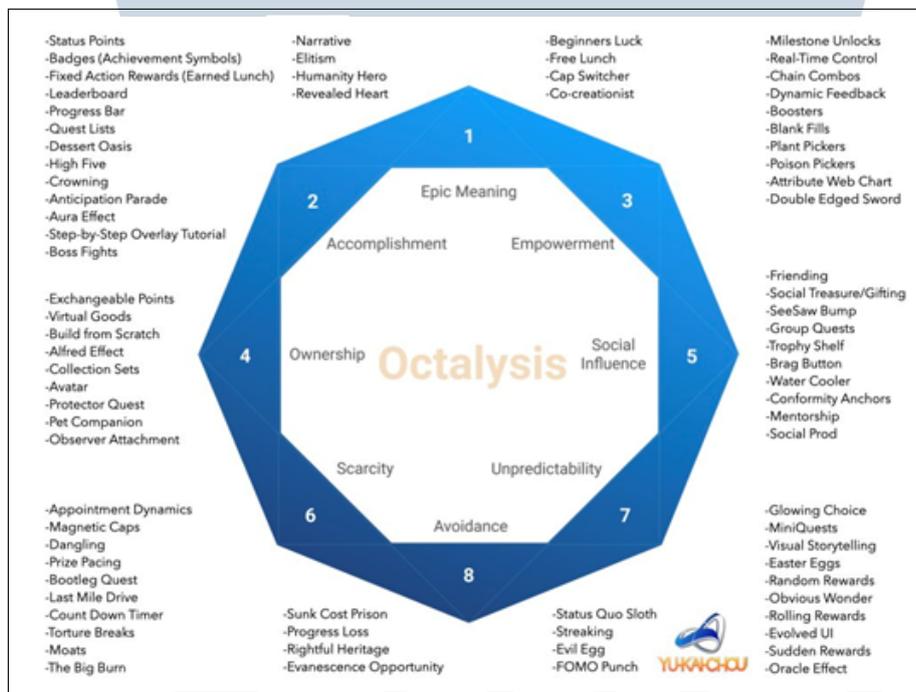


## BAB 2 LANDASAN TEORI

### 2.1 Framework Octalysis

*Framework Octalysis* diciptakan oleh Yu-Kai Chou dalam bukunya yang berjudul *Actionable Gamification*. *Octalysis* diambil dari kerangka gamifikasi yang dirancang menggunakan Delapan inti yang difokuskan kedalam perilaku manusia yaitu *epic meaning, accomplishment, empowerment, ownership, social influence, scarcity, unpredictability, avoidance*[11]. Berikut ini kerangka gamifikasi dengan metode *octalysis*.



Gambar 2.1. Kerangka Framework Octalysis [9]

#### 1. Epic Meaning

*Core Drive* yang pertama ini digunakan untuk mengukur dan memahami seberapa besar tingkat kepercayaan seseorang dalam melakukan pekerjaan apakah karena keinginannya sendiri.

#### 2. Accomplishment

*Development* adalah dorongan dari diri sendiri untuk membuat kemajuan,

mengembangkan keterampilan dan akhirnya mengatasi tantangan. *Core Drive* yang paling mudah dirancang dan tempat. Sebagian besar dari fitur yaitu rencana, papan peringkat dan lain sebagainya.

### 3. *Empowerment*

*Core drive* ketiga ini pengguna terlibat dalam proses di mana kreatifitas harus digunakan untuk menyelesaikan masalah baik dengan cara baru ataupun mencoba hal yang berbeda.

### 4. *Ownership*

*Drive* ini mengarah kepada pengguna, diaman pengguna merasa memiliki atau mengendalikan sesuatu, karena dengan rasa memiliki sesuatu maka seseorang akan ingin meningkatkan sesuatu yang mereka miliki.

### 5. *Social Influence*

*Core Drive* ini menggabungkan semua elemen sosial untuk memotivasi seseorang, termasuk dalam hal bimbingan, penerimaan sosial, umpan balik sosial, persahabatan, dan bahkan persaingan serta kecemburuan. Ketika Anda melihat seorang teman yang luar biasa dalam beberapa keahlian atau yang dimilikinya sesuatu yang luar biasa, maka seseorang akan menjadi terdorong untuk mencapai hal yang sama.

### 6. *Scarcity*

*Core Drive* ini adalah penggerak inti dalam diri seseorang yang menginginkan sesuatu hanya karena pencapaian sangat jarang, eksklusif, atau tidak dapat langsung didapatkan. Banyak permainan memiliki Dinamika Pengangkatan di dalamnya (kembali dua jam kemudian untuk mendapatkan hadiah Anda) fakta bahwa orang tidak bisa mendapatkan sesuatu saat ini memotivasi mereka untuk memikirkannya sepanjang hari.

### 7. *Unpredictability*

*Core Drive* ini terlibat secara konstan karena seseorang tidak tahu apa yang akan terjadi selanjutnya. *Drive* ini merupakan hal utama di balik kecanduan judi, tetapi juga ada di setiap undian atau program lotere yang dijalankan perusahaan. Pada skala yang lebih ringan, banyak orang menonton film atau membaca novel karena *Core Drive* ini.

## 8. *Avoidance*

*Core Drive* ini adalah sebuah motivasi untuk menghindari terjadinya sesuatu yang negatif. Dalam skala kecil, itu bisa untuk menghindari kehilangan pekerjaan sebelumnya atau mengubah perilaku seseorang. Pada skala yang lebih besar, itu bisa jadi untuk menghindari mengakui bahwa semuanya adalah Anda lakukan sampai saat ini tidak berguna karena Anda sekarang berhenti.

## 2.2 *The Principle of Design*

*The Principle of Design* adalah aturan yang harus diikuti oleh seseorang desainer untuk menciptakan komposisi yang efektif dan menarik[12]. Menurut Meg Reid, 7 *The Principle of Design* terdiri dari :

### 1. *Emphasis*

Prinsip yang menentukan informasi tentang apa yang akan didesain, jika merasa informasi itu adalah yang paling penting, maka dapat diletakkan di tengah dari desain atau menjadikan elemen terbesar dalam desain anda.

### 2. *Balance and Alignment*

Desain simetris menciptakan keseimbangan melalui elemen berbobot sama yang disejajarkan di kedua sisi garis tengah. Di sisi lain, desain asimetris menggunakan bobot yang berlawanan (seperti mengontraskan satu elemen besar dengan beberapa elemen yang lebih kecil) untuk menciptakan komposisi yang tidak rata, namun tetap memiliki kesetimbangan.

### 3. *Contrast*

Kontras adalah yang dimaksud orang ketika mereka mengatakan sebuah desain "muncul". Itu berasal dari halaman dan menempel di memori Anda. Kontras menciptakan ruang dan perbedaan antara elemen dalam desain Anda. Latar belakang Anda harus sangat berbeda dari warna elemen Anda sehingga mereka bekerja sama secara harmonis dan dapat dibaca.

### 4. *Repetition*

Jika Anda membatasi diri pada dua jenis huruf yang kuat atau tiga warna yang kuat, Anda akan segera menemukan bahwa Anda harus mengulangi beberapa

hal. Pengulangan bisa menjadi penting di luar satu produk cetakan. Desain kemasan saat ini sangat merangkul pola ilustrasi yang indah.

#### 5. *Proportion*

Proporsi adalah ukuran visual dan bobot elemen dalam komposisi dan bagaimana keterkaitannya satu sama lain. Seringkali membantu untuk mendekati desain Anda dalam beberapa bagian, bukan secara keseluruhan.

#### 6. *Movement*

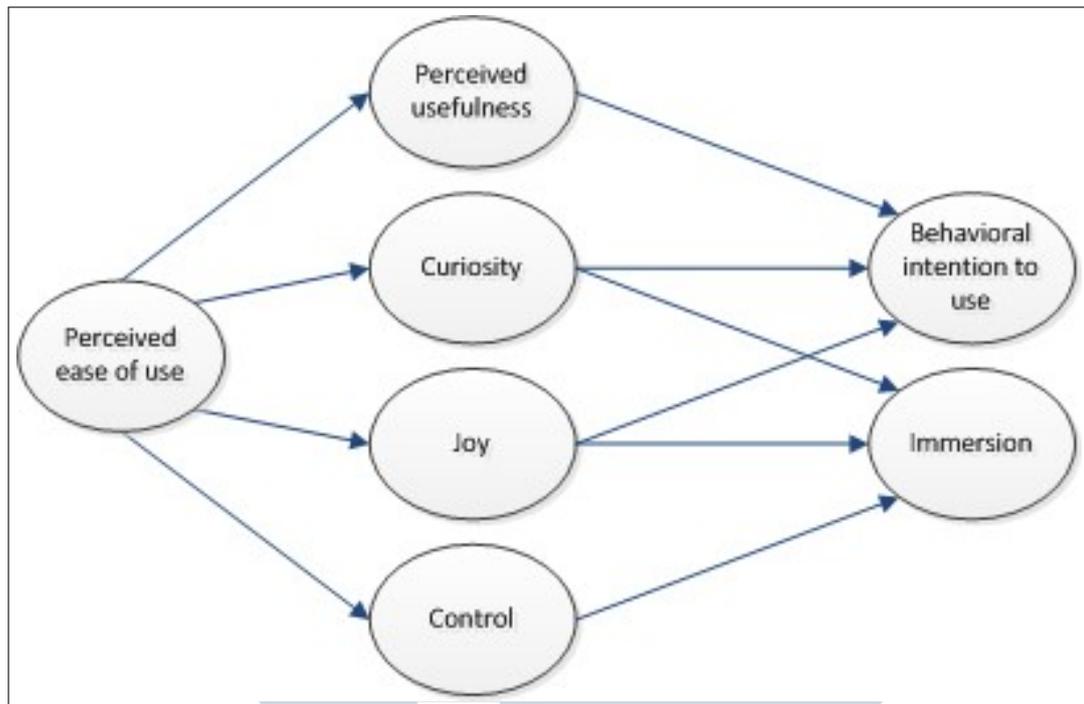
Gerakan adalah mengontrol elemen-elemen dalam komposisi sehingga mata diarahkan untuk berpindah dari satu ke berikutnya dan informasi tersebut dikomunikasikan dengan benar kepada audiens Anda.

#### 7. *White Space*

Semua elemen lainnya berhubungan dengan apa yang Anda tambahkan ke desain Anda. Spasi putih (atau spasi negatif) adalah satu-satunya yang secara spesifik berhubungan dengan apa yang tidak Anda tambahkan. Ruang putih persis seperti itu halaman kosong di sekitar elemen dalam komposisi Anda.

### 2.3 Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)

HMSAM singkatan dari *Hedonic-Motivation System Adoption Model* merupakan teori sistem informasi untuk meningkatkan pemahaman adopsi sistem *Hedonic-Motivation System (HMS)*. HMS adalah sistem yang digunakan untuk memenuhi motivasi intrinsik pengguna, seperti untuk online games, dunia virtual, online shops, pembelajaran/pendidikan, online dating, repositori musik digital, social networking, pornografi, gamified systems, dan untuk gamifikasi umum. HMS lebih mementingkan kesenangan daripada produktivitas, sehingga HMSAM lebih cocok untuk mengukur dan menilai pengukuran HMSAM yang sudah diterapkan dalam aplikasi.[13]



Gambar 2.2. Hedonic-Motivation System Adoption Model [11]

Pada gambar 2.2 menggambarkan model dari HMSAM yang di mana model ini bertujuan untuk mengukur motivasi *intrinsic* dari suatu sistem yang mengadap-tasi motivasi hedonis. HMSAM memiliki dua aspek utama yaitu *Behavioral intention to use* dan *Focused immersion* yang di mana *Behavioral intention to use* ditentukan dari aspek PEOU, PU, *Curiosity*, dan *Joy* sedangkan *Focused immersion* ditentukan dari aspek PEOU, *Curiosity*, *Joy* dan *Control*.

1. *Perceived ease of use* (PEOU) untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem.
2. *Perceived of usefulness* (PU) untuk mengukur kinerja penggunaan suatu sistem.
3. *Curiosity* (CU) untuk mengukur rasa ingin tahu dari pengguna
4. *Control* (CO) untuk mengukur persepsi pengguna bahwa dirinya yang diajak berinteraksi oleh sistem.
5. *Joy* (JOY) untuk mengukur kesenangan yang didapatkan dari interaksi dengan sistem.

6. *Behavioral intention to use* (BIU) untuk mengukur keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi.
7. *Focused immersion* (IMR) untuk mengukur total keterlibatan yang dilakukan antara pengguna dengan aplikasi untuk mengetahui seberapa dalam pengguna terfokus dalam menggunakan sistem.

## 2.4 Gamifikasi

Gamifikasi menggunakan prinsip-prinsip dan elemen-elemen yang dibawa dari game untuk menyampaikan sebuah tujuan pembelajaran. Hal-hal tersebut memberi *engagement* dan *enjoyment* untuk memotivasi pelajar untuk belajar. Elemen-elemen game yang umum adalah *points*, *badges*, dan *leaderboard*. *Levels*, *storytelling*, *change*, *goals*, *feedback*, *rewards*, *progress*, *challenge*, *avatar* dan *status* merupakan elemen-elemen lainnya yang dapat digunakan dalam metode gamifikasi[14].

## 2.5 Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial[15]. Pengukuran dengan menggunakan skala likert dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden dengan memilih 5 jawaban yang memiliki nilai yang berbeda-beda. Skala likert biasanya menggunakan 5 angka penelitian yaitu :

- Sangat setuju (SS) dengan nilai 5 poin.
- Setuju (S) dengan nilai 4 poin.
- Ragu - ragu (RR) dengan nilai 3 poin.
- Tidak setuju (TS) dengan nilai 2 poin.
- Sangat tidak setuju (STS) dengan nilai 1 poin.

Lalu nilai - nilai yang didapat tersebut kemudian akan digunakan untuk menghitung hasil akhir dari perhitungan untuk pertanyaan positif dengan rumus:

$$PS = \frac{(SS \times 5) + (S \times 4) + (RR \times 3) + (TS \times 2) + (STS \times 1)}{5 \times TR} \quad (2.1)$$

dan pertanyaan negatif dengan rumus :

$$PS = \frac{(STS \times 5) + (TS \times 4) + (RR \times 3) + (S \times 2) + (SS \times 1)}{5 \times TR} \quad (2.2)$$

Keterangan:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- RR = Ragu - Ragu
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju
- TR = Total Responden

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA