

# Gamification and Health Behavior Change : A Literature Review = Studi Pustaka : Gamification dan Perubahan Perilaku Kesehatan

Valencia Ursula Khrisnamurti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20528949&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Selama beberapa tahun terakhir ini gamification telah menarik perhatian para sarjana dan praktisi game, dan hal tersebut telah diterapkan secara luas pada berbagai bidang seperti teknologi, budaya, masyarakat, sosial, ekonomi, pendidikan dan kesehatan. Gamification merupakan suatu kondisi untuk mendapatkan kesenangan dan kecanduan terhadap sesuatu yang terdapat didalam game dan kemudian menerapkannya ke dunia nyata atau aktivitas lain yang produktif. Dengan kata lain terdapat penggunaan elemen desain game ke dalam konteks non-game. Gamification menjadi konsep yang familiar sebagai konsekuensi dari dua tren. Yang pertama, didasarkan pada selera konsumen akan perangkat smartphone baru yang menyediakan peluang yang lebih luas kepada desainer game untuk menggunakan smartphone sebagai perangkat game dan alat yang lebih menarik untuk digunakan dalam merancang intervensi kesehatan interaktif. Faktor kedua adalah antusiasme dan kemauan pengembang untuk memasukkan wawasan perilaku kesehatan terbaru ke dalam smartphone. Gamification semakin diakui sebagai alat untuk mendukung perubahan perilaku kesehatan meskipun diketahui bahwa perubahan perilaku kesehatan merupakan proses yang kompleks dan sulit untuk dicapai. Namun demikian, bagaimana gamification dapat mendukung perubahan perilaku kesehatan sebagian besar masih belum diselidiki. Beberapa kesenjangan pada studi yang dilakukan terdahulu pada gamification dalam perilaku kesehatan telah diidentifikasi. Tulisan ini untuk menjawab pertanyaan berikut “bagaimana gamification dapat merubah perilaku kesehatan” dengan menggunakan metode tinjauan pustaka.

.....Over the past few years gamification has attracted the attention of game scholars and practitioners, and it has been widely applied in different fields such as technology, culture, society, social, economy, education and health. Gamification is a condition for getting pleasure and addiction to something contained in the game and then applying it to the real world or other productive activities. In other words, there is the utilize of diversion plan components in non-game contexts. Gamification is becoming a familiar concept as a consequence of two trends. The first, based on consumer appetite for new smartphone devices, provides game designers with greater opportunities to use smartphones as gaming devices and more attractive tools to use in designing interactive health interventions. The moment calculate is the eagerness and readiness of designers to join the most recent health behavior insights into smartphones. Gamification is increasingly recognized as a tool to support health behavior change despite the recognition that health behavior change is a complex process and difficult to achieve. However, how gamification can support health behavior change remains largely unexplored. Several gaps in previous studies on gamification in health behaviors have been identified. This paper is to answer the following question “how can gamification change health behavior” by using the literature review method.