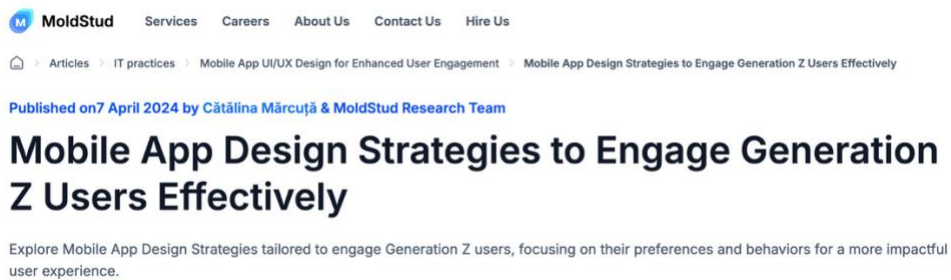


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

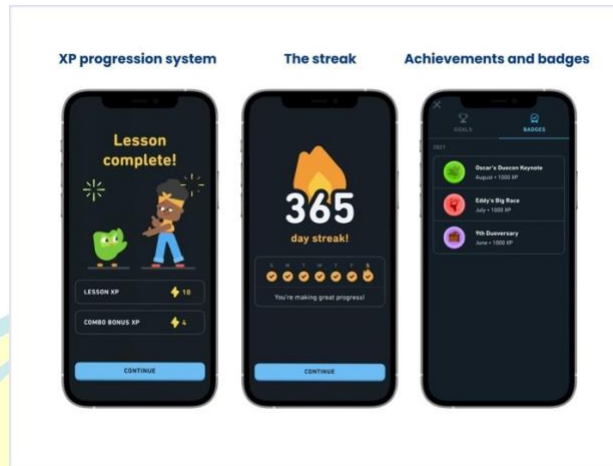
Perkembangan teknologi khususnya pada segi digital di tingkat global telah menyediakan peluang yang semakin besar untuk inovasi dalam desain aplikasi, khususnya dalam kategori aplikasi yang berkaitan dengan produktivitas. Transformasi ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan didorong secara masif oleh Generasi Z sebagai kelompok demografis yang kini mendominasi pengguna aplikasi digital. Sebagai *digital natives*, Generasi Z berkembang di dalam lingkup yang dipenuhi dengan gambar yang interaktif serta laju penyampaian informasi, serta pengalaman digital yang instan. Bagi generasi ini, aplikasi tidak lagi dipandang sebagai alat utilitas semata, tetapi sebagai ruang pengalaman yang harus mampu memberikan kepuasan fungsional sekaligus emosional. Laporan Attest (2024) menunjukkan bahwa Generasi Z menuntut aplikasi yang cepat, visual, dan sangat interaktif, sementara MoldStud (2025) menegaskan bahwa rentang perhatian mereka yang relatif pendek membuat aplikasi yang monoton atau lambat berisiko tinggi untuk segera ditinggalkan. Dinamika tersebut memaksa industri global untuk meninggalkan pendekatan desain aplikasi yang kaku dan berorientasi fungsi semata, menuju desain yang menggabungkan estetika, personalisasi, serta elemen hiburan.



Gambar 1.1 Artikel MoldStud Mengenai Mobile App Design

Sumber: MoldStud (2025)

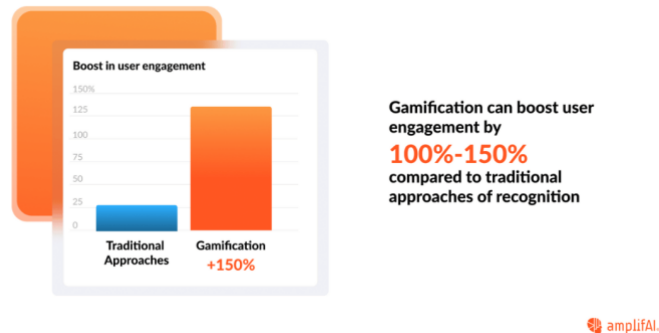
Dalam konteks perubahan ekspektasi tersebut, aplikasi yang berfungsi untuk meningkatkan produktivitas berhadapan dengan tantangan yang kian rumit. Di satu sisi, aplikasi harus tetap mampu membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif; di sisi lain, aplikasi dituntut untuk mempertahankan perhatian dan keterlibatan pengguna di tengah tingginya distraksi digital. Aktivitas produktivitas pada dasarnya bersifat repetitif, membutuhkan disiplin, dan sering kali tidak memberikan kepuasan emosional secara langsung. Ketidakseimbangan inilah yang mendorong munculnya fenomena gamifikasi dalam aplikasi serius sebagai strategi desain yang berupaya menjembatani tuntutan kerja dengan gaya hidup digital Generasi Z.



Gambar 1.2 Gamified Ecosystem in Duolingo

Sumber: Duolingo (2025)

Studi kasus dari Young Urban Project (2025) mengungkapkan bahwa keberhasilan global Duolingo tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi pembelajaran, tetapi oleh ekosistem gamifikasi yang konsisten, seperti *streak*, *badge*, dan sistem *level*, yang menjaga motivasi pengguna dalam jangka panjang. Pendekatan serupa diterapkan oleh Habitica, yang mengadaptasi mekanik *role-playing game* (RPG) ke dalam daftar tugas harian, sehingga aktivitas produktif dipersepsikan sebagai rangkaian misi yang menantang. Analisis Trophy (2025) menunjukkan bahwa pendekatan ini berkontribusi pada peningkatan retensi pengguna secara signifikan. Ulasan AmplifAI (2025) juga mencatat bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan pengguna hingga sekitar 100-150% dibandingkan aplikasi konvensional, terutama karena kemampuannya menghadirkan rasa pencapaian dan umpan balik instan.



Gambar 1.3 Boost in *User Engagement* of Gamification Apps

Sumber: AmplifAI (2025)

Fenomena global tersebut turut tercermin di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2021), Generasi Z adalah kelompok demografis dengan proporsi tertinggi, mencakup 27,94% dari keseluruhan populasi. Karakteristik mereka selaras dengan tren internasional, yakni menginginkan konsep *enjoyable productivity*, di mana aktivitas kerja tidak hanya efisien, tetapi juga menyenangkan dan menantang. Namun demikian, penerapan gamifikasi tidak selalu menghasilkan dampak yang optimal. Banyak aplikasi produktivitas yang mengadopsi elemen permainan secara dangkal, sehingga efek motivasionalnya cepat memudar. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada bagaimana elemen-elemen kunci dirancang selaras dengan psikologi pengguna modern.

Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah kebutuhan Generasi Z terhadap gratifikasi instan. Dalam lingkungan digital yang serba cepat, pengguna membutuhkan sinyal langsung bahwa usaha mereka bernilai dan menghasilkan progres. Mekanisme imbalan seperti *point*, *badge*, atau mata uang virtual berfungsi

sebagai representasi konkret dari kemajuan yang dicapai pengguna. Tech Jury (2024) menegaskan bahwa sistem *reward* yang dirancang secara konsisten mampu mengubah tugas yang monoton menjadi pencapaian terukur, sekaligus meningkatkan retensi pengguna. Tanpa adanya sistem imbalan yang jelas dan bermakna, aktivitas produktivitas cenderung terasa melelahkan dan gagal mempertahankan motivasi penggunaan jangka panjang.

Namun, kepuasan instan melalui imbalan saja tidak cukup untuk menjaga keterlibatan pengguna secara berkelanjutan. Di tengah tingginya distraksi digital, pengguna juga membutuhkan pengalaman yang mampu menarik perhatian mereka secara mendalam. Di sinilah fenomena *immersion* menjadi relevan. UX Magazine (2025) dalam pembahasannya mengenai *Flow State Design* menjelaskan bahwa banyak aplikasi produktivitas gagal bukan karena kurang fungsional, melainkan karena membosankan. Dengan mengadopsi prinsip psikologi permainan, aplikasi dapat menciptakan kondisi *flow*, yaitu keadaan di mana pengguna merasa sepenuhnya tenggelam dalam aktivitas, fokus meningkat, dan waktu terasa berjalan lebih cepat. Pengalaman imersif ini membantu mengurangi beban kognitif serta menjadikan aktivitas produktivitas terasa lebih alami dan menyenangkan.

Selain pengalaman individual, perilaku pengguna juga dipengaruhi secara kuat oleh dinamika sosial. Generasi Z dikenal sebagai generasi yang sangat terhubung secara digital dan responsif terhadap interaksi sosial. Integrasi fitur sosial dalam aplikasi produktivitas, seperti tantangan bersama, perbandingan pencapaian, atau berbagi progres, mengubah produktivitas dari aktivitas soliter menjadi pengalaman

kolektif. Growth Engineering (2024) menunjukkan bahwa keberadaan dukungan dan interaksi sosial dapat meningkatkan keterlibatan pengguna secara signifikan dibandingkan penggunaan individual. Forbes (2024) juga menekankan bahwa kohesi dan tujuan bersama dalam sebuah komunitas menjadi fondasi kinerja yang tinggi; aplikasi yang mampu memfasilitasi rasa keterhubungan dan kepercayaan ini cenderung memicu motivasi yang lebih kuat dibandingkan aplikasi yang hanya berfungsi sebagai alat kerja personal.

Lebih jauh, keberhasilan gamifikasi dalam aplikasi produktivitas juga berkaitan dengan pemenuhan motivasi intrinsik pengguna. Pengguna secara alami memiliki dorongan untuk merasa mampu dan berkembang. Gamifikasi yang dirancang dengan baik menyediakan tantangan bertahap serta umpan balik yang konsisten, sehingga pengguna dapat merasakan peningkatan kemampuan dari waktu ke waktu. Analisis dari Growth Engineering (2025) menunjukkan bahwa pengalaman progres semacam ini memicu respons neurologis positif, yang memperkuat keinginan untuk terus menggunakan aplikasi. Di sisi lain, pengguna juga membutuhkan rasa kendali atas aktivitas mereka. Aplikasi yang memberikan fleksibilitas dalam menentukan tujuan, metode kerja, atau tampilan antarmuka memungkinkan pengguna merasa memiliki kontrol dan kepemilikan atas proses produktivitas mereka. GIANTY (2025) menegaskan bahwa kebebasan memilih berperan penting dalam mencegah perasaan tertekan dan meningkatkan keterlibatan jangka panjang.

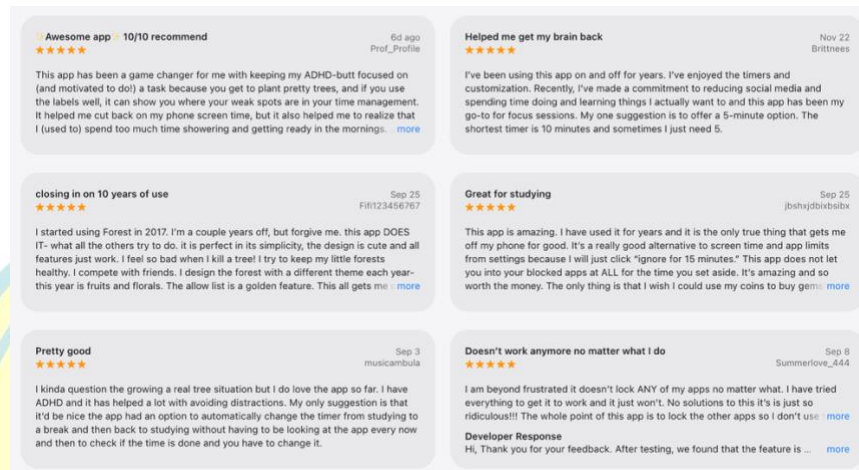


Gambar 1.4 Tampilan Forest Pada Halaman Google Play

Sumber: Google Play (2025)

Dalam konteks inilah Forest hadir sebagai salah satu aplikasi produktivitas paling menonjol. Bukan sekadar aplikasi fokus, tetapi sebuah *gamified productivity app* yang dirancang untuk menjadikan proses fokus sebagai pengalaman yang menyenangkan, visual, dan bermakna. Forest mengadopsi mekanisme unik berupa “menanam pohon *virtual*” ketika pengguna menjalankan sesi fokus. Pohon tersebut akan tumbuh jika pengguna tetap berada di aplikasi dan akan layu jika pengguna meninggalkannya sebelum waktu selesai. Mekanisme ini tidak hanya bertindak sebagai pengingat untuk menghindari gangguan, tetapi juga menawarkan perasaan pencapaian yang terlihat secara langsung. Forest menggabungkan utilitas produktivitas dengan elemen gamifikasi secara konsisten dan menarik. Dengan lebih dari 10 juta *download* dan penilaian sekitar 4.7 di Google Play, Forest menghadirkan ide menarik “menanam pohon secara *virtual*” ketika melakukan sesi konsentrasi. Pengguna menanam benih

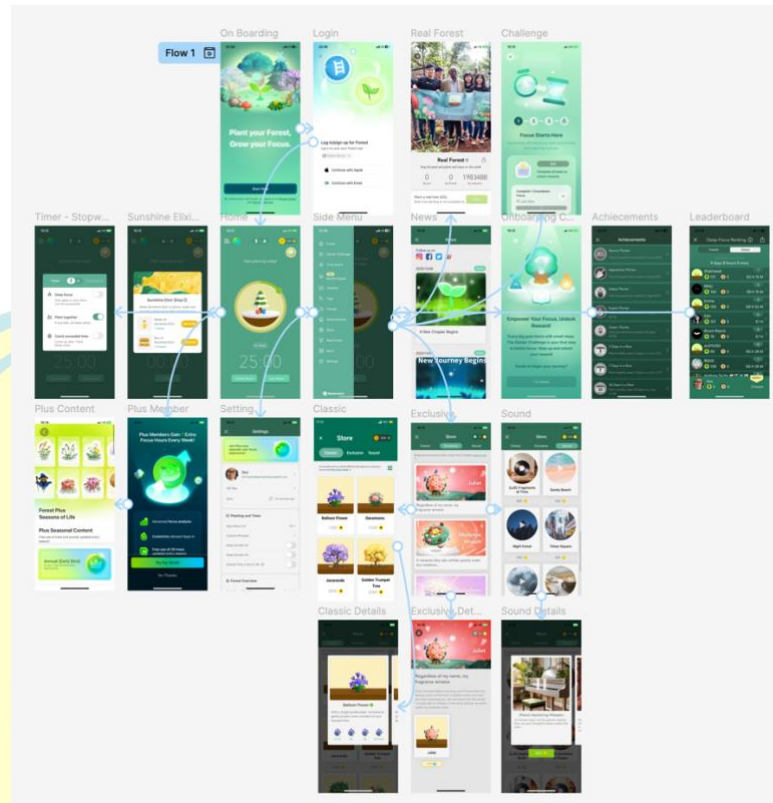
yang tumbuh jika mereka tetap berada di aplikasi dan layu jika mereka meninggalkannya sebelum waktu selesai.



Gambar 1.5 Review Pengguna Aplikasi Forest

Sumber: App Store (2025)

Forest menyediakan fitur tambahan seperti *coin rewards*, koleksi pohon, hutan *virtual*, *ambience sound*, statistik produktivitas harian hingga bulanan, fitur *plant together*, serta *leaderboard*. Forest juga bekerja sama dengan Trees for the Future untuk menanam pohon sungguhan menggunakan *coins* tertentu, sehingga menawarkan rasa kontribusi nyata.

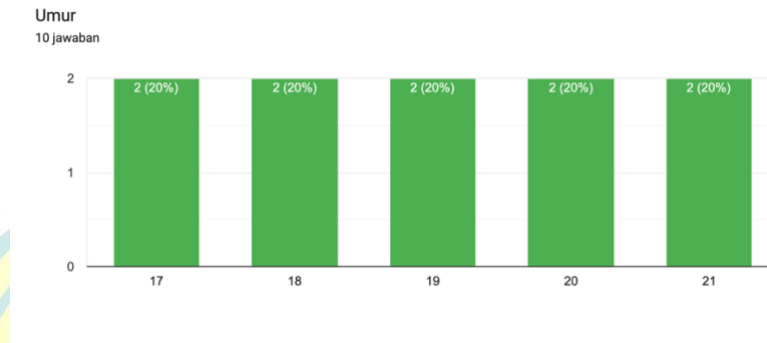


Gambar 1.6 *Prototype* Fitur Fitur Pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

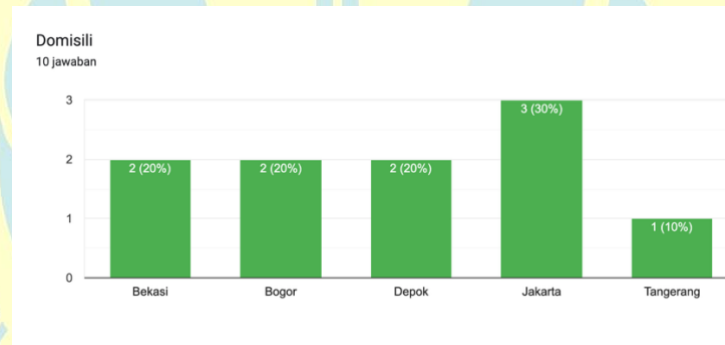
Popularitas Forest menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki daya tarik yang tidak hanya muncul dari tujuan utiliternya, tetapi juga dari kenikmatan yang diberikan. Ini sesuai dengan *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan bahwa pengalaman yang menyenangkan terjadi saat tiga kebutuhan psikologis mendasar dipenuhi: *competence*, *autonomy*, dan *relatedness*. Dalam konteks Forest, coin serta perkembangan hutan virtual menumbuhkan rasa pencapaian sebagai bentuk *competence*. Fitur kustomisasi sesi, *ambience sound*, dan pengaturan fleksibel mendukung *autonomy*. Sementara itu, fitur *plant together*, *focus room*, dan

leaderboard memenuhi *relatedness* dengan memberikan rasa kebersamaan dan dukungan sosial.



Gambar 1.7 Jawaban Umur Responden Hasil Pra-survei

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)



Gambar 1.8 Jawaban Domisili Responden Hasil Pra-survei

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Untuk mendalami persepsi Gen Z Indonesia terhadap aplikasi Forest, *preliminary study* dilakukan secara kualitatif terhadap sepuluh responden terpilih yang telah menggunakan aplikasi minimal satu bulan. Data demografis mengonfirmasi bahwa seluruh partisipan berada dalam rentang usia 17–21 tahun (Gen Z) dan berdomisili di Jabodetabek. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Prestianta *et al* (2023) yang menyatakan bahwa Generasi Z, yang lazimnya terdiri dari orang-orang yang lahir

antara tahun 1995 - 2010, merupakan segmen yang sangat penting. Di Indonesia, Gen Z mencakup sekitar 27-28% dari jumlah penduduk total dan menjadi kelompok pengguna digital terbesar di negara ini. Sebagai *digital natives*, mereka tumbuh dalam ekosistem teknologi dengan akses internet yang luas, membentuk ekspektasi dan perilaku digital yang unik. Survei menunjukkan bahwa 94% Gen Z Indonesia memiliki *smartphone* dan menghabiskan waktu daring antara 4 hingga lebih dari 8 jam setiap hari untuk berbagai aktivitas digital (Nurbaiti, 2023). Studi terbaru bahkan mencatat bahwa sebagian individu Gen Z Indonesia dapat menghabiskan 8-11 jam per hari menggunakan perangkat digital, mulai dari aktivitas *messaging* dan media sosial hingga aplikasi lainnya (Nurbaiti, 2023).

Berdasarkan hasil pra-survei tersebut, juga diketahui bahwa mayoritas responden berdomisili di wilayah Jabodetabek. Dominasi responden dari wilayah ini sesungguhnya merefleksikan kondisi demografis digital nasional, di mana menurut laporan East Ventures (2023) menyatakan bahwa Jakarta beserta daerah di sekitarnya tetap mengklaim status sebagai kawasan dengan daya saing digital terkuat di Indonesia. Laporan tersebut menyoroti bahwa kesenjangan digital antara Jawa (khususnya Jabodetabek) dengan luar Jawa masih cukup lebar, yang berarti perilaku penggunaan aplikasi produktivitas yang kompleks seperti objek penelitian ini akan lebih valid dan terukur jika diteliti pada masyarakat urban Jabodetabek yang memiliki literasi digital setara. Oleh karena itu, pemilihan Jabodetabek sebagai lokasi penelitian dinilai representatif untuk menggambarkan perilaku pengguna aktif aplikasi berbasis *mobile*.

Dalam penggunaan aplikasi Forest, bagaimana pengalaman Anda terhadap sistem pertumbuhan pohon, pengumpulan koin, atau progres fokus yang ditampilkan? Ceritakan bagaimana hal tersebut memengaruhi motivasi Anda untuk tetap fokus.	Apakah melihat hasil dari sesi fokus di Forest (misalnya pohon tumbuh atau hutan yang semakin penuh) membuat aktivitas fokus terasa lebih bermakna atau menyenangkan? Jelaskan alasan Anda.
Sistemnya bikin aku mikir dua kali buat main HP. Sayang banget kalau udah nunggu 30 menit eh pohonnya mati cuma gara-gara buka chat sebentar. Rasa "sayang" itu sih yang bikin aku tahan godaan.	Bermakna banget. Liat hutan penuh tuh rasanya puas, kayak ada bukti nyata kalau hari ini aku tuh produktif. Bukan cuma perasaan doang, tapi emang ada hasilnya yang bisa dilihat.
Fitur pohon mati itu ngena banget di aku. Koin sih bonus ya, tapi kalau liat pohon layu tuh rasanya kayak gagal. Jadi mau nggak mau ya harus fokus biar pohonnya idup.	Ya, hutan itu kayak jejak digital aku hari ini. Kalau hutannya rimbun, aku jadi semangat karena ngerasa waktu 24 jam aku kepeke buat hal yang bener.
Ngumpul koin buat beli pohon baru tuh seru. Jadi belajar yang tadinya berat berasa kayak main game aja. Ada target yang mau dikejar selain nilai bagus.	Liat hutan tumbuh tuh bikin puas. Kalau hutannya kosong rasanya ada yang kurang, jadi aku terpacu buat menuhin hutan itu tiap hari.
Ini gamifikasinya asik sih. Aku lebih takut pohonku mati daripada penasaran sama notif IG. Jadi efektif banget buat nahan diri dari gangguan.	Menyenangkan banget. Hutan itu bukti visual usaha aku. Makin lebat hutannya, makin ngerasa kalau waktu aku tuh bermakna banget hari ini.
Sistem koinnya pinter. Aku jadi punya tujuan jangka pendek (nyelesain sesi) sama jangka panjang (beli pohon mahal). Jadi semangat terus.	Hutan yang penuh tuh satisfying secara visual dan mental. Rasanya kayak ngerawat taman digital yang nunjukin seberapa sehat produktivitas aku.
Jujur, aku suka banget pas dapet koin. Rasanya kayak dapet upah abis kerja keras. Dan kalau pohonnya mati tuh sedih banget visualnya, jadi beneran ngejaga biar gak buka HP.	Banget! Liat hutan yang rimbun tuh satisfying parah. Bikin aku ngerasa, "Wah, hari ini aku nggak gabut doang lho," jadi lebih ngehargain waktu sendiri.
Sistemnya oke banget. Aku paling takut kalau ada pohon mati di kebunku, ngerusak pemandangan banget. Jadi itu motivasi terbesar aku buat nggak nyentuh HP.	Bermakna banget. Itu kayak diari visual aku. Kalau hutannya bolong-bolong, aku tau hari itu aku lagi males. Kalau penuh, rasanya bangga banget sama diri sendiri.
Aku suka suara kaching pas selesai, hehe. Motivasi utamaku sih ngelengkapin koleksi pohon, jadi harus rajin fokus biar dapet koin banyak.	Banget. Hutan yang cantik bikin mood naik. Kalau liat hasil kerja sehabian jadi bentuk visual gitu, capeknya jadi ilang.
Jujur koinnya agak seret (susah dapetnya), tapi gak apa-apa. Motivasi aku lebih ke ngejaga streak harian biar hutannya nyambung terus tiap hari.	Sangat. Liat hutan penuh tuh eye-pleasing banget. Rasanya kaya ngeliat karya seni dari hasil keringet sendiri. Bermakna banget buat aku.
Sistem pohon mati tuh efektif banget buat aku yang tangannya gatel pengen buka HP. Takut aja liat pohon hantu di hutan, jelek banget soalnya.	Bermakna. Pas liat hutan mingguan penuh, aku ngerasa, "Gila, aku produktif juga ya minggu ini." Bikin self-esteem naik dikit lah.

Gambar 1.9 Jawaban Pra-survei terhadap Rewards pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pra-survei menunjukkan dominasi respons positif yang signifikan, di mana 8 dari 10 responden menyatakan bahwa sistem imbalan di Forest sangat efektif dalam menjaga motivasi mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip desain pengalaman pengguna (*User Experience*) modern sebagaimana sering diulas dalam literatur UX Magazine bahwa umpan balik visual instan adalah kunci keterlibatan pengguna. Namun, temuan yang lebih mendalam mengungkap bahwa motivasi utama pengguna bukan sekadar akumulasi koin virtual, melainkan mekanisme *loss aversion* (penghindaran kerugian). Mayoritas responden mengakui adanya keterikatan emosional untuk menjaga "kehidupan" pohon virtual mereka; mereka merasa "sayang" jika pohon tersebut mati dan merusak estetika hutan akibat ketidakdisiplinan membuka aplikasi lain. Fenomena ini menegaskan bahwa bagi Generasi Z yang visual-sentris,

validasi visual atas usaha yang dilakukan (*visual accomplishment*) memiliki daya dorong yang lebih kuat dibandingkan insentif transaksional semata.

Saat menggunakan Forest, apakah Anda pernah merasa sangat fokus hingga tidak terasa waktu berjalan? Ceritakan pengalaman tersebut dan faktor dalam aplikasi Forest yang menurut Anda mendukung kondisi tersebut.	Bagaimana tampilan visual, timer fokus, dan suasana yang dibangun oleh Forest memengaruhi tingkat konsentrasi dan kenyamanan Anda saat mengerjakan tugas?
Sering kok. Terutama pas lagi mode Deep Focus. Karena tau HP nggak bisa dipake, otak aku jadi otomatis nyerah buat cari hiburan dan akhirnya beneran fokus kerja. Tau-tau udah kelar aja. Pernah, pas lagi nulis laporan. Forest ngebantu nutup akses ke medsos, jadi aku bisa bener-bener tenggelam di tulisan aku sampe lupa waktu makan siang. Cukup sering. Soalnya Forest maksa aku buat jauh-jauh dari HP. Pas udah lepas dari HP, ternyata gampang banget buat masuk ke zona fokus. Ya, ini ngebantu banget ngurangin gangguan. Kalau notif nggak muncul, otak aku jadi lebih gampang buat fokus dalem (deep work) ke materi kuliah. Sering kejadian. Karena jalan pintas ke hiburan di HP ditutup, otak akhirnya nyerah dan milih buat nikmatin materi pelajaran yang lagi dibaca. Sering! Awalnya kepaksa, tapi lama-lama jadi kebiasaan. Pas timer jalan, aku langsung mode serius. Tau-tau udah bunyi aja alarmnya. Lumayan sering. Apalagi kalau pake headset dengerin suara hujan di app-nya. Rasanya dunia luar ilang, fokus cuma ke buku depan mata. Iya, Forest ngebantu banget buat masuk ke zona nyaman belajar. Karena HP nggak bisa diapa-apain, ya udah akhirnya aku beneran belajar deh. Sering zoning out saking fokusnya. Forest ngebantu blokir notifikasi WA yang suka ganggu. Jadi aku bisa bener-bener tenggelam di tugas. Lumayan. Forest ngasih jeda waktu buat mikir "beneran mau buka HP gak?". Biasanya di jeda itu aku sadar dan balik fokus lagi.	Tampilannya simpel jadi nggak bikin pusing. Timer-nya juga enak dilihat, nggak bikin deg-degan. Suasana yang dibangun tuh tenang, pas banget buat nemenin nugas. Desainnya tuh adem di mata. Warna hijaunya bikin rileks, nggak bikin mata cepet capek kayak aplikasi lain yang warnanya ngejreng. Suara hujan di aplikasinya tuh mood booster banget. Bikin suasana kamar jadi kayak coffee shop yang tenang, enak banget buat belajar. Tampilannya elegan, nggak norak. Aku ngerasa suasana yang dibangun aplikasi ini tuh bikin mental jadi lebih tenang dan siap kerja. Visualnya bersih, modern banget. Aku suka ada quotes motivasi kalau kita mau batalin sesi, itu hal kecil tapi ngena banget. Tampilannya lucu, games banget pohon-pohonnya. Jadi nggak bosen liatinnya. Suasana aplikasinya tuh chill, nggak bikin tegang kayak mau ujian. Visualnya aesthetic banget, cocok buat dipamerin. Timer-nya juga simpel. Suasana kamar bikin adem, pas banget buat nemenin nugas malem-malem. Tampilannya simpel, nggak ribet. Timer-nya enak dilihat. Bikin suasana belajar jadi lebih kondusif dan nggak gampang ke-distract visual lain. Visualnya adem, ijo-ijo gitu. Timer-nya juga gak bikin panik. Suasana yang dibangun tuh tenang, cocok banget buat kaum introvert kayak aku. Suka Dark Mode-nya! Enak banget di mata. Timer-nya juga jelas. Bikin suasana kamar jadi lebih fokus aja rasanya pas nyalain app ini.

Gambar 1.9 Jawaban Pra-survei terhadap *immersion* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Dalam pra-survei ini mengonfirmasi data global dari TechJury dan berbagai laporan kesehatan digital yang menyoroti tingginya tingkat distraksi akibat notifikasi *smartphone*. Sebanyak 9 dari 10 responden melaporkan bahwa mereka pernah, bahkan sering, mengalami kondisi *flow* atau lupa waktu saat menggunakan Forest. Para responden menekankan bahwa fitur *gatekeeping* atau pemblokiran akses ke aplikasi lain menjadi faktor determinan yang memaksa otak mereka untuk beralih dari keinginan *multitasking* menuju fokus mendalam (*deep work*). Selain itu, elemen pendukung imersi seperti desain antarmuka yang minimalis dan fitur suara latar (*ambient sound*) diakui oleh 7 responden sangat membantu menciptakan "ruang tenang" digital. Hal ini berkaitan dengan tuntutan pengguna saat ini terhadap kesejahteraan digital, di mana aplikasi tidak hanya bertindak sebagai instrumen

pekerjaan, tetapi juga sebagai media pemulihan mental di tengah hiruk-pikuk informasi.

Bagaimana pengalaman Anda menggunakan fitur sosial di Forest, seperti menanam pohon bersama atau berbagi hasil fokus dengan orang lain? Apakah hal tersebut memengaruhi motivasi Anda?	Menurut Anda, apakah mengetahui bahwa orang lain juga sedang fokus atau melihat progres fokus mereka di Forest memengaruhi cara Anda menjaga konsistensi fokus? Jelaskan.
Fitur nanem bareng itu seru buat nahan diri rame-rame. Ada rasa nggak enak sama temen kalau pohonnya mati gara-gara aku. Jadi saling jaga komitmen aja. Jarang pake sih karena aku lebih suka kerja sendiri. Tapi pernah nyoba sekali, oke juga buat ngasih semangat kalau lagi males sendirian. Pernah nyoba nanem bareng temen kelompok. Efektif sih, kita jadi nggak ada yang berani main HP pas lagi diskusi karena takut pohonnya mati semua. Fitur ini ngebantu banget pas kerja kelompok online. Kita berasa kayak duduk semeja walau aslinya jauh-jauhan. Lumayan menarik walau butuh janji dulu. Tapi pas berhasil, rasanya solid banget karena kita sama-sama nahan diri buat tujuan bareng. Pernah nyoba bareng pacar, seru sih! Jadi saling ingetin. Kalau salah satu gagal kan pohonnya mati semua, jadi ada beban moral biar nggak ngecewain dia haha. Belum terlalu sering pake fitur sosialnya, soalnya temenku dikit yang pake. Tapi pas nyoba sekali, seru juga sih ada temennya. Suka banget! Sering janji sama temen se-geng buat nanem bareng pas mau UTS. Rasanya kayak kita lagi berjuang bareng-bareng ngadepin soal. Jarang pake fitur sosial. Aku lebih suka fokus sendiri. Kalau bareng-bareng takutnya malah jadi ngobrol, bukan belajar. Seru kalau lagi ada event kampus. Kita rame-rame nyalain Forest. Berasa kompak banget satu angkatan, solidaritasnya dapet.	Lumayan ngaruh. Kalau liat temen lagi fokus, rasanya kayak lagi belajar di perpustakaan bareng. Jadi ada dorongan buat ikutan serius dan nggak main-main. Nggak terlalu sih buat aku. Aku lebih fokus ke targetku sendiri hari ini harus nanem berapa pohon. Liat orang lain kadang malah bikin insecure kalau progres mereka lebih cepet. Ngaruh banget. Kalau liat temen lagi online dan fokus, aku jadi malu kalau mau males-malesan. Jadi kayak ada saingan sehat gitu. Liat progres temen bikin motivasi naik. Kayak ada standar sosial gitu, "Wah temenku rajin, aku juga harus rajin dong." Sedikit banyak ngaruh. Ada rasa FOMO (takut ketinggalan) yang positif. Kalau temen bisa fokus 3 jam, masa aku nggak bisa? Lumayan sih. Liat temen nanem pohon tuh bikin aku panas, dalam artian positif ya. "Masa dia bisa 2 jam aku cuma 10 menit?" Jadi pengen ikutan rajin. Nggak terlalu sih. Aku tipe yang fokus ke diri sendiri. Liat orang lain rajin kadang malah bikin aku insecure (minder), jadi mending nggak liat. Ngaruh banget. Kalau liat di leaderboard nama temenku di atas, aku jadi gemes pengen nyalip. Kompetisi sehat yang bikin aku makin rajin. Nggak terlalu. Aku fokus ke progress diri sendiri aja. Liat orang lain kadang bikin aku overthinking, jadi mending fokus ke kebun sendiri. Lumayan. Kalau liat temen deketku rajin, aku jadi dibawa rajin. Kayak nular gitu semangatnya lewat aplikasi ini.

Gambar 1.10 Jawaban Pra-survei terhadap *social* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Pada fitur *social*, ditemukan adanya divergensi persepsi yang menarik yang mencerminkan kompleksitas psikologi sosial pengguna muda. Sebanyak 6 dari 10 responden memberikan respons positif terhadap fitur sosial (seperti *Plant Together* dan *Leaderboard*), dengan alasan bahwa fitur tersebut menciptakan akuntabilitas sosial dan tekanan teman sebaya (*peer pressure*) yang positif untuk tetap produktif. Namun, perlu dicatat bahwa 4 responden lainnya cenderung bersikap netral atau bahkan menghindari fitur ini karena alasan privasi dan kecemasan (*insecurity*) akibat komparasi sosial. Temuan ini memberikan nuansa baru pada teori gamifikasi sosial; bahwa meskipun kompetisi dapat memacu motivasi, bagi sebagian segmen pengguna, privasi dan fokus pada pengembangan diri sendiri (*self-improvement*) jauh lebih dihargai daripada validasi eksternal.

Bagaimana penggunaan Forest membantu Anda merasa lebih mampu atau lebih disiplin dalam mengatur waktu fokus dan menyelesaikan pekerjaan sehari-hari?	Apakah statistik fokus, riwayat penggunaan, atau progres yang ditampilkan Forest membuat Anda merasa terjadi peningkatan kemampuan dalam mengelola fokus? Mengapa demikian?
Aku jadi lebih terbiasa membagi waktu. Dulu kerjaan numpuk bingung mulainya, sekarang tinggal set timer, kerjain dikit-dikit. Jadi ngerasa lebih bisa ngontrol kerjaan.	Statistiknya ngebantu banget buat evaluasi. Aku jadi tau jam berapa biasanya aku paling produktif, jadi besok-besok bisa atur jadwal yang pas sama jam energiku.
Ngebantu banget disiplin. Dulu aku suka multitasking yang nggak jelas, sekarang jadi belajar buat ngerjain satu hal sampe kelar baru pindah ke yang lain.	Statistiknya bikin aku sadar pola kerja aku. Aku jadi tau kalau aku tuh sering keganggu di jam-jam tertentu, jadi bisa aku perbaiki minggu depannya.
Forest ngebantu aku liat waktu secara visual. Aku jadi lebih pede kalau ternyata aku bisa kok duduk diem belajar 2 jam tanpa keganggu.	Iya dong. Liat grafik yang naik terus bikin aku yakin kalau kemampuan fokus aku makin bagus. Jadi makin semangat buat mertahanin streak-nya.
Aku ngerasa lebih bisa ngontrol diri. Forest ngelatih aku buat nahan impulse main HP yang selama ini susah banget diilangin.	Statistiknya detail, aku suka. Rasanya kayak lagi ngaudit kinerja sendiri. Puas banget liat data produktivitas yang rapi gitu.
Banget. Aku jadi tau kalau sebenarnya aku mampu fokus lama, cuma selama ini kebanyakan distraksi aja. Forest ngebuktiin itu.	Ya, statistik itu validasi usaha aku. Rasanya ada bukti nyata kalau aku berkembang, bukan cuma perasaan doang.
Ngerasa lebih jago ngatur waktu sih. Dulu aku anaknya suka nunda-nunda, sekarang mendingan karena ada Forest yang ngebantuin aku stay on track.	Suka liat grafiknya yang warna-warni! Jadi tau aku kebanyakan belajar apa minggu ini. Bikin aku ngerasa ada progress yang nyata, bukan cuma perasaan doang.
Ngebantu banget. Aku jadi ngerasa "Oh, ternyata aku bisa kok lepas dari TikTok sejam." Itu bikin aku makin pede buat ngontrol diri sendiri.	Statistiknya ngebantu aku sadar diri. Liat angka jam yang naik terus tuh bikin aku ngerasa makin jago ngelola waktu. Ada rasa achievement-nya.
Jelas. Aku jadi lebih disiplin. Dulu susah banget mau mulai, sekarang tinggal pencet tombol "Plant", otomatis otak langsung siap kerja.	Statistiknya keren. Aku suka liat rekap bulanan. Bikin aku ngerasa ada peningkatan kemampuan fokus dari bulan ke bulan. Valid banget datanya.
Ngerasa lebih mampu sih. Dulu ngerjain tugas sejam rasanya kayak setahun. Sekarang sejam rasanya cepet karena udah terbiasa dibantu Forest.	Banget. Statistiknya jujur. Kalau aku males keliatan, kalau rajin keliatan. Itu bikin aku sadar diri dan mau terus ningkatin kemampuan.
Ngerasa lebih disiplin. Aku jadi punya jadwal yang jelas kapan harus main, kapan harus serius. Forest ngebantu nata hidup aku yang berantakan.	Suka liat total jam fokus. Rasanya angka itu bukti kalau aku udah berusaha keras. Bikin aku ngerasa kemampuan fokusku makin tajam.

Gambar 1.11 Jawaban Pra-survei terhadap *competence* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

hasil pra-survei menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi, di mana 9 dari 10 responden merasa terjadi peningkatan disiplin diri yang nyata. Hal ini didukung oleh fitur statistik dan grafik riwayat penggunaan yang disediakan aplikasi. Bagi para responden, grafik tersebut bukan sekadar hiasan, melainkan bukti empiris (*empirical evidence*) yang memvalidasi peningkatan kemampuan manajemen waktu mereka. Fenomena ini selaras dengan tren *Quantified Self*, di mana individu modern cenderung merasa lebih kompeten dan termotivasi ketika kemajuan mereka dapat diukur dan divisualisasikan dengan data yang akurat.

Bagaimana perasaan Anda terhadap kebebasan yang diberikan Forest dalam menentukan durasi fokus, jenis pohon, atau waktu penggunaan sesuai kebutuhan Anda?	Menurut Anda, apakah fleksibilitas dalam mengatur sesi fokus di Forest membuat Anda lebih nyaman dan terdorong untuk menggunakan aplikasi ini secara konsisten? Jelaskan alasannya.
Suka banget. Kadang aku butuh buka kamus di HP dan fitur whitelist-nya ngebantu banget. Jadi tetep bisa produktif tanpa harus matiin pohon.	Fleksibilitas itu kuncinya sih. Aku nggak ngerasa dipaksa sama aplikasi. Mau fokus bentar oke, lama juga oke. Jadi nggak ada beban pas mau pake aplikasinya.
Enak banget, aku bisa bikin kategori sendiri kayak "Skripsi", "Baca Buku", atau "Me Time". Jadi aku tau waktu aku abis buat apa aja secara detail.	Banget. Kadang aku cuma punya waktu 15 menit, dan Forest tetep bisa dipake. Jadi nggak ada alesan buat nggak nyatet waktu produktif.
Aku suka bebas milih pohonnya. Aku sering cocokin pohonnya sama pelajaran, misal pohon oak buat Matematika. Jadi lebih personal aja rasanya.	Ya, nyaman banget. Fleksibilitas ini bikin aku betah. Kalau lagi di kereta atau nunggu dosen, aku tetep bisa produktif walau cuma sebentar.
Kebebasan atur durasi itu penting banget. Aku nggak suka diatur-atur waktu yang kaku, jadi fitur geser waktu di Forest pas banget sama gayaku.	Fleksibilitas ini bikin aku nggak ngerasa terbebani. Aplikasi ini jadi alat bantu, bukan "mandor" yang galak. Nyaman dipake tiap hari.
Fitur custom tag itu favorit aku. Bisa misahin waktu buat belajar skill baru sama waktu kuliah. Jadi bener-bener bebas aturnya.	Sangat penting. Fleksibilitas ini bikin Forest kepahe banget di segala situasi, mau pas lagi belajar serius atau cuma mau istirahat dari HP (digital detox).
Suka banget karena bebas milih pohon sesuka hati. Aku sering cocokin pohon sama mood aku hari itu. Kalau lagi happy pake bunga matahari.	Banget. Fleksibilitas ini bikin aku nyaman. Nggak maksa harus lama-lama. Kalau lagi males ya set 10 menit aja, yang penting nanem.
Otonominya asik. Aku bisa namain tag sesuka hati, misal "Nugas Neraka" atau "Baca Santuy". Jadi lebih personal dan nggak kaku.	Iya, fleksibilitas itu penting. Kadang aku cuma bisa fokus bentar, Forest ngebolehin itu. Jadi aku nggak ngerasa terbebani harus sempurna terus.
Bebas banget. Aku suka fitur bisa nanem pohon asli, itu pilihan yang keren. Kita dikasih opsi mau buat diri sendiri atau buat alam.	Sangat membantu. Aku bisa atur waktu sesuai mood. Kalau lagi semangat 45, kalau lagi capek 10. Fleksibilitas ini bikin aku betah pake Forest.
Suka kebebasannya. Bisa ngatur whitelist aplikasi music, jadi aku tetep bisa denger lagu sambil fokus. Otonomi ini penting banget.	Iya, fleksibilitas di Forest bikin aku nggak ngerasa terkekang. Aku bisa pake aplikasinya kapan aja aku mau tanpa ribet.
Otonominya oke. Aku suka bisa milih pohon sesuai mood. Kalau lagi sedih pake pohon yang suram, kalau seneng pake yang cerah.	Sangat ngebantu. Aku orangnya moody, jadi butuh aplikasi yang bisa ngikutin kemauanku, bukan maksa. Forest ngasih itu.

Gambar 1.12 Jawaban Pra-survei terhadap *autonomy* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Dalam aspek *autonomy*, mendapatkan respons positif mutlak dari seluruh responden (10 orang). Temuan ini sangat krusial dan sesuai dengan *Self-Determination Theory*, yang menyatakan bahwa *autonomy* adalah kebutuhan dasar manusia. Responden sangat mengapresiasi kebebasan yang diberikan Forest dalam melakukan kustomisasi label (*tag*) aktivitas dan fleksibilitas pengaturan durasi waktu. Berbeda dengan metode produktivitas konvensional yang kaku, fleksibilitas ini memungkinkan aplikasi untuk beradaptasi dengan ritme energi dan suasana hati (*mood*) pengguna yang dinamis, sehingga meminimalisir rasa tertekan dan mendorong konsistensi penggunaan jangka panjang.

Apakah Anda pernah merasa lebih termotivasi karena adanya rasa kebersamaan atau koneksi dengan pengguna lain melalui fitur Forest? Ceritakan pengalaman Anda.	Bagaimana keberadaan fitur berbagi hasil fokus atau aktivitas bersama di Forest memengaruhi rasa keterlibatan dan kenyamanan Anda saat menggunakan aplikasi ini?
Ngerasa ada teman seperjuangan aja sih. Walau nggak ngobrol, liat orang lain juga lagi berusaha fokus tuh bikin semangat.	Fitur share bikin bangga. Pas aku post grafik fokus yang tinggi, rasanya kayak branding diri sendiri kalau aku tuh orangnya rapi dan rajin.
Pas liat fitur donasi pohon asli, aku ngerasa connect sama isu lingkungan. Jadi ngerasa keren aja pake aplikasi ini, ada misi mulianya.	Share hasil fokus sesekali asik sih. Bukan buat pamer, tapi lebih buat nyimpen kenang-kenangan kalau hari ini aku udah berjuang.
Ngerasa jadi bagian dari komunitas yang positif. Liat ranking teman tuh bikin aku ngerasa kita lagi sama-sama berjuang buat masa depan.	Share aktivitas tuh bikin senang, apalagi kalau teman ngasih respon positif. Jadi makin semangat buat konsisten pakenya.
Ngerasa terhubung sama gerakan nanem pohon sedunia lewat fitur Real Forest. Rasanya kontribusi kecilku di aplikasi punya dampak beneran.	Fitur berbagi lumayan seru, apalagi pas musim ujian. Kita saling semangat lewat pameran hutan di story IG.
Nggak terlalu nyari teman di sini sih, tapi aku suka liat ranking buat ngukur kemampuan aku dibandingin rata-rata orang lain.	Share ke sosmed tuh kayak janji ke publik. Kalau orang tau aku lagi fokus, aku jadi malu kalau mau males-malesan.
Berasa punya teman seperjuangan. Walau nggak ngomong, liat notif teman lagi fokus tuh bikin aku ngerasa nggak sendirian belajarnya.	Aku suka share di story kalau hutannya lagi bagus bentuknya. Respon teman-teman yang bilang "Keren!" bikin aku makin semangat buat besoknya.
Ngerasa connect sama teman-teman dekat aja yang juga pake. Kita suka saingan jumlah pohon, jadi makin akrab.	Suka share kalau dapet spesies pohon baru yang langka. Itu bikin aku ngerasa keren aja sih, dan teman-teman jadi pada nanya itu pohon apa.
Berasa ada temennya. Apalagi kalau liat orang-orang di seluruh dunia juga lagi nanem pohon, rasanya kita kayak satu frekuensi.	Sering share ke Close Friend di IG. Buat kode kalau aku lagi sibuk jangan diganggu, sekalian pamer dikit kalau aku produktif haha.
Ngerasa related sama misi lingkungannya. Aku senang karena produktivasku bisa dikonversi jadi pohon beneran. Keren banget.	Jarang share. Aku pake Forest buat kepuasan batin sendiri aja. Nggak butuh pengakuan orang lain kalau aku lagi rajin.
Ngerasa terhubung sama teman-teman yang pake juga. Jadi punya bahan obrolan, "Eh pohon lo udah kebuka apa aja?".	Suka share kalau lagi study with me. Biar teman-teman tau aku lagi sibuk, dan siapa tau ada yang termotivasi ikutan belajar.

Gambar 1.13 Jawaban Pra-survei terhadap *relatedness* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Perasaan *relatedness* dalam Forest tidak hanya terbatas pada interaksi antar-pengguna, tetapi juga meluas pada koneksi dengan tujuan yang lebih besar. Sebanyak 7 dari 10 responden merasa lebih termotivasi karena adanya koneksi dengan isu lingkungan melalui fitur *Real Forest* (donasi pohon asli). Hal ini sangat relevan dengan karakteristik demografis Generasi Z yang dikenal memiliki kesadaran ekologis yang tinggi. Pengguna merasa bahwa aktivitas fokus mereka memiliki nilai tambah dan dampak positif bagi dunia nyata, yang memberikan rasa kebermaknaan (*meaningfulness*) dalam penggunaan aplikasi.

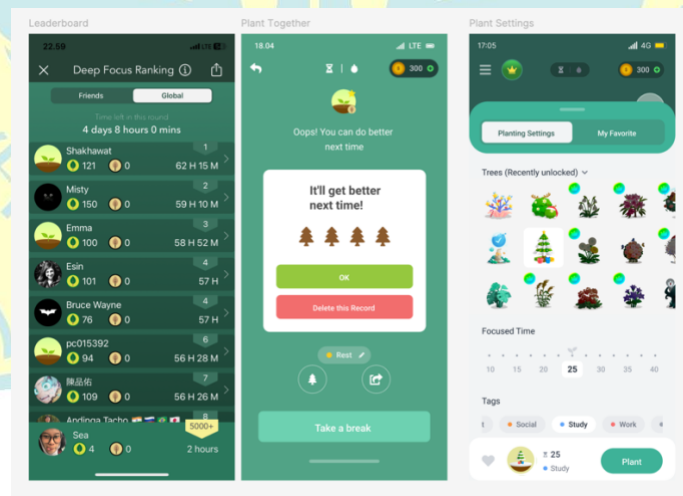
Menurut pengalaman Anda, apa yang membuat penggunaan Forest terasa menyenangkan, bukan sekadar alat untuk membantu fokus?	Bagaimana perasaan Anda setelah menggunakan Forest untuk membantu menyelesaikan tugas atau menjaga fokus, dan bagaimana perasaan tersebut memengaruhi keinginan Anda untuk terus menggunakan aplikasi ini?
Karena rasanya kayak main game tapi faedah. Ngumpulin pohon baru itu seru, jadi tugas yang bosenin rasanya jadi tantangan buat dapetin item baru.	Ngerasa lega dan rapi. Abis sesi selesai, rasanya kayak abis beres-beres kamar, tapi ini beres-beres otak. Bikin pengen ngelakuin lagi besok.
Pengalaman makenya mulus, nggak ribet. Terus pohonnya lucu-lucu, jadi ada sisi fun-nya pas lagi stres ngerjain tugas.	Ngerasa produktif dan tenang. Beban pikiran berkurang karena tugas udah dicicil pake bantuan Forest.
Campuran antara produktivitas sama seni. Forest nggak kaku, kita bisa bikin pola hutan yang estetik sambil ngerjain tugas.	Bangga sih. Pas sesi selesai, rasanya kayak abis menang lawan rasa males. Perasaan "menang" ini yang bikin nagih.
Desain suara sama visualnya tuh nyatu banget. Semuanya dibikin biar kita nggak stres, jadi kerjaan berat berasa lebih ringan.	Lega dan termotivasi. Ada perasaan ringan karena tugas udah beres, dan pengen banget jaga streak fokus ini biar nggak putus besok.
Gabungan antara produktivitas sama hobi ngoleksi. Sifat dasar kita yang suka ngumpulin barang tersalurkan dengan cara positif di sini.	Ngerasa lebih efektif. Aku nutup aplikasi dengan perasaan kalau aku udah gunain waktu dengan bijak hari ini.
Pohonnya lucu-lucu! Aku jadi semangat belajar biar bisa beli pohon baru yang aneh-aneh. Jadi kayak main game tapi dapet ilmu.	Seneng dan lega. Beban tugas berkurang, terus dapet pohon lucu. Rasanya rewarding banget, jadi pengen terus-terusan pake aplikasinya.
Karena nggak berasa kayak lagi dihukum buat belajar. Rasanya fun, kayak lagi main FarmVille tapi versi produktif.	Happy! Ngerasa hari ini bermanfaat. Perasaan positif ini yang bikin aku nggak mau uninstall aplikasinya, soalnya udah nyaman.
Desain pohonnya yang lucu-lucu. Aku penasaran pohon berikutnya bentuknya kayak apa. Unsur surprise itu yang bikin seru.	Puas banget. Rasanya produktif dan nggak ada rasa bersalah karena main HP terus. Bikin pengen besok lebih rajin lagi.
Simpel dan nggak ribet. Aplikasinya enteng, nggak bikin HP lemot. Dan yang pasti, bikin belajar jadi nggak terlalu nyeremin.	Ngerasa "cukup". Cukup produktif, cukup istirahat. Forest ngebantu aku nemuin keseimbangan itu, jadi pengen pake terus.
Karena ada reward-nya. Belajar kan capek, tapi kalau dapet pohon baru rasanya capeknya kebayar. Instant gratification yang positif.	Bangga. Rasanya kayak abis nyelesain misi penting. Perasaan positif ini yang bikin aku besok mau buka Forest lagi buat nanam pohon lain.

Gambar 1.14 Jawaban Pra-survei terhadap *User Enjoyment* pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Terakhir pada *user enjoyment*, menyimpulkan bahwa 9 dari 10 responden merasakan kepuasan yang mendalam. Kesenangan ini didefinisikan bukan hanya sebagai hiburan saat mengumpulkan koleksi pohon (aspek *playfulness*), tetapi juga perasaan lega (*relief*) dan bangga pasca-sesi karena berhasil menaklukkan distraksi. Perasaan positif inilah yang pada akhirnya membentuk niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi (*Continuance Intention*). Dengan demikian, hasil pra-survei ini secara kuat mengindikasikan bahwa integrasi elemen *rewards*, *immersion*, *social*, *competence*, *autonomy*, dan *relatedness* dalam Forest memiliki korelasi nyata terhadap pembentukan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan bermakna. Respons-respons ini memperlihatkan bagaimana elemen gamifikasi Forest menghasilkan *user enjoyment* yang kuat, yang pada akhirnya menjadi alasan utama mengapa pengguna ingin kembali menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa responden menyampaikan bahwa mereka selalu kembali karena perkembangan visual hutan mereka, sementara

yang lain kembali karena *coin* yang terus bertambah, *ambience* yang menenangkan, atau suasana komunitas fokus yang mendukung. *Pra-survei* ini menguatkan bahwa Forest tidak hanya membantu pengguna untuk fokus, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Ketiga kebutuhan psikologis SDT terpenuhi melalui elemen-elemen gamifikasi Forest, dan pemenuhan kebutuhan tersebut memunculkan *user enjoyment* yang menjadi penggerak retensi aplikasi. Meskipun Forest sangat populer, penelitian akademis yang secara khusus membahas hubungan antara elemen gamifikasi Forest, pemenuhan *basic psychological needs*, dan *user enjoyment* pada Gen Z Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar studi produktivitas digital berfokus pada efektivitas belajar atau manajemen waktu, bukan pada pengalaman emosional pengguna yang justru menjadi faktor utama bagi Gen Z dalam mempertahankan aplikasi.



Gambar 1.15 Prototipe Fitur Yang Dapat Dikembangkan Pada Aplikasi Forest

Sumber: Diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan temuan dari survei awal dan penelaahan umpan balik pengguna aplikasi Forest, terdapat masalah terkait dengan elemen gamifikasi, khususnya pada *leaderboard ranking*, *plant together*, dan *plant settings*, menjadi perhatian utama yang memengaruhi pengalaman pengguna. Ulasan pengguna menyoroti bahwa mekanisme kompetisi pada *Leaderboard* saat ini cenderung menciptakan kesenjangan capaian yang ekstrem, memicu perasaan rendah diri (*inferiority*) dan demotivasi akibat perbandingan sosial yang terbuka secara publik. Pada fitur kolaborasi *Plant Together*, mekanisme 'hukuman kolektif' di mana pohon satu grup mati akibat kegagalan satu individu terbukti menjadi sumber tekanan psikologis dan rasa bersalah berlebihan (*guilt*), alih-alih mendorong kerja sama yang suportif. Selain itu, kompleksitas pada fitur *Plant Settings* yang mengharuskan pengaturan manual berulang kali sebelum memulai sesi fokus dianggap sebagai beban kognitif (*cognitive load*) yang menghambat inisiasi cepat, sehingga kebebasan pengaturan (*autonomy*) yang ada justru dirasakan tidak efisien. Kondisi-kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem gamifikasi saat ini belum sepenuhnya optimal dalam menjaga motivasi intrinsik dan kenyamanan mental pengguna. Sebab itu, peneliti memandang perlunya langkah optimasi dan penyempurnaan menyeluruh pada ketiga fitur tersebut guna menciptakan ekosistem produktivitas yang lebih sehat, adaptif, dan berorientasi pada pertumbuhan pengguna.

Karenanya, penelitian ini memiliki peranan yang krusial untuk menjembatani kekurangan tersebut dengan memanfaatkan kerangka yang diajukan dalam penelitian ini dalam konteks pemanfaatan Hutan oleh Generasi Z di Indonesia, khususnya di

wilayah Jabodetabek. Hasil pada penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan studi gamifikasi dan SDT, serta memberikan *insight* praktis bagi pengembang aplikasi untuk merancang pengalaman produktivitas yang lebih *engaging*, bermakna, dan *enjoyable* bagi generasi digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah *rewards* sebagai elemen *gamifikasi* berpengaruh signifikan terhadap *competence* pengguna aplikasi Forest?
2. Apakah *immersion* sebagai elemen *gamifikasi* berpengaruh signifikan terhadap *autonomy* pengguna aplikasi Forest?
3. Apakah *social* dalam *gamifikasi* berpengaruh signifikan terhadap *relatedness* pengguna aplikasi Forest?
4. Apakah *competence* berpengaruh signifikan terhadap *user enjoyment* dalam penggunaan aplikasi Forest?
5. Apakah *autonomy* berpengaruh signifikan terhadap *user enjoyment* dalam penggunaan aplikasi Forest?
6. Apakah *relatedness* berpengaruh signifikan terhadap *user enjoyment* dalam penggunaan aplikasi Forest?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *rewards* terhadap *competence* pengguna aplikasi Forest.
2. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *immersion* terhadap *autonomy* pengguna aplikasi Forest.
3. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *social* terhadap *relatedness* pengguna aplikasi Forest.
4. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *competence* terhadap *user enjoyment* dalam konteks penggunaan aplikasi Forest.
5. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *autonomy* terhadap *user enjoyment* dalam konteks penggunaan aplikasi Forest.
6. Menganalisis pengaruh signifikan pengaruh *relatedness* terhadap *user enjoyment* dalam konteks penggunaan aplikasi Forest.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi empiris dalam menguji dan memperkuat penerapan *Self-Determination Theory (SDT)* dalam konteks aplikasi produktivitas yang mengimplementasikan elemen gamifikasi.
2. Menyediakan bukti hubungan struktural antara elemen gamifikasi, kebutuhan psikologis, dan *user enjoyment*, sesuai dengan hipotesis,

yang dapat memperluas pemahaman akademik di bidang *Human Computer Interaction* dan *Information Systems*.

3. Menjadi referensi konseptual bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada motivasi intrinsik dan pengalaman pengguna generasi digital, khususnya Generasi Z.

1.4.2 Manfaat Praktis

4. Memberikan panduan strategis bagi pengembang aplikasi dan desainer UX/UI dalam menentukan elemen gamifikasi yang paling efektif untuk meningkatkan *competence*, *autonomy*, dan *relatedness* pengguna, yang pada akhirnya memengaruhi *user enjoyment*.
5. Menjadi acuan bagi perusahaan teknologi dan *startup* dalam merancang mekanisme *gamified* yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan dan mendorong retensi pengguna jangka panjang.
6. Membantu praktisi di bidang pendidikan dan produktivitas digital memahami bagaimana elemen motivasi intrinsik dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna muda, khususnya Generasi Z Indonesia.

