

Pengembangan Dan Analisis Fitur Gamifikasi Pada Pengembangan Aplikasi Virtual Cycling

Jordhi Tejo Saputro¹, Nungki Selviandro², Gia Septiana Wulandari³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹tejosaputro@student.telkomuniversity.ac.id,

²nselviandro@telkomuniversity.ac.id,

³giaseptiana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Video game memiliki pengaruh besar dalam perkembangan manusia. Banyak aspek dalam kehidupan manusia yang kini telah terpengaruh oleh *video game* contohnya seperti di bidang olahraga yang juga dikenal dengan istilah *e-sport*. Perkembangan dunia *e-sport* memacu banyak inovasi dalam mengembangkan aplikasi olahraga digital yang dasarnya merupakan *video game*, salah satunya adalah *virtual cycling*, yaitu sebuah olahraga bersepeda yang dilakukan dalam lingkungan virtual. Namun dari sekian aplikasi *virtual cycling* yang sudah ada, belum ada yang menampilkan konten lokal Indonesia sehingga sebagai salah satu bentuk inovasi dalam negeri, sebuah tim *startup* bernama Gowes Virtual membangun aplikasi *game virtual cycling* untuk Indonesia. Dalam proses penyiapan proyek, diketahui bahwa banyak orang merasa malas untuk bermain *game* sekaligus berolahraga sehingga untuk bisa mendorong motivasi tersebut penulis menawarkan untuk menggunakan konsep gamifikasi dalam fitur-fitur *game* Gowes Virtual dengan mengadopsi *octalysis gamification framework* yang diketahui memiliki pengaruh dalam memicu motivasi seseorang untuk bermain *game*. Untuk bisa memastikan apakah para pemain merasakan motivasi tersebut, penulis melakukan pengujian terhadap *gameful experience* pemain untuk mengukur motivasi yang dirasakan melalui *engagement* pemain terhadap *game* Gowes Virtual.

Kata kunci: video game, gamifikasi, virtual cycling, engagement, gameful experience

Abstract

Video games have a huge influence on human development. Many aspects of human life have now been affected by video games, for example in the field of sports, which is also known as e-sport. The development of the e-sport world has spurred many innovations in developing digital sports applications that are essentially video games, one of which is virtual cycling, which is a cycling sport carried out in a virtual environment. But of the many virtual cycling applications that already exist, none of them feature local Indonesian content so as a form of domestic innovation, a startup team called Gowes Virtual built a virtual cycling game application for Indonesia. In the process of preparing the project, it was discovered that many people feel lazy to play games and exercise at the same time, so in order to encourage this motivation, the author proposed to use the concept of gamification in the Gowes Virtual game features by adopting the octalysis gamification framework, which is known to have an influence in triggering someone's motivation to play games. To confirm whether the players feel the motivation, the author tests the player's gameful experience to measure the motivation by player's engagement with the game.

Keywords: video game, gamification, virtual cycling, engagement, gameful experience
