

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Gamifikasi

Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan unsur-unsur permainan (*game elements*) dalam konteks di luar permainan (*non-game contexts*). Tujuan dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi dan *engagement* pengguna melalui pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam suatu sistem atau aktivitas. Penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, *badge*, *level*, *leaderboard*, serta *challenge* berfungsi untuk mendorong pengguna supaya lebih aktif dalam berpartisipasi dan terlibat dalam suatu sistem atau aktivitas [24]. Pendekatan gamifikasi mampu mengubah perilaku manusia dalam suatu kegiatan, dari yang bersifat pasif menjadi lebih proaktif. Gamifikasi memanfaatkan motivasi intrinsik manusia sebagai metode untuk meningkatkan motivasi dan *engagement* pengguna [25].

2.2 Manajemen Tugas

Manajemen tugas (*task management*) merupakan sebuah pendekatan sistematis untuk mengarahkan dan mengoordinasikan alur kerja individu maupun tim agar selaras dengan tujuan organisasi. Pentingnya proses ini berakar pada perannya sebagai fondasi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi melalui alur kerja yang terstruktur [26]. Lebih dari itu, manajemen tugas yang efektif berfungsi sebagai pilar kolaborasi tim dengan memastikan adanya transparansi, pembagian tanggung jawab yang jelas, dan komunikasi yang terkoordinasi, sehingga dapat mencegah konflik dan keterlambatan yang sering kali timbul dari kerjasama tim yang buruk [27]. Meskipun perannya sangat krusial dalam mendorong akuntabilitas dan kinerja, tantangan utama dalam implementasinya sering kali terletak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan pengguna terhadap sistem yang ada. Kondisi inilah yang melatarbelakangi perlunya eksplorasi pendekatan inovatif seperti gamifikasi untuk meningkatkan adopsi dan efektivitas dari sistem manajemen tugas.

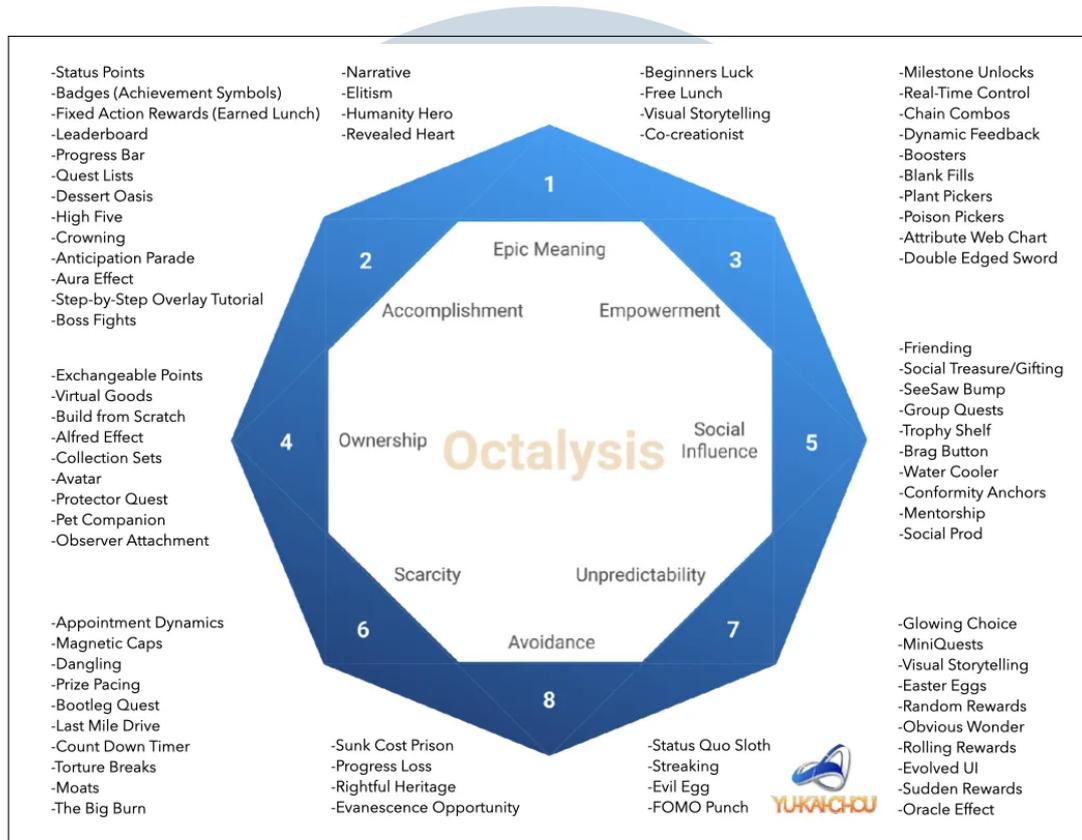
2.3 Notion

Notion adalah sebuah platform produktivitas yang dirancang untuk membantu pengguna mengatur dan mengelola informasi, tugas, proyek, dan catatan secara efisien dalam satu ruang kerja terpadu [28]. Aplikasi ini sangat populer dan digunakan secara luas oleh berbagai organisasi untuk manajemen konten, kolaborasi, dan koordinasi tugas di antara tim. Popularitasnya disejajarkan dengan aplikasi kolaborasi besar lainnya seperti Slack dan WhatsApp, menjadikannya representasi yang kuat dari standar industri terkini untuk aplikasi produktivitas [20].

Fitur utama Notion terletak pada fleksibilitasnya yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola berbagai jenis konten, mulai dari teks, daftar tugas, jadwal, hingga basis data yang kompleks. Dalam konteks pembelajaran dan produktivitas, Notion terbukti efektif untuk membantu pengguna mengatur jadwal, mengelola tugas, dan melacak kemajuan belajar atau proyek. Platform ini juga telah terintegrasi dengan berbagai aplikasi lain seperti Google Drive dan Slack, yang semakin memperluas fungsionalitasnya [28]. Karena kemampuannya yang komprehensif dan popularitasnya yang tinggi, Notion sering dijadikan sebagai tolok ukur (*benchmark*) dalam penelitian yang mengevaluasi efektivitas sistem produktivitas.



2.4 Octalysis



Gambar 2.1. Framework Gamifikasi Octalysis

Sumber: [15]

Gambar 2.1 menampilkan ilustrasi *framework* gamifikasi Octalysis. *Framework* Octalysis pertama kali dikenalkan oleh Yu-kai Chou dalam bukunya yang bertajuk *Actionable Gamification*. *Framework* Octalysis menerapkan delapan penggerak utama (8 *core drives*) sebagai metode untuk meningkatkan motivasi pengguna. Delapan penggerak utama (8 *core drives*) tersebut meliputi [15]:

1. *Epic Meaning & Calling*

Core drive ini menciptakan motivasi dengan membuat seseorang merasa menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar. Contohnya adalah menjadi tokoh utama dalam sebuah cerita, memperoleh *item* langka di awal permainan, dan keberuntungan pemula. Hal ini membuat pengguna merasa dipanggil untuk menjalankan misi yang lebih besar.

2. *Development & Accomplishment*

Core drive ini mendorong seseorang untuk menyelesaikan tantangan dan meraih tujuan melalui penerapan elemen permainan. Contohnya adalah penerapan elemen *quest*, *badges*, dan *leaderboard*. Hal ini membuat pengguna memiliki rasa bangga atas pencapaian yang berhasil diraih setelah menyelesaikan suatu tugas.

3. *Empowerment of Creativity & Feedback*

Core drive ini memotivasi seseorang dengan memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan masalah menggunakan kreativitasnya. Contoh dari *core drive* ini adalah membuat sebuah misi menarik. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah.

4. *Ownership & Possession*

Core drive ini timbul ketika seseorang merasa memiliki atau mengontrol sesuatu. Sebagai contoh, memiliki poin yang bisa ditukar, koleksi *item* langka, dan *avatar*/profil yang pengguna miliki. Rasa kepemilikan ini mendorong pengguna untuk memelihara, meningkatkan, dan memperluas apa yang sudah pengguna miliki.

5. *Social Influence & Relatedness*

Core drive ini menggunakan pengaruh sosial sebagai pemicu motivasi untuk mendorong seseorang menjadi lebih baik. Sebagai contoh, penerapan *group quest*. Fitur-fitur tersebut membuat pengguna mendapatkan dorongan motivasi dari pemain lain ketika pengguna meraih pencapaian tertentu.

6. *Scarcity & Impatience*

Core drive ini dapat memicu motivasi karena sesuatu terasa langka, terbatas, dan hanya bisa dimiliki dalam jangka waktu tertentu. Sebagai contoh, sistem akan memberikan *item* langka jika pengguna mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Ketika suatu akses dibatasi atau ditunda, hasrat seseorang untuk mendapatkan sesuatu akan meningkat.

7. *Unpredictability & Curiosity*

Core Drive ini berasal dari rasa ingin tahu dan sesuatu yang tak terduga. Sebagai contoh, menggunakan unsur kejutan seperti *easter egg*, *random*

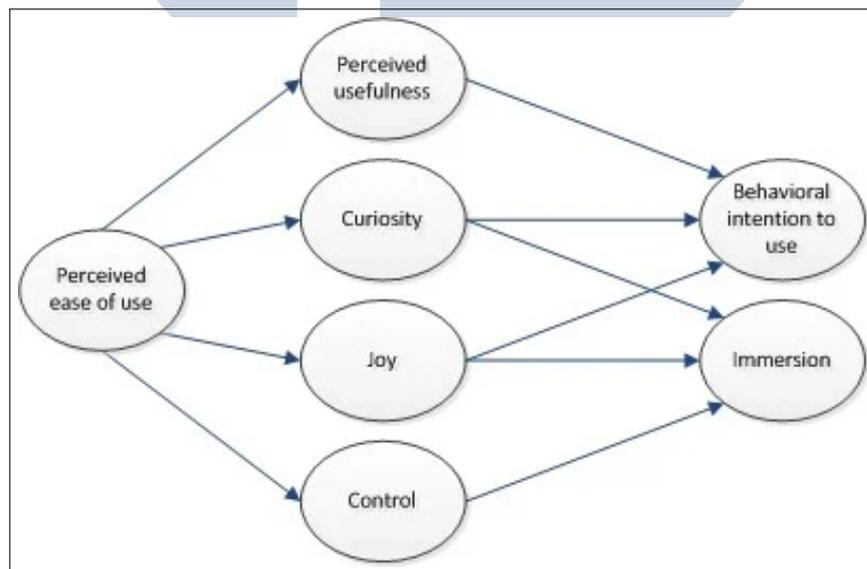
rewards, dan *sudden rewards*. Penerapan unsur kejutan dapat membuat pengguna kecanduan akibat ketegangan yang dirasakan dari ketidakpastian.

8. *Loss & Avoidance*

Core drive ini muncul dari keinginan untuk menghindari kerugian atau kehilangan sesuatu. Sebagai contoh, kehilangan kesempatan, *progress*, status, atau sesuatu yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini membuat pengguna untuk terus kembali supaya kesempatan yang muncul atau *progress* yang sudah dicapai tidak hilang.

2.5 Hedonic Motivation System Adoption Model

Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) adalah model yang digunakan untuk mengukur/mengevaluasi motivasi intrinsik pengguna dari penggunaan suatu sistem berbasis motivasi hedonik [19].



Gambar 2.2. *Hedonic Motivation System Adoption Model*

Sumber: [19]

Gambar 2.2 memperlihatkan komponen-komponen yang diterapkan pada *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing komponen tersebut [19]:

1. *Perceived ease of use* (PEOU), mengukur kemudahan dalam penggunaan sistem.

2. *Perceived usefulness* (PU), mengukur level performa pengguna saat menggunakan sistem.
3. *Curiosity* (CUR), mengukur rasa ingin tahu atau rasa penasaran pengguna saat menggunakan sistem.
4. *Joy* (JOY), mengukur level kesenangan pengguna saat menggunakan sistem.
5. *Control* (CTL), mengukur persepsi pengguna berdasarkan kendali/kontrol yang pengguna miliki terhadap sistem.
6. *Behavioral intention to use* (BIU), mengukur niat pengguna untuk menggunakan sistem.
7. *Focused immersion* (FI), mengukur level fokus pengguna saat menggunakan sistem.

Untuk mengukur setiap komponen tersebut, penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner standar yang telah divalidasi dan dikembangkan langsung oleh para penggagas model HMSAM. Tabel 2.1 menunjukkan daftar pertanyaan asli dari penelitian Lowry et al. [19], yang diterjemahkan dan diadaptasi untuk konteks penelitian ini. Pertanyaan-pertanyaan ini merupakan format baku dari HMSAM dan bukan merupakan pertanyaan yang disusun sendiri oleh peneliti.

Tabel 2.1. Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM

Construct	Items
<i>Perceived ease of use</i>	<p>PEOU1. <i>My interaction with the game was clear and understandable.</i></p> <p>PEOU2. <i>Interacting with the game did not require a lot of my mental effort.</i></p> <p>PEOU3. <i>I found the game to be trouble-free.</i></p> <p>PEOU4. <i>I found it easy to get the game to do what I want it to do.</i></p> <p>PEOU5. <i>Learning to operate the game was easy for me.</i></p> <p>PEOU6. <i>It was simple to do what I wanted with the game.</i></p> <p>PEOU7. <i>It was easy for me to become skillful at using the game.</i></p> <p>PEOU8. <i>I found the game easy to use.</i></p>
Lanjut ke halaman berikutnya	

Tabel 2.1 Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM (lanjutan)

Construct	Items
<i>Perceived usefulness</i>	<p>PU1. <i>The game decreased my stress.</i></p> <p>PU2. <i>The game helped me better pass the time.</i></p> <p>PU3. <i>The game provided a useful escape.</i></p> <p>PU4. <i>The game helped me think more clearly.</i></p> <p>PU5. <i>The game helped me feel rejuvenated.</i></p>
<i>Curiosity</i>	<p>CUR1. <i>This experience excited my curiosity.</i></p> <p>CUR2. <i>This experience made me curious.</i></p> <p>CUR3. <i>This experience aroused my imagination.</i></p>
<i>Joy</i>	<p>JOY1. <i>I found playing the game to be enjoyable.</i></p> <p>JOY2. <i>I had fun using the game.</i></p> <p>*JOY3. <i>Using the game was boring.</i></p> <p>*JOY4. <i>The game really annoyed me.</i></p> <p>JOY5. <i>The game experience was pleasurable.</i></p> <p>*JOY6. <i>The game left me unsatisfied.</i></p>
<i>Control</i>	<p>CTL1. <i>I had a lot of control.</i></p> <p>CTL2. <i>I could choose freely what I wanted to see or do.</i></p> <p>*CTL3. <i>I had little control over what I could do.</i></p> <p>CTL4. <i>I was in control.</i></p> <p>*CTL5. <i>I had no control over my interaction.</i></p> <p>CTL6. <i>I was allowed to control my interaction.</i></p>
<i>Behavioral intention to use</i>	<p>BIU1. <i>I would plan on using it in the future.</i></p> <p>BIU2. <i>I would intend to continue using it in the future.</i></p> <p>BIU3. <i>I expect my use of it to continue in the future.</i></p>
<i>Focused immersion</i>	<p>FI1. <i>I was able to block out most other distractions.</i></p> <p>FI2. <i>I was absorbed in what I was doing.</i></p> <p>FI3. <i>I was immersed in the game.</i></p> <p>*FI4. <i>I was distracted by other attentions very easily.</i></p> <p>FI5. <i>My attention was not diverted very easily.</i></p>

2.6 Skala Likert

Skala Likert merupakan sebuah metode yang diperkenalkan oleh Rensis Likert [29] untuk mengkuantifikasi sikap, pendapat, dan persepsi. Skala ini umumnya digunakan dalam kuesioner, di mana responden menilai serangkaian

pernyataan dengan memilih satu dari beberapa tingkat persetujuan. Format yang paling umum adalah skala lima poin, yang mencakup rentang dari "Sangat Setuju" (nilai 5) hingga "Sangat Tidak Setuju" (nilai 1), dengan "Netral" sebagai titik tengah (nilai 3) [30].

1. Sangat Setuju (SS): 5
2. Setuju (S): 4
3. Netral (N): 3
4. Tidak Setuju (TS): 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS): 1

Skor yang terkumpul dari responden kemudian dapat diolah secara statistik. Rumus 2.1 digunakan untuk menghitung persentase skor total, sementara Rumus 2.2 digunakan secara spesifik untuk pernyataan yang memiliki skala terbalik atau bersifat negatif [30].

$$PS = \frac{(SS \times 5) + (S \times 4) + (N \times 3) + (TS \times 2) + (STS \times 1)}{5 \times \text{Jumlah Responden}} \times 100 \quad (2.1)$$

$$PS = \frac{(STS \times 5) + (TS \times 4) + (N \times 3) + (S \times 2) + (SS \times 1)}{5 \times \text{Jumlah Responden}} \times 100 \quad (2.2)$$

Keterangan:

PS = Persentase skor

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Setelah persentase skor diperoleh, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan nilai kuantitatif tersebut menjadi kategori kualitatif yang lebih mudah dipahami. Tabel 2.2 menyajikan interval nilai yang digunakan untuk mengklasifikasikan hasil persentase skor ke dalam lima kategori jawaban, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju".

Tabel 2.2. Interval nilai dan kategori jawaban

Interval Nilai	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Setuju
> 20% – 40%	Tidak Setuju
> 40% – 60%	Netral
> 60% – 80%	Setuju
> 80% – 100%	Sangat Setuju

