggi pada komponen *Game Goals, Interaction, Game Mechanism, Game Fantasy, Sensation, Challenges, dan Sociality*. Sedangkan komponen *Narrative, Freedom, Game Value, Flow, dan Mystery* memiliki nilai yang rendah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurwulan et. al[5] yaitu mengenai evaluasi *usability* aplikasi *game* "Among us". Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah aplikasi *mobile* Among Us sudah sesuai dan mudah dipahami oleh pengguna. Metode yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi asli sudah sesuai dan dapat diterima oleh pengguna, namun versi modifikasi dari aplikasi memberikan nilai rata-rata SUS yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penambahan label pada ikon dan memperbesar ukuran tulisan dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra et. al[6] adalah interaksi sosial *virtual* dalam permainan Among Us Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial melalui bentuk interaksi serta mengidentifikasi tujuan dan motivasi individu yang bergabung dalam komunitas virtual Among Us Indonesia. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial yang asosiatif positif lebih dominan dibandingkan dengan interaksi disosiatif negatif dalam komunitas virtual Among Us Indonesia.

Mahmudi et.al[7] melakukan evaluasi *gameplay* pada *game* Fall Guys dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation of Playability* (HEP). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan *gameplay* yang terdapat pada *game* Fall Guys. Hasil dari penelitian ini yaitu pada *team mode* lebih menarik daripada *solo mode* karena memungkinkan bermain bersama dengan seseorang yang kita kenal. Akan tetapi, *game* ini masih terdapat *cheater* yang membuat pemain frustrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Annissa et.al[8] yaitu melakukan analisis resepsi pemain dalam video *game* Among Us. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemain menginterpretasikan *game* Among Us melalui pendekatan *reception study*, yang fokus pada makna interpretatif serta pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan media *game* tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaknaan pemain terhadap *game* Among Us mencakup dua aspek penting: pertama, konsep narasi cerita, dimana *game* ini menawarkan alur cerita yang melibatkan tindakan untuk menyelesaikan misi, termasuk intimidasi terhadap pemain lain. Kedua, pemahaman visualisasi, di mana pemain dapat memahami *game* ini tidak hanya dari segi alur cerita, tetapi juga melalui komponen visual yang ditampilkan, seperti karakter-karakter dalam permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* Among Us dapat dipahami oleh pemain melalui kedua aspek tersebut.

Berikut ini adalah perbandingan dari setiap penelitian yang telah dirangkum dalam Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Nurfitriya et. al[2]	<i>Analisis User Experience</i> pada <i>Game Among Us</i> dengan menggunakan <i>Game-Design Factors Questionnaire</i>	Untuk menilai kualitas permainan dan menggambarkan fenomena dari sudut pandang pengalaman pengguna dan hierarki kebutuhan yang bertujuan untuk memberikan wawasan baru dalam memahami bagaimana pengguna mengalami dan beraksi terhadap permainan digital dalam konteks desain	<i>Game- Design Factors Questionnaire</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu <i>Among Us</i> memiliki penilaian tinggi pada komponen <i>Game Goals, Interaction, Game Mechanism, Game Fantasy, Sensation, Challenges</i> , dan <i>Sociality</i> . Sedangkan komponen <i>Narrative, Freedom, Game Value, Flow</i> , dan <i>Mystery</i> memiliki nilai yang rendah.

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
2.	Nurwulan et. al[5]	Evaluasi <i>usability</i> Aplikasi game “Among Us”	Untuk menilai apakah aplikasi <i>mobile</i> Among Us sudah sesuai dan mudah dipahami oleh pengguna	<i>System Usability Scale</i> (SUS).	Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi asli sudah sesuai dan dapat diterima oleh pengguna, namun versi modifikasi dari aplikasi memberikan nilai rata-rata SUS yang lebih tinggi.
3.	Putra et.al[6]	Interaksi sosial <i>virtual</i> dalam permainan Among Us Indonesia	Untuk memahami fenomena sosial melalui bentuk interaksi serta mengidentifikasi tujuan dan motivasi individu yang bergabung dalam komunitas virtual Among Us Indonesia.	Kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual	Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial yang asosiatif positif lebih dominan dibandingkan dengan interaksi disosiatif negatif dalam komunitas virtual Among Us Indonesia.

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
4.	Mahmudi et.al[7]	Evaluasi <i>gameplay</i> pada <i>game</i> Fall Guys dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation of Playability</i>	Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan <i>gameplay</i> yang terdapat pada <i>game</i> Fall Guys	<i>Heuristic Evaluation of Playability</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu pada <i>team mode</i> lebih menarik daripada <i>solo mode</i> karena memungkinkan bermain bersama dengan seseorang yang kita kenal.
5.	Annissa et. al[8]	Analisis resepsi pemain dalam video game Among Us	Memahami bagaimana pemain menginterpretasikan <i>game</i> Among Us melalui pendekatan <i>reception study</i> , yang fokus pada makna interpretatif serta pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan media <i>game</i> tersebut.	Deskriptif kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaknaan pemain terhadap <i>game</i> Among Us mencakup dua aspek penting: pertama, konsep narasi cerita, dimana <i>game</i> ini menawarkan alur cerita yang melibatkan tindakan untuk menyelesaikan misi, termasuk intimidasi terhadap pemain lain. Kedua,

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
					pemahaman visualisasi, di mana pemain dapat memahami <i>game</i> ini tidak hanya dari segi alur cerita, tetapi juga melalui komponen visual yang ditampilkan, seperti karakter-karakter dalam permainan.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Game*

Kata "*game*" dalam Bahasa Inggris berarti permainan. Walaupun *game* bertujuan menghibur, *game* tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan otak dan melatih seseorang untuk memecahkan sebuah masalah, contohnya yaitu permainan catur yang dapat meningkatkan konsentrasi otak[9]. Seiring berjalannya waktu, teknologi terus berkembang dengan pesat. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu *game* online. Berbagai jenis *game* online dimainkan oleh orang-orang dengan menggunakan jaringan internet dan smartphone[10]. Saat ini *game* online dapat digunakan dengan berbagai variasi tujuan. Ada yang menjadikan *game* hanya sebagai sarana hiburan, hingga ada yang bertujuan mencari penghasilan di berbagai platform media sosial[10].

Game sendiri memiliki berbagai jenis genre. *Game* di kategorikan dengan karakteristik masing-masing objek. Berikut ini adalah beberapa genre *game*[11].

1. ***Adventure Games***

Adventure games dikategorikan oleh gaya permainan, bukan dari cerita maupun konten. Dalam *adventure games*, pengguna biasanya berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lain untuk memecahkan teka-teki dengan petunjuk untuk memproses cerita permainan. Contoh dari *game* ini yaitu Genshin Impact, Limbo, Ninja Arashi, dan lain-lain.[11]

2. ***Role-playing Games (RPG)***

Role playing game adalah salah satu genre *game* yang populer. *Role-playing game* adalah permainan yang menjadikan pengguna sebagai karakter utama dalam *game*. *Role-playing game* memiliki subgenre, diantaranya yaitu *action RPG*, *MMORPG*, *Sandbox RPG*, dan lain-lain. Contoh *game* ini adalah Ragnarok Online, Seal, Final Fantasy, dan Dragon Quest.[11]

3. **Action Games**

Action games adalah *game* yang penggunanya mengontrol dan menjadi pusat aksi, dan sebagian besar merupakan tantangan. *Game* ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik. Subgenre dari *game* ini yaitu *platformer, shooter, fighting, beat-em up, stealth, survival* dan *rhythm*. Contoh dari permainan dengan genre *action games* yaitu, Call of Duty, PUBG Mobile, Robbery Bob, dan lain-lain.[11]

4. **Simulation Games**

Game simulasi umumnya didesain untuk merealisasikan kehidupan nyata dalam *game*. Subgenre dari permainan ini yaitu *construction and management simulation, life simulation* dan *vehicle simulation*. Contoh *game* simulasi yaitu Ojol The *Game*, SimCity, Café Land, Pocket Love, dan lain-lain.[11]

5. **Sports Games**

Sports games mensimulasi olahraga, seperti golf, football, basket, bulutangkis, dan baseball. Beberapa subgenre dari *sports games* yaitu *racing, team sports, competitive, dan sports-based fighting*. Contoh permainan dari *sports games* yaitu Badminton League, FIFA, Volleyball Arena, NBA Live, Ping Pong Fury, dan lain-lain.[11]

6. **Social Deduction Games**

Permainan ini melibatkan penyembunyian peran dimana satu atau lebih pemain bertindak sebagai pengkhianat yang bertujuan untuk merusak kepercayaan dan kerjasama tim serta menggagalkan rencana tim tersebut. Contoh permainan dari kategori permainan ini yaitu Among Us, Werewolf, The Resistance: Avalon, dan lain-lain[12].

7. **Party Game**

Permainan dengan genre Party Game dirancang untuk kesenangan, membuatnya mudah dipelajari dan dipahami. Jenis

permainan ini juga tidak terlalu bergantung pada kompetisi dalam persaingan. Selain itu, jika dimainkan dengan banyak teman, permainan ini menjadi lebih seru dan mampu menampung lebih banyak pemain dibandingkan dengan jenis permainan lainnya. Contoh permainan kategori ini yaitu Exploding Kittens, Dixit, Cards Against Humanity, dan lain-lain[12].

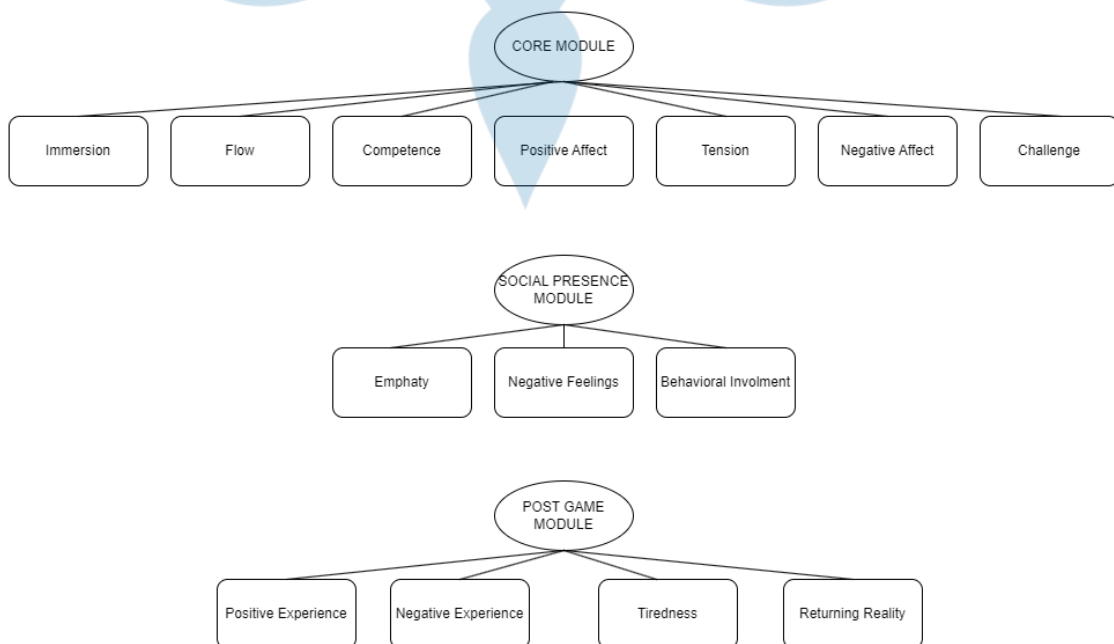
2.2.2 User Experience

User Experience atau pengalaman pengguna adalah bagian dari ilmu Human Computer Interaction (HCI) dan berfokus pada interaksi antara pengguna dan produk[13]. Menurut Noorman[14] *User Experience* adalah pengalaman yang tergabung dari semua bagian interaksi pengguna akhir antara perusahaan, layanan dan produknya. Keberhasilan atau kegagalan suatu produk selalu bergantung pada hasil pengalaman pengguna produk tersebut[15]. Terdapat enam elemen penting yang dapat membuat suatu produk mengungguli produk lainnya, yaitu *visual design*, *interaction design*, *usability*, *information architecture*, *user research*, dan *content strategy*[16]. Dalam pengimplementasiannya, *User Experience* tidak hanya terdapat pada website maupun aplikasi saja, tetapi dapat digunakan pada *game*. Walaupun jumlah pengguna *game* Indonesia semakin bertambah, Namun tidak ada jaminan setiap *game* akan memiliki banyak peminatnya. Karena setiap industri *game* bersaing untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang luar biasa, jumlah *gamer* di industri ini kian bertambah banyak. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna *game* sangat penting untuk menunjang kesuksesan *game* tersebut[15]. Tujuan diterapkannya *User Experience* dalam *game* yaitu agar dapat mengetahui sukses atau tidaknya sebuah *game*, sehingga produser dapat melakukan evaluasi terhadap *game* nya dan membuat pengguna dapat merasa senang dan nyaman ketika memainkan *game* tersebut.

2.2.3 Game Experience Questionnaire (GEQ)

Game Experience Questionnaire (GEQ) adalah metode yang dapat digunakan untuk menilai pengalaman bermain *game* secara reliable, valid, dan sensitif. *Game Experience Questionnaire* merupakan metode penilaian yang merupakan pengembangan dari metode sebelumnya dimana hanya mengandalkan indikator tertentu untuk mengukur pengalaman bermain[13]. Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam permainan, seperti *Player Experience of Needs Satisfaction* (PENS), Kuesioner Keterlibatan dalam Permainan (GEQ), dan *Game Experience Questionnaire* (GEQ)[17].

Game Experience Questionnaire merupakan metode evaluasi yang dirancang untuk menilai pengalaman pengguna dalam suatu permainan [18]. Menurut IJsselsteijn et al. [17]GEQ terdiri dari beberapa struktur modular yang masing-masing terbagi menjadi beberapa komponen, seperti *The Core Questionnaire*, *The Social Presence*, dan *The Post-Game*. Metode ini menyediakan daftar pernyataan yang digunakan. Evaluasi dilakukan dengan menghitung nilai setiap komponen, yaitu dengan menjumlahkan nilai setiap *Item* dalam setiap komponen dan membaginya dengan jumlah *Item* yang dijumlahkan [18]. Struktur modular tersebut dapat dilihat dalam tabel perbandingan berikut.



2.1 Tabel perbandingan [19]

2.2.3.1 Core Module

Tujuan dari modul ini adalah untuk melakukan evaluasi secara teliti terhadap pengalaman bermain *game* oleh para pengguna. *Core Module* memiliki tujuh komponen yang digunakan untuk menjadi dasar analisis pengalaman bermain pada permainan. Ketujuh komponen itu yakni *Immersion*, *Flow*, *Competence*, *Positive Affect*, *Tension*, *Negative Affect*, dan *Challenge*. Tabel 2.2 memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendukung nilai dari setiap komponen tersebut.

Tabel 2. 2 Core Module[19]

No	Pertanyaan
1	Saya merasa terpuaskan
2	Saya merasa terampil
3	Saya tertarik dengan cerita pada <i>game</i> tersebut
4	Saya merasa <i>game</i> tersebut menyenangkan
5	Saya merasa fokus dengan <i>game</i> tersebut
6	Saya merasa senang
7	<i>Game</i> tersebut membuat suasana hati saya buruk
8	Saya memikirkan hal-hal lain
9	Saya merasa <i>game</i> tersebut melelahkan
10	Saya merasa kompeten
11	Saya merasa <i>game</i> tersebut sulit
12	Estetika <i>game</i> tersebut terlihat menyenangkan
13	Saya melupakan yang ada disekitar saya
14	Saya merasa baik
15	Saya pandai dalam <i>game</i> tersebut
16	Saya merasa bosan
17	Saya merasa sukses
18	Saya merasa imajinatif
19	Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal dalam <i>game</i>

No	Pertanyaan
20	Saya menikmatinya
21	Saya menyelesaikan target dalam <i>game</i> dengan cepat
22	Saya merasa kesal
23	Saya merasa tertekan
24	Saya merasa mudah tersinggung
25	Saya lupa waktu
26	Saya merasa tertantang
27	Saya merasa itu mengesankan
28	Saya sangat berkonsentrasi dalam <i>game</i>
29	Saya merasa frustrasi
30	<i>Game</i> tersebut seperti memberikan pengalaman yang kaya
31	Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar
32	Saya merasakan tekanan waktu
33	Saya harus berusaha keras dalam memainkan <i>game</i> tersebut

Pernyataan-pernyataan tersebut dikelompokkan berdasarkan tujuh elemen dari *Core Module* untuk mendapatkan skor dari setiap elemen tersebut. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Komponen *Core Module*[19]

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Immersion</i>	3, 12, 18, 19, 27, dan 30
2	<i>Flow</i>	5, 13, 25, 28, dan 31
3	<i>Competence</i>	2, 10, 15, 17, dan 21
4	<i>Positive Affect</i>	1, 4, 6, 14, dan 20
5	<i>Negative Affect</i>	7, 8, 9, dan 16
6	<i>Tension</i>	22, 24, dan 29
7	<i>Challenge</i>	11, 23, 26, 32, dan 33

1. *Immersion*

Immersion adalah pengalaman psikologis dimana seseorang merasa seperti berada di dalam dunia yang berbeda, seperti dunia maya, bukan sekadar menggunakan gadget[20]. Sánchez et al.[20] menggambarkan *Immersion* sebagai kapasitas konten *game* untuk menjadi dapat dipercaya, sehingga pengguna benar-benar terlibat dalam permainan virtual. Sánchez et al.[20] juga mengemukakan bahwa sebuah *game* dikatakan memiliki tingkat imersi yang tinggi ketika berhasil mencapai keseimbangan antara *Challenge* (tantangan) yang diberikan dengan *Competence* (kemampuan) yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menghadapinya.

Komponen *Immersion* merupakan faktor penilai keberhasilan dalam penciptaan sebuah *game*, karena komponen ini menentukan apakah pengguna dapat tertarik dengan permainan ini dan membuat pengguna tersebut mau memainkannya. Desain grafis dan alur cerita yang menarik dalam sebuah *game* dapat menarik minat para pengguna. Pertanyaan-pertanyaan tentang komponen imersi memiliki karakteristik positif, yang membuat para pengguna menikmati dan meningkatkan nilai permainan secara keseluruhan.

2. *Flow*

Flow adalah pengalaman optimal yang dirasakan oleh pengguna ketika mereka sepenuhnya terfokus pada pencapaian suatu tujuan, dengan memanfaatkan semua kemampuan dan perhatian yang dimiliki[20]. *Flow* merupakan keadaan mental dimana seseorang telah benar-benar teralihkan oleh aktivitas yang sedang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin pengguna tenggelam dalam *game*, maka semakin baik *game* tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa *game* tersebut memberikan pengalaman pengguna yang baik.

3. *Competence*

Competence atau kompetensi mengacu pada kemampuan dan keterampilan pengguna dalam mencapai tujuan yang ada dalam permainan. Pengalaman kompetensi dijelaskan sebagai perasaan keahlian, kecakapan, penguasaan permainan, keahlian, dan kecepatan dalam mencapai tujuan atau target yang

ditetapkan dalam permainan[20]. Komponen ini mengukur motivasi pengguna untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dalam permainan serta Tingkat kepercayaan diri pengguna saat bermain[22].

4. Positive Affect

Positive Affect dalam Bahasa Indonesia berarti afek positif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata afek berarti perubahan perasaan yang terjadi sebagai respons terhadap stimulus didalam kesadaran seseorang, terutama jika perubahan tersebut tiba-tiba dan berlangsung singkat, seperti rasa marah[23]. *Positive Affect* mencakup perasaan-perasaan seperti antusiasme, kegembiraan, dan kebahagiaan[20].

5. Negative Affect

Negative Affect dalam Bahasa Indonesia berarti afek negatif, merupakan kebalikan dari *Positive Affect*. Mood dan emosi yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan adalah contoh dari afek. Dimensi afek meliputi afek positif, seperti emosi yang menyenangkan, dan afek negatif, seperti emosi dan mood yang tidak menyenangkan[20]. Komponen ini mengevaluasi perasaan negative yang dirasakan secara keseluruhan oleh pengguna, baik itu disebabkan oleh pengalaman dalam permainan itu sendiri atau karena interaksi dengan entitas sosial dalam permainan[24].

6. Tension

Tension dalam Bahasa Indonesia berarti “ketegangan”. *Tension* adalah kondisi naratif dimana pengguna merasakan emosi negatif seperti ketakutan dan kegelisahan karena keadaan yang berpotensi membahayakan tetapi tidak pasti[20]. Komponen ini menilai besarnya ketegangan yang muncul dari *game* tersebut[24].

7. Challenge

Challenge (tantangan) adalah suatu hal yang tidak menarik rasa antusiasme, tetapi justru sebaliknya. Tantangan dalam *game* dapat dianggap sebagai tugas atau

masalah, dan Tingkat kesulitan dari tantangan tersebut tergantung pada keterampilan, kemampuan, motivasi dan ilmu pengguna[24]. Komponen ini menilai kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat pada *game*. Apabila tantangan dalam sebuah *game* terlalu sulit, akan berdampak pada *game* yang tidak terlalu diminati oleh pengguna karena terlalu sulit untuk dimainkan.

2.2.3.2 Social Presence Module

Social Presence Module meneliti bagaimana pengguna berinteraksi dan berpikir tentang entitas sosial lain dalam *game*, baik itu berupa karakter virtual (*in-game character*) maupun interaksi dengan pengguna lain secara global maupun lokal. Modul ini terdiri dari tiga komponen evaluasi, yaitu *negative feelings*, *Empathy*, dan *behavioral involvement*. Berikut ini adalah pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam Tabel 2.4 dan dapat membantu menilai setiap komponen dalam *Social Presence Module*.

Tabel 2. 4 Social Presence Module[19]

No	Pernyataan
1	Saya merasa empati terhadap pengguna yang lain
2	Tindakan saya bergantung pada Tindakan pengguna yang lain
3	Tindakan pengguna lain tergantung pada Tindakan saya
4	Saya merasa terhubung dengan pengguna lain
5	Pengguna lain memperhatikan saya dengan seksama
6	Saya memperhatikan pengguna lain dengan seksama
7	Saya merasa cemburu terhadap pengguna lain
8	Saya merasa bermain <i>game</i> tersebut menyenangkan dengan pengguna lain
9	Saat saya Bahagia, pengguna lain juga bahagia

No	Pernyataan
10	Saat pengguna lain Bahagia, saya juga Bahagia
11	Saya mempengaruhi suasana hati pengguna lain
12	Suasana hati saya terpengaruh dengan suasana hati pengguna lain
13	Saya mengagumi pengguna lain
14	Hal yang dilakukan pengguna lain mempengaruhi tindakan saya
15	Hal yang saya lakukan mempengaruhi Tindakan pengguna lain
16	Saya merasa penuh dendam
17	Saya merasa senang saat pengguna lain mengalami kemalangan

Pernyataan-pernyataan tersebut dikelompokkan berdasarkan tujuh komponen dari *Social Presence Module* untuk mendapatkan skor dari setiap komponen tersebut. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Komponen *Social Presence Module*[19]

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Empathy</i>	1, 4, 8, 9, 10, dan 13
2	<i>Negative Feelings</i>	7, 11, 12, 16, dan 17
3	<i>Behavioral Involvement</i>	2, 3, 5, 6, 14, dan 15

1. *Empathy*

Empathy atau dalam Bahasa Indonesia adalah empati. Arti empati sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu kondisi psikologis yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan pikiran atau perasaan yang sebanding dengan orang lain[25]. Hal ini berarti komponen empati

membuat pengguna ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna lain.

2. *Negative Feelings*

Perasaan negatif (*negative feelings*) yaitu perasaan negatif yang muncul dan dirasakan oleh pengguna saat bermain dengan pengguna lain. Komponen ini mengevaluasi perasaan negatif yang muncul ketika pengguna berinteraksi dengan entitas lain. Contoh dari perasaan negatif yang muncul yaitu iri dengki, cemburu, marah, dan lain-lain.

3. *Behavioral Involvement*

Hunt et al[26] memaparkan bahwa *behavioral involvement* sebagai sejauh mana pemain menggunakan sistem tertentu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. *Behavioral involvement* digunakan untuk menilai sejauh mana pengguna menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu[26]. Biasanya, *involvement* atau keterlibatan dalam Bahasa Indonesia, dideskripsikan dan diukur dalam konteks psikologi sosial.

2.2.3.3 *Post-Game Module*

Post-game modul bertujuan untuk menilai dan mengevaluasi perasaan pengguna setelah memainkan *game*. Modul ini memiliki empat komponen yang digunakan untuk mengevaluasi perasaan pengguna, yaitu *Positive Experience*, *Negative Experience*, *Tiredness*, dan *returning to reality*. dan Berikut ini adalah pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam Tabel 2.6 dan dapat membantu menilai setiap komponen dalam *Post-Game Module*.

Tabel 2. 6 *Post-Game Module*[19]

No	Pernyataan
1	Saya merasa hidup kembali
2	Saya merasa tidak enak

No	Pernyataan
3	Saya merasa sulit untuk Kembali ke kenyataan
4	Saya merasa bersalah
5	Rasanya seperti kemenangan
6	Saya merasa bermain <i>game</i> tersebut buang-buang waktu
7	Saya merasa bersemangat
8	Saya merasa puas
9	Saya merasa diorientasi
10	Saya merasa kehabisan tenaga
11	Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal-hal yang lebih berguna
12	Saya merasa kuat
13	Saya merasa lelah
14	Saya merasa menyesal
15	Saya merasa malu
16	Saya merasa bangga
17	Saya merasa bahwa saya telah kembali dari perjalanan jauh

Pernyataan-pernyataan tersebut dikelompokkan berdasarkan empat komponen dari *Post-Game Module* untuk mendapatkan skor dari setiap komponen tersebut. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2.7.

Tabel 2. 7 Komponen *Post-Game Module*[19]

No	Komponen	Pertanyaan
1	<i>Positive Experience</i>	1, 5, 7, 8, 12, dan 16
2	<i>Negative Experience</i>	2, 4, 6, 11, 14, dan 15
3	<i>Tiredness</i>	10 dan 13
4	<i>Returning to Reality</i>	3, 9, dan 17

1. *Positive Experience*

Pengalaman positif adalah keadaan dimana pengguna merasakan perasaan menyenangkan setelah bermain yang dinilai secara keseluruhan. Contoh dari perasaan yang muncul secara positif adalah perasaan gembira, bangga, terhibur, dan lain-lain.

2. *Negative Experience*

Pengalaman negatif adalah keadaan dimana pengguna merasakan perasaan tidak menyenangkan setelah bermain yang dinilai secara keseluruhan. Pengalaman negatif merupakan kebalikan dari pengalaman positif. Contoh dari perasaan yang muncul secara negatif adalah perasaan bersalah, marah, tidak nyaman, dan lain-lain.

3. *Tiredness*

Tiredness atau dalam Bahasa Indonesia berarti “kelelahan”. Komponen ini mengevaluasi perasaan lelah yang dirasakan oleh pengguna setelah memainkan *game* secara keseluruhan. Pengguna yang merasakan lelah membutuhkan istirahat setelah bermain *game*. Biasanya perasaan lelah muncul karena pengguna terlalu lama dalam bermain *game* atau kekurangan waktu istirahat.

4. Returning to Reality

Returning to reality atau jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti “kembali pada kenyataan”. Komponen dari *Post-Game Module* ini mengevaluasi kemampuan pengguna untuk kembali pada kenyataan setelah bermain *game*. Komponen ini mengukur sejauh mana pengalaman bermain yang masih dapat dirasakan atau diingat oleh pengguna setelah mereka selesai bermain. Pengguna baru cenderung melupakan pengalaman bermain jika pengalaman tersebut tidak cukup menarik atau menyenangkan bagi mereka untuk diingat[13].

