

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Soleh et al.[7] menganalisis pengalaman pengguna *game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* pada permainan DotA 2. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman penggunanya, karena pengalaman pengguna merupakan aspek penting bagi kesuksesan sebuah *game*. Hasil inti Modul GEQ menunjukkan bahwa dimensi kompetensi dan dampak negative memiliki nilai rata-rata yang secara signifikan lebih rendah dari median, menunjukkan bahwa pengguna baru tidak memiliki kemampuan yang kuat dan tidak merasakan dampak negatif saat bermain DotA 2. Modul Kehadiran Sosial GEQ menunjukkan nilai rata-rata tertinggi dalam dimensi perasaan negatif, menunjukkan bahwa pengguna baru merasakan perasaan negatif yang signifikan saat bermain dengan pemain lain. Sedangkan dalam Modul Pasca Permainan GEQ, pengguna baru merasakan pengalaman positif namun tidak terlalu merasakan pengalaman negatif; mereka merasa lelah dan sedikit kesulitan untuk kembali ke dunia nyata setelah selesai bermain DotA 2. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna bagi pengguna baru dalam DotA 2 relatif baik, meskipun ada kendala pada kompetensi pengguna dan perasaan negatif terhadap pemain lain.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Islamiansyah[8] yaitu penerapan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)* dalam mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna pada *game Genshin Impact* berbasis mobile. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna dalam bermain *game Genshin Impact Mobile* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*. Hasil dari penelitian ini adalah komponen dengan nilai tertinggi yaitu *Positive affect*, diikuti dengan komponen-komponen lainnya, dan pada komponen *Challenge* menunjukkan bahwa adanya kekurangan dalam tantangan yang terdapat dalam *game* ini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Anwar et al.[9] yaitu pengembangan *game* edukasi dengan genre *role-playing game* untuk mendukung pembelajaran sistem *computer*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi dengan

genre role-playing *game* (RPG) yang mencakup materi pembelajaran tentang sistem *computer*. Pengembangan *game* ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan pengujian *game* dilakukan dengan metode *Game Experience Questionnaire*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi “Adventure of Joko” dapat bermanfaat, menumbuhkan semangat dan membantu siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran sistem *computer*. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa belum adanya fitur yang untuk meningkatkan kekuatan dan menambah musuh yang lebih sulit agar membuat siswa lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hakiki et al.[10] yaitu Evaluasi *User Experience* Pada *Game* Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan *Game Experience Questionnaire*, Untuk menjaga popularitas *game* PUBG Mobile, penting untuk melakukan evaluasi guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari perspektif pengguna. Metode yang digunakan adalah *Game Experience Questionnaire*, yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam sebuah *game*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa PUBG Mobile memiliki kelemahan dalam aspek *competence* bagi kelompok non-gamer, dan aspek *return to reality* bagi kelompok non-gamer dan gamer.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hartono et al.[11] Analisis *User Experience* Konten *Spiral Abyss Challenge* dari Video *Game* Genshin Impact menggunakan *Game Experience Questionnaire* (GEQ), Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna (UX) dari konten *Spiral Abyss Challenge* dan untuk mengembangkan rekomendasi untuk meningkatkannya. Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dilanjutkan dengan studi literatur, persiapan penelitian, pengumpulan data menggunakan GEQ, analisis data GEQ, dan diakhiri dengan menyimpulkan hasil serta memberikan saran. Penulis dibantu oleh 26 responden dalam menilai UX menggunakan instrumen GEQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten *Spiral Abyss Challenge* memiliki UX yang baik. Hal ini diperkuat oleh nilai tinggi pada aspek-aspek seperti *sensory and imaginative immersion* (2,79), *positive affect* (2,56), *competence* (2,52), *Challenge* (2,63), dan nilai *tension* yang rendah (1,67). Untuk meningkatkan UX lebih lanjut, fokus dapat diberikan pada komponen *flow* dengan memperhatikan beberapa faktor,

termasuk keseimbangan antara kesulitan tantangan dan kemampuan pemain, kejelasan tujuan, umpan balik yang langsung, dan tingkat kontrol yang dimiliki pemain. Berikut ini adalah ringkasan perbandingan dari setiap penelitian yang disajikan dalam Tabel 2.1:



Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Soleh et al.[7]	Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dengan Menggunakan <i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ) pada <i>Game</i> Dota2	Menganalisis pengalaman penggunanya karena pengalaman pengguna merupakan aspek penting bagi kesuksesan sebuah <i>game</i> .	<i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ)	Dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna bagi pengguna baru dalam DotA 2 relatif baik, meskipun ada kendala pada kompetensi pengguna dan perasaan negatif terhadap pemain lain.
2.	Islamiansyah[8]	Penerapan Metode <i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ) dalam mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna pada <i>game</i>	Mengukur pengalaman pengguna dalam bermain <i>game</i>	<i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ)	Hasil dari penelitian ini adalah komponen dengan nilai tertinggi yaitu <i>Positive affect</i> ,

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
		Genshin Impact berbasis <i>mobile</i> .	Genshin Impact dengan menggunakan metode <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i> .		diikuti dengan komponen-komponen lainnya, dan pada komponen <i>Challenge</i> menunjukkan bahwa adanya kekurangan dalam tantangan yang terdapat dalam <i>game</i> ini.
3	Anwar et al.[9]	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi dengan <i>Genre Role-Playing Game</i> untuk Mendukung Pembelajaran Sistem <i>Computer</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan <i>game</i> edukasi dengan <i>genre</i> role-playing <i>game</i> (RPG) yang mencakup materi	<i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>game</i> edukasi “Adventure of Joko” dapat bermanfaat, menumbuhkan semangat dan

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
			<p>pembelajaran tentang sistem computer</p>		<p>membantu siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran sistem <i>computer</i>. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa belum adanya fitur yang untuk meningkatkan kekuatan dan menambah musuh yang lebih sulit agar membuat siswa lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah.</p>

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
4	Hakiki et al.[10]	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada <i>Game Playerunknowns Battleground Mobile</i> Menggunakan <i>Game Experience Questionnaire</i> .	Mengevaluasi guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari perspektif pengguna	<i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ).	PUBG Mobile memiliki kelemahan dalam aspek <i>competence</i> bagi kelompok non-gamer, dan aspek <i>return to reality</i> bagi kelompok non-gamer dan gamer.
5	Hartono et al.[11]	Analisis <i>User Experience</i> Konten <i>Spiral Abyss Challenge</i> dari Video <i>Game Genshin Impact</i> menggunakan <i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ).	Memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna (UX) dari konten <i>Spiral Abyss Challenge</i> dan untuk perkembangan	<i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ).	Konten <i>Spiral Abyss Challenge</i> memiliki UX yang baik, yang ditunjukkan oleh tingginya nilai pada aspek-aspek.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Game*

Game adalah suatu aktivitas interaktif yang melibatkan pemain dalam aturan yang telah ditetapkan, seringkali dalam bentuk aplikasi komputer atau perangkat lunak, di mana pemain mengontrol karakter atau elemen dalam lingkungan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan aturan permainan. *Game* pada saat ini dapat dimainkan diberbagai platform, contohnya PC (*personal computer*), smartphone, perangkat konsol, seperti Playstation, XBOX, dan lain-lain. Platform adalah kumpulan teknologi yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan aplikasi, proses, atau teknologi lainnya[12].

Action games atau *Game* aksi adalah jenis permainan yang fokus pada tantangan fisik, kecepatan refleks, dan pertarungan atau pertempuran yang cepat[13]. Genre ini berfokus pada pemain, sehingga memerlukan koordinasi yang baik antara tangan dan mata serta keterampilan motorik untuk menyelesaikan misi yang sebagian besar merupakan tantangan fisik.

2.2.2 *User Experience*

User Experience adalah cabang ilmu dalam bidang *Human Computer Interaction* (HCI) yang berfokus pada interaksi antara pengguna dan produk[14]. *User Experience* (UX) adalah bagaimana pengguna merasakan setiap interaksi dengan suatu produk atau layanan ketika mereka menggunakannya[15]. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna serta menerapkan prinsip-prinsip desain yang memastikan navigasi yang mudah, estetika yang menarik, responsivitas yang baik, dan konsistensi yang terjaga. Dengan memprioritaskan UX, perusahaan dapat meningkatkan loyalitas pengguna, memperbaiki retensi, dan mencapai keunggulan kompetitif.

User Experience untuk *game* mencakup keseluruhan interaksi dan pengalaman yang dimiliki oleh pemain saat bermain *game*. Hal ini meliputi segala hal mulai dari antarmuka pengguna, kendali permainan, desain level, keseimbangan permainan, hingga responsivitas dan kepuasan emosional yang diperoleh pemain. *User Experience* dalam *game* adalah disiplin desain yang berfokus pada psikologi pemain, termasuk perilaku, proses berpikir, dan kemampuan mereka[16]. UX yang baik dalam *game*

memastikan bahwa pemain merasa tertantang, terlibat, dan terhubung secara emosional dengan permainan, sambil tetap memberikan pengalaman yang memuaskan dan tanpa hambatan. Faktor seperti kejelasan tujuan, keadilan, penyelesaian yang memuaskan, dan interaksi sosial juga berperan penting dalam menciptakan UX yang memikat dalam *game*. Dengan fokus pada UX, pengembang *game* dapat meningkatkan daya tarik, retensi pemain, dan keberhasilan produk mereka. Tujuan penerapan *User Experience* dalam *game* adalah untuk memastikan pemain merasa nyaman saat bermain, yang meliputi aspek fungsi *game*, kontrol, konten, navigasi intuitif, mekanisme *game*, dan fungsionalitas elemen visual[17].

2.2.3 Game Experience Questionnaire (GEQ)

Game Experience Questionnaire adalah alat penilaian yang fokus pada evaluasi pengalaman pengguna saat bermain *game*, dengan tujuan mengukur *User Experience* secara khusus dalam konteks permainan[18]. GEQ terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti kesenangan, kepuasan, tantangan, imersi, dan keterlibatan emosional dalam bermain *game*. Dengan menggunakan GEQ, peneliti dapat mengumpulkan data yang berguna untuk memahami bagaimana pemain merasakan dan merespons suatu *game*, sehingga membantu dalam meningkatkan kualitas permainan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pada metode ini terdapat 3 modul yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

A. Core Module

Core module adalah bagian utama dari GEQ (*Game Experience Questionnaire*). Di dalam modul ini, terdapat pertanyaan yang dievaluasi berdasarkan tujuh aspek, termasuk tingkat keterlibatan dalam permainan, alur permainan, kemampuan pengguna terhadap permainan, tingkat ketegangan yang dirasakan, tingkat tantangan yang dipersepsikan, serta pengalaman positif dan negatif selama bermain.[15]. Pada tabel 2.2 terdapat beberapa pertanyaan yang mendukung dari aspek core module.

Tabel 2. 1 Komponen Core Module

No.	Core Module	
1.	<i>Competence</i>	
	2.	Saya merasa terampil
	10.	Saya merasa kompeten
1.	<i>Competence</i>	
	15.	Saya pandai dalam <i>game</i> tersebut
	17.	Saya merasa sukses
	21.	Saya cepat menyelesaikan target dalam <i>game</i>
2.	<i>Immersion</i>	
	3.	Saya tertarik dengan cerita pada <i>game</i> tersebut
	12.	Secara estetika <i>game</i> tersebut menyenangkan.
	18.	Saya merasa imajinatif
	19.	Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal dalam <i>game</i>
	27.	Saya merasa itu mengesankan
	30.	<i>Game</i> tersebut seperti memberikan pengalaman yang kaya
3.	<i>Flow</i>	
	5.	Saya sepenuhnya fokus dengan <i>game</i> tersebut
	13.	Saya melupakan semua yang ada di sekitar saya
	25.	Saya lupa waktu
	28.	Saya sangat berkonsentrasi dalam <i>game</i>
	31.	Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar
4.	<i>Tension</i>	
	22.	Saya merasa kesal
	24.	Saya merasa mudah tersinggung
	29.	Saya merasa frustrasi
5.	<i>Challenge</i>	
	11.	Saya merasa <i>game</i> tersebut sulit
	23.	Saya merasa tertekan
	26.	Saya merasa tertantang

No.	Core Module	
	32.	Saya merasakan tekanan waktu
	33.	Saya harus berusaha keras dalam memainkan <i>game</i> tersebut
6.	<i>Negative affect</i>	
	7.	<i>Game</i> tersebut memberi saya suasana hati yang buruk
	8.	Saya memikirkan hal – hal lain
6.	<i>Negative affect</i>	
	9.	Saya merasa <i>game</i> tersebut melelahkan
	16.	Saya merasa bosan
7.	<i>Positive affect</i>	
	1.	Saya merasa puas
	4.	Saya berpikir <i>game</i> tersebut menyenangkan
	6.	Saya merasa senang
	14.	Saya merasa baik
	20.	Saya menikmatinya

1. Competence

Competence adalah gabungan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan keberhasilan dalam bidang tertentu, seperti dalam bermain *game*. *Competence* adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh pemain untuk mencapai tujuan yang ada dalam suatu permainan[19]. *Competence* diperlukan untuk mengatasi tantangan dalam permainan guna progres ke level berikutnya hingga menyelesaikan permainan. Kompetensi mencerminkan keyakinan diri karena merasa terampil, mahir, dan mampu dengan cepat mencapai tujuan dalam permainan[19].

2. Immersion

Immersion diartikan oleh Sánchez et al. [20] sebagai kemampuan isi permainan video untuk terasa masuk akal, sehingga pemain terlibat langsung dalam dunia permainan *virtual*. Keterlibatan yang kuat ini menyiratkan bahwa

pemain seolah-olah menjadi bagian dari dunia *virtual* tersebut, berinteraksi dengan itu dan dengan hukum serta aturan yang menggambarannya.

3. Flow

Flow adalah pengalaman puncak yang dirasakan oleh pemain ketika semua keterampilan dan perhatian mereka sepenuhnya terfokus pada pencapaian tujuan tertentu[19]. Bagian ini mengevaluasi pengalaman terbaik yang dirasakan oleh pemain ketika mereka bermain *game*. Semakin pemain merasa terlibat sepenuhnya dalam permainan, semakin baik.

4. Tension

Ketegangan merujuk pada momen dalam cerita di mana pemain merasakan rangkaian emosi negatif seperti ketakutan atau kegelisahan karena situasi yang berpotensi membahayakan, tetapi belum pasti[19].

5. Challenge

Bermain video *game* didorong oleh rasa ingin menghadapi dan mengatasi tantangan[21]. Bagian ini mengevaluasi tingkat tantangan yang ada dalam permainan dengan cara menilai kemampuan pemain dalam mengatasi tantangan tersebut. Jika tantangan dalam permainan terlalu sulit untuk diatasi oleh pemain, dapat memiliki dampak negatif. Dampak tersebut mungkin berupa kurang diminatnya permainan oleh pemain karena dianggap terlalu sulit untuk dimainkan.

6. Negative affect

Afek adalah cara kita merasakan dan mengekspresikan emosi. Ini terbagi menjadi dua dimensi: afek positif, yang melibatkan emosi menyenangkan, dan afek negatif, yang melibatkan emosi tidak menyenangkan dan mood yang kurang baik[19]. Bagian ini mengevaluasi perasaan negatif yang dialami oleh pemain secara keseluruhan, entah itu disebabkan oleh pengalaman bermain *game* itu sendiri atau karena interaksi sosial dalam *game* tersebut.

7. Positive affect

Afek positif adalah rentang emosi yang membuat seseorang merasa senang atau positif. Afek positif mencakup beragam emosi menyenangkan seperti antusiasme, keceriaan, dan kebahagiaan[19]. Afek positif memainkan

peran kunci dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis seseorang dan memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan mental, produktivitas, dan hubungan sosial.

B. Social Presence Module

Social Presence Module mengkaji interaksi dan psikologi pemain dalam hubungannya dengan entitas sosial lain di dalam *game*. Entitas tersebut bisa berupa karakter *virtual* dalam *game*, koneksi sosial global, atau interaksi lokal[14]. Pada tabel 2.3 terdapat beberapa pertanyaan yang mendukung dari aspek *Social Presence Module*.

Tabel 2. 2 Komponen Social Presence Module

No.	<i>Social Presence Module</i>	
1.	<i>Empathy</i>	
	1.	Saya merasa empati terhadap pemain yang lain
	4.	Saya merasa terhubung dengan pemain lain
	8.	Saya merasa bermain <i>game</i> tersebut menyenangkan dengan pemain lain
	9.	Saat saya bahagia, pemain lain juga bahagia
	10.	Saat pemain lain bahagia, saya juga bahagia
	13.	Saya mengagumi pemain lain
2.	<i>Negative Feelings</i>	
	7.	Saya merasa cemburu terhadap pemain lain
	11.	Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain
	12.	Suasana hati saya terpengaruh dengan suasana hati pemain lain
	16.	Saya merasa penuh dendam
	17.	Saya merasa senang saat pemain lain mengalami kemalangan
3.	<i>Behavioral Involvement</i>	
	2.	Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain yang lain
	3.	Tindakan pemain lain tergantung pada tindakan saya

No.	<i>Social Presence Module</i>	
3.	<i>Behavioral Involvement</i>	
	5.	Pemain lain memperhatikan saya dengan seksama
	6.	Saya memperhatikan pemain lain dengan seksama
	14.	Hal yang dilakukan pemain lain mempengaruhi tindakan saya
	15.	Hal yang saya lakukan mempengaruhi tindakan pemain lain

1. *Empathy*

Empati adalah keterampilan untuk memahami dan merasakan pengalaman orang lain dengan meletakkan diri dalam posisi mereka, serta melihat situasi dari perspektif mereka.[22]. Empati adalah suatu proses psikologis yang memungkinkan seseorang untuk memahami niat orang lain, meramalkan perilaku mereka, dan merasakan emosi yang dipicu oleh emosi mereka, sehingga individu dapat merasakan seolah-olah mereka memasuki pikiran orang lain untuk memahami situasi dan kondisi emosional dari sudut pandang mereka[22].

2. *Negative Feelings*

Emosi negatif merujuk pada kondisi batin seseorang yang dianggap tidak menyenangkan, yang kemudian memengaruhi cara individu berperilaku dan bersikap terhadap orang lain dalam interaksi sosial[23]. Emosi negatif dapat berupa rasa marah, jijik, malu, rasa bersalah, kesedihan, dan ketakutan[23].

3. *Behavioral Involvement*

Keterlibatan, yang biasanya dijelaskan dan diterapkan dalam konteks psikologi sosial, mengacu pada keadaan dimana individu merasa terdorong, berminat, atau memiliki motivasi terhadap suatu produk, kegiatan, atau objek[24]. Involvement juga dapat dijelaskan sebagai tingkat relevansi yang dirasakan oleh seseorang terhadap suatu objek berdasarkan pada kebutuhan, nilai, dan kepentingan yang dimilikinya[24]. *Behavioral Involvement* telah didefinisikan berdasarkan seberapa sering dan sejauh mana seseorang

berpartisipasi dalam kegiatan, serta seberapa besar upaya yang diberikan pada aktivitas yang telah direncanakan[24].

C. Post-Game Module

Post-Game Module menganalisis perasaan yang dialami pemain setelah mereka menyelesaikan permainan, kemudian dinilai berdasarkan 4 komponen, yang dapat dilihat pada tabel 2.4 sebagai berikut.

Tabel 2. 3 Komponen *Post-Game Module*

No.	<i>Post-Game Module</i>	
1.	<i>Positive Experience</i>	
	1.	Saya merasa hidup kembali
	5.	Rasanya seperti kemenangan
	7.	Saya merasa bersemangat
	8.	Saya merasa puas
	12.	Saya merasa kuat
	16.	Saya merasa bangga
2.	<i>Negative experience</i>	
	2.	Saya merasa tidak enak
	4.	Saya merasa bersalah
	6.	Saya merasa bermain <i>game</i> tersebut buang – buang waktu
	11.	Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal – hal yang lebih berguna
2.	<i>Negative experience</i>	
	14.	Saya merasa menyesal
	15.	Saya merasa malu
3.	<i>Tiredness</i>	
	10.	Saya merasa kehabisan tenaga
	13.	Saya merasa lelah
4.	<i>Returning to Reality</i>	
	3.	Saya merasa sulit untuk kembali ke kenyataan
	9.	Saya merasa diorientasi

No.	Post-Game Module	
4.	Returning to Reality	
	17.	Saya merasa bahwa saya telah 29embali dari perjalanan jauh

1. Positive Experience

Pengalaman positif adalah perasaan menyenangkan yang dirasakan oleh pemain setelah bermain *game*. Pengalaman ini mencakup perasaan positif secara keseluruhan terhadap *game* setelah selesai bermain. Perasaan-perasaan tersebut termasuk merasa bersemangat kembali, merasa hidup, dan bangga karena telah memainkan *game* tersebut.

2. Negative experience

Pengalaman negatif adalah perasaan yang tidak menyenangkan yang dirasakan setelah bermain *game* tersebut. Perasaan negative mencakup secara keseluruhan seperti malu, tidak nyaman, dan kesal setelah bermain *game* tersebut.

3. Tiredness

Kelelahan adalah kondisi mental atau fisik dimana seseorang merasa kekurangan energi, dalam hal ini pemain merasa kelelahan setelah bermain *game* tersebut.

4. Returning to Reality

Returning to Reality atau dalam Bahasa Indonesia “Kembali ke kenyataan” adalah modul yang menilai kemampuan pemain saat Kembali ke kenyataan setelah bermain *game*. Semakin sulit pemain Kembali ke kenyataan semakin bagus pula pengalaman yang diberikan *game* tersebut.