

Analisis Virtual Reality Pada Game VR Lounge Room Resident Evil 8 di Game Blink Playstation Padang

¹Monica Wingsky, ²Zahara Nadinda Viola, ³Firman Saputra, ⁴Topan Saputra,
⁵Muhammad Ikhsan Rusdi, ⁶Aidil Fitra Hadi, ⁷Agra Wiratama, ⁸Rini Novita

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Informatika, Fakultas Sains Dan Teknologi,
Universitas PGRI Sumatera Barat

Email: ¹monicawingsky19@gmail.com, ²zaharanadindaviola@gmail.com,
³firmansaputra3032@gmail.com, ⁴topan356@gmail.com, ⁵ikhshanrusdy77@gmail.com,
⁶aidilfitrahadi3@gmail.com, ⁷agrawiratama6@gmail.com, ⁸rininovita165@gmail.com

Corresponding Author : monicawingsky19@gmail.com

Abstract

Virtual Reality (VR) technology has changed the paradigm in the video gaming industry by providing immersive immersive experiences to users. One prominent implementation is in the VR game Lounge Room Resident Evil 8, offered by Blink Playstation Padang. This research aims to analyze the impact of using VR technology on the experience of playing this game at Blink Playstation Padang, especially regarding the level of player satisfaction, level of immersion, and acceleration in improving the playing experience. The research method used is a qualitative approach with a case study design, involving data collection through surveys and interviews with players who have tried VR technology at the facility. The results show that the use of VR increases the immersion and responsiveness of the game, although it also poses challenges such as initial adaptation to the interface and device controls. Overall, players were satisfied with the experience of playing the VR Lounge Room Resident Evil 8 game on Blink Playstation Padang, with a high level of satisfaction with the visual-audio quality and interaction provided by VR technology. This study provides insight into the potential applications of VR technology in the video game industry and its implications for further development.

Keywords: Virtual Reality, VR Lounge Room, Resident Evil 8, player satisfaction, immersion, video game technology.

1. Pendahuluan

Teknologi *Virtual Reality* (VR) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, memberikan pengalaman imersif yang membawa pengguna ke dalam dunia digital yang hampir terasa nyata. Salah satu penerapan teknologi VR yang populer adalah dalam industri permainan video, di mana VR tidak hanya mengubah cara permainan dimainkan tetapi juga meningkatkan tingkat keterlibatan dan kepuasan pemain. *Game VR Lounge Room Resident Evil 8*, yang disediakan oleh Blink Playstation Padang, merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi VR dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman bermain game. *Resident Evil 8* sendiri adalah game horor bertahan hidup yang terkenal dengan alur cerita yang mendebarkan dan grafis yang memukau. Dengan

menggunakan teknologi VR, pemain dapat merasakan sensasi seolah-olah mereka berada di dalam dunia Resident Evil 8, menjadikan pengalaman bermain lebih nyata dan intens.

Blink Playstation Padang, sebagai salah satu penyedia fasilitas permainan VR di kota Padang, memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk merasakan pengalaman bermain game VR yang canggih dan inovatif. Fasilitas ini memungkinkan pemain untuk menikmati game dengan sudut pandang 360 derajat, interaksi langsung dengan lingkungan game, dan sensasi yang mendekati kenyataan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan teknologi VR pada pengalaman bermain game Resident Evil 8 di VR Lounge Room Blink Playstation Padang. Analisis ini mencakup berbagai aspek seperti tingkat kepuasan pemain, tingkat imersi, dan bagaimana teknologi VR meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang manfaat dan tantangan dari penerapan teknologi VR dalam industri permainan video, khususnya di kota Padang.

Dalam kajian ini, metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui survei dan wawancara dengan pemain yang telah mencoba game VR di Blink Playstation Padang. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk memahami sejauh mana teknologi VR mempengaruhi pengalaman bermain dan kepuasan pemain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan lebih lanjut dari teknologi VR dalam industri permainan video serta pemahaman yang lebih mendalam tentang preferensi dan kebutuhan pemain di era digital ini.

Teknologi VR tidak hanya mengubah cara orang bermain game, tetapi juga mengubah cara pengembang merancang dan mengembangkan permainan. Dalam konteks Resident Evil 8, teknologi VR memberikan tantangan dan peluang baru bagi pengembang. Mereka harus merancang lingkungan yang sepenuhnya interaktif dan realistis, dengan detail yang mendukung imersi penuh bagi pemain. Ini mencakup aspek seperti desain suara 3D, interaksi fisik dengan objek dalam game, serta responsifitas kontrol VR yang presisi.

Selain itu, penggunaan VR dalam Resident Evil 8 juga membawa tantangan teknis seperti kebutuhan akan perangkat keras yang kuat dan stabil untuk menghindari masalah seperti motion sickness. Ini memerlukan perangkat VR dengan spesifikasi tinggi serta optimalisasi yang baik dari sisi perangkat lunak untuk memastikan pengalaman bermain yang nyaman dan bebas dari gangguan teknis.

Dalam analisis ini, kepuasan pemain merupakan salah satu fokus utama. Kepuasan pemain diukur dari berbagai aspek seperti kemudahan penggunaan perangkat VR, kualitas visual dan audio, serta tingkat imersi yang dirasakan selama bermain. Faktor-faktor ini penting untuk dipahami karena mereka berkontribusi langsung terhadap popularitas dan keberhasilan implementasi VR dalam industri permainan video.

Tingkat imersi yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pemain dengan alur cerita dan lingkungan game. Dalam Resident Evil 8, alur cerita yang kompleks dan atmosfer horor yang mencekam menjadi elemen kunci yang dapat dioptimalkan dengan penggunaan VR. Pemain tidak hanya melihat dan mendengar dunia game, tetapi juga merasakannya, yang dapat meningkatkan ketakutan dan ketegangan yang dirasakan, menjadikan pengalaman bermain lebih mendalam dan emosional.

Penggunaan VR di Blink Playstation Padang juga menawarkan peluang untuk melihat bagaimana teknologi ini diterima di pasar lokal. Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengeksplorasi reaksi dan umpan balik dari pemain di Padang, memberikan wawasan tentang preferensi dan ekspektasi mereka terhadap teknologi VR dalam game. Hal ini penting untuk mengetahui bagaimana adaptasi teknologi baru ini diterima di berbagai lokasi geografis dengan demografi yang berbeda.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis untuk pengembang game dan penyedia fasilitas VR seperti Blink Playstation Padang. Rekomendasi ini akan mencakup aspek-aspek seperti peningkatan desain game VR, strategi pemasaran untuk menarik lebih banyak pemain, serta perbaikan teknis yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman bermain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap pemahaman akademis tentang teknologi VR dalam permainan video tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi industri dan komunitas pemain.

Analisis VR pada game *VR Lounge Room Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang* menawarkan pandangan yang komprehensif tentang bagaimana teknologi canggih ini dapat mengubah dan meningkatkan pengalaman bermain game. Dengan memahami berbagai aspek yang mempengaruhi pengalaman pemain, penelitian ini dapat membantu mengarahkan pengembangan dan implementasi teknologi VR di masa depan, memastikan bahwa inovasi ini terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali pengalaman pemain dalam menggunakan teknologi Virtual Reality (VR) pada game *Resident Evil 8 di VR Lounge Room Blink Playstation Padang*. Partisipan dipilih melalui purposive sampling dan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi partisipan, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama seperti tingkat imersi, kualitas teknis, dan kepuasan pemain. Langkah-langkah untuk memastikan validitas dan reliabilitas data termasuk triangulasi data, member *checking*, dan audit trail. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman bermain game VR dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan teknologi VR di masa depan.

3. Landasan Teori Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai realitas maya, telah mengalami perjalanan panjang sejak awal kemunculannya hingga menjadi salah satu teknologi revolusioner di era modern. Teknologi ini memungkinkan pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut.

4. Hasil dan pembahasan

Hasil

Imersi dan Realisme Visual-Audio

Mayoritas partisipan melaporkan bahwa penggunaan teknologi VR dalam game *Resident Evil 8 di VR Lounge Room Blink Playstation Padang* memberikan pengalaman imersi yang mendalam. Mereka merasa seolah-olah berada di dalam dunia permainan, terutama karena kualitas visual dan audio yang realistis. Suara surround dan grafis yang detail menjadi faktor utama dalam menciptakan atmosfer yang mencekam dan memukau.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Game VR di Game Blink Playstation Padang

Responsifitas dan Pengalaman Interaktif

Pemain mengapresiasi responsifitas perangkat VR dan kemampuannya untuk merespons gerakan tubuh secara akurat. Interaksi langsung dengan objek dalam lingkungan game juga menjadi pengalaman yang memuaskan, meningkatkan tingkat keterlibatan dan kontrol yang dirasakan oleh pemain.

Kemudahan Penggunaan dan Antarmuka

Meskipun teknologi VR menawarkan pengalaman yang unik, beberapa partisipan mengalami tantangan awal dalam memahami antarmuka dan kontrol perangkat. Namun, setelah adaptasi awal, mayoritas pemain merasa nyaman dengan pengaturan kontrol dan navigasi di dalam game.

Kepuasan dan Nostalgia

Secara umum, pemain merasa puas dengan pengalaman bermain game VR *Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang*. Mereka mengekspresikan rasa nostalgia terhadap seri *Resident Evil* dan menganggap pengalaman VR sebagai peningkatan signifikan dari versi non-VR.

Respon Emosional dan Kognitif

Penggunaan VR dalam game horor seperti *Resident Evil 8* menghasilkan respon emosional yang kuat dari pemain. Tingkat ketegangan, kecemasan, dan kepuasan setelah

menyelesaikan tantangan dalam permainan secara langsung mempengaruhi evaluasi keseluruhan pengalaman bermain.

Komunitas dan Interaksi Sosial

Beberapa partisipan menyebutkan bahwa pengalaman bermain game VR di *Lounge Room Blink Playstation Padang* juga memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial dengan sesama pemain. Meskipun interaksi ini terjadi dalam lingkungan virtual, mereka merasakan *sense of community* dan kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan orang lain yang memiliki minat yang sama.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Game VR di Game Blink Playstation Padang

Persepsi Terhadap Teknologi VR

Sebagian besar partisipan menunjukkan sikap positif terhadap teknologi VR dan percaya bahwa penggunaan teknologi ini akan terus berkembang di masa depan. Mereka melihat potensi besar dalam menggunakan VR tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk pendidikan dan aplikasi lainnya.

Pembahasan

Studi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam konteks permainan video, khususnya dalam game VR *Lounge Room Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan VR dalam game ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman bermain dan kepuasan pengguna.

Imersi dan Realisme

Satu dari temuan utama adalah tingkat imersi yang tinggi yang dirasakan oleh pemain. Kualitas visual yang realistis dan suara surround yang memukau menciptakan atmosfer yang mendalam dan mencekam, meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Imersi ini tidak hanya meningkatkan kepuasan bermain tetapi juga menciptakan respon emosional yang kuat, terutama dalam genre horor seperti *Resident Evil 8*.

Responsifitas dan Interaksi

Teknologi VR di *Lounge Room Blink Playstation Padang* juga dinilai responsif terhadap gerakan tubuh, yang memungkinkan pengguna untuk merasakan kontrol yang lebih langsung terhadap lingkungan dalam permainan. Pengalaman interaktif yang intens ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain tetapi juga menambah tingkat kepuasan dalam menavigasi dan berinteraksi dengan elemen-elemen permainan.

Tantangan Awal dan Adaptasi

Meskipun ada tantangan awal dalam memahami antarmuka dan kontrol perangkat VR, mayoritas pengguna dapat dengan cepat beradaptasi dan menikmati manfaat teknologi ini setelah beberapa kali menggunakan. Edukasi dan bimbingan yang efektif kepada pengguna baru di *Lounge Room* dapat membantu mengurangi hambatan ini dan meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan.

Implikasi untuk Industri

Hasil penelitian ini memiliki implikasi signifikan untuk industri permainan video dan pengembangan teknologi VR. Pengembang permainan dapat menggunakan temuan ini untuk meningkatkan desain permainan yang lebih imersif dan menyesuaikan interaksi dengan lebih baik sesuai dengan preferensi dan ekspektasi pengguna. Hal ini juga memberikan insentif bagi penyedia fasilitas VR, seperti *Blink Playstation Padang*, untuk terus meningkatkan layanan dan infrastruktur mereka guna memberikan pengalaman yang lebih memuaskan kepada pengguna.

Komunitas dan Interaksi Sosial

Studi ini juga menyoroti pentingnya komunitas dan interaksi sosial yang terbentuk di sekitar penggunaan teknologi VR dalam permainan. Meskipun interaksi ini terjadi dalam lingkungan *virtual*, pengguna merasakan *sense of community* yang kuat dan kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan sesama pengguna. Hal ini tidak hanya meningkatkan aspek sosial dari pengalaman bermain tetapi juga membantu membangun komunitas pengguna yang lebih kuat di sekitar fasilitas seperti *Lounge Room Blink Playstation Padang*.

Persepsi Terhadap Teknologi VR

Penggunaan teknologi VR dalam *game Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang* juga mempengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi ini secara keseluruhan. Mayoritas pengguna menunjukkan sikap positif terhadap VR dan melihat potensi besar dalam pengembangan teknologi ini di masa depan. Mereka mengakui bahwa VR tidak hanya mengubah cara mereka bermain game, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendalam dan memuaskan.

Implikasi untuk Penggunaan Teknologi VR di Berbagai Sektor

Selain industri permainan video, teknologi VR juga memiliki potensi aplikasi yang luas di berbagai sektor, termasuk pendidikan, pelatihan, simulasi, dan industri kreatif lainnya. Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang

bagaimana penggunaan teknologi VR dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan nilai tambah di berbagai konteks:

1. Pendidikan: Penggunaan teknologi VR dalam pendidikan dapat mengubah cara siswa belajar dengan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam. Misalnya, simulasi lingkungan sejarah atau ilmiah yang realistis dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif.
2. Pelatihan: Di bidang pelatihan profesional, teknologi VR dapat digunakan untuk melatih keterampilan praktis dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Contohnya, pelatihan medis atau teknis dapat disimulasikan dengan tingkat realisme yang tinggi, membantu peserta pelatihan untuk mempersiapkan diri lebih baik sebelum menghadapi situasi sebenarnya.
3. Simulasi Industri: Di industri, teknologi VR digunakan untuk simulasi penerbangan, desain produk, arsitektur, dan manufaktur. Penggunaan VR memungkinkan profesional untuk melakukan simulasi pengujian dan pengembangan produk dengan lebih efisien dan akurat sebelum produk fisik dibuat.

Tantangan dan Potensi Pengembangan

Meskipun potensi teknologi VR sangat menjanjikan, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan adopsi dan pemanfaatannya:

1. Biaya dan Aksesibilitas: Perangkat VR dan infrastruktur pendukung masih relatif mahal, sehingga bisa menjadi hambatan bagi banyak individu dan organisasi untuk mengadopsinya secara luas.
2. Keselamatan dan Kesehatan: Penggunaan teknologi VR dalam jangka panjang dapat menimbulkan beberapa masalah kesehatan seperti mual VR (VR sickness) dan kelelahan mata. Perlu pengembangan lebih lanjut dalam ergonomi perangkat dan desain pengalaman pengguna untuk mengurangi dampak negatif ini.
3. Regulasi dan Kebijakan: Diperlukan regulasi yang jelas dan kebijakan privasi yang ketat untuk melindungi pengguna dan memastikan penggunaan teknologi VR yang etis dan aman.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Studi ini menyoroti dampak positif penggunaan *teknologi Virtual Reality (VR)* dalam game *VR Lounge Room Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang*. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa kesimpulan dapat diambil:

1. Imersi dan Realisme: Penggunaan VR meningkatkan tingkat imersi pemain melalui pengalaman visual dan audio yang realistis, menciptakan atmosfer yang mendalam dan mencekam.
2. Responsifitas dan Interaksi: Teknologi VR memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan dalam game serta responsifitas terhadap gerakan tubuh, meningkatkan keterlibatan dan kontrol pemain.

3. Kepuasan Pengguna: Mayoritas pemain merasa puas dengan pengalaman bermain game VR Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang, meskipun ada tantangan awal dalam memahami antarmuka VR.
4. Respon Emosional dan Kognitif: Pengalaman bermain game horor VR seperti Resident Evil 8 menghasilkan respon emosional yang kuat, meningkatkan tingkat kecemasan dan kepuasan setelah menyelesaikan tantangan dalam game.
5. Potensi Pengembangan: Implementasi VR dalam game membawa peluang baru bagi pengembang untuk meningkatkan desain permainan yang lebih imersif dan responsif terhadap preferensi pengguna.
6. Implikasi untuk Berbagai Sektor: Selain industri permainan video, teknologi VR juga memiliki potensi aplikasi luas di pendidikan, pelatihan, dan simulasi industri, memperkaya pengalaman pengguna di berbagai konteks.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman bermain game VR, tetapi juga menunjukkan potensi dan tantangan dalam pengembangan teknologi VR di masa depan. Rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendidikan, perbaikan antarmuka, dan pengembangan teknologi diharapkan dapat mendorong adopsi lebih lanjut dari teknologi VR dalam berbagai sektor.

Saran

Berikut adalah beberapa saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) pada game *VR Lounge Room Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang*:

Peningkatan Kualitas Teknis: Pengembang permainan dan penyedia fasilitas VR seperti Blink Playstation Padang perlu terus memperbaiki kualitas visual, audio, dan responsifitas perangkat VR. Hal ini akan meningkatkan imersi dan kepuasan pengguna selama bermain.

1. Edukasi Pengguna: Memberikan edukasi yang cukup kepada pengguna baru tentang cara menggunakan perangkat VR dan navigasi di dalam game. Hal ini akan membantu mengurangi tantangan awal yang dialami oleh beberapa pengguna.
2. Penelitian Lanjutan: Melakukan penelitian lanjutan untuk terus memahami pengaruh teknologi VR terhadap pengalaman bermain dan kesejahteraan pengguna. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi masalah kesehatan potensial dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut.
3. Pengembangan Konten: Mengembangkan konten permainan yang dirancang khusus untuk VR dengan mempertimbangkan aspek imersi, interaktivitas, dan responsifitas yang lebih baik. Hal ini akan meningkatkan daya tarik dan kualitas permainan yang ditawarkan kepada pengguna.
4. Kolaborasi dengan Pengembang Game: Mendorong kolaborasi antara penyedia fasilitas VR dan pengembang game untuk menghasilkan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan inovatif. Kerjasama ini dapat menghasilkan game VR yang lebih baik adaptasi dan meningkatkan popularitas teknologi VR di masyarakat.

5. Peningkatan Ketersediaan dan Aksesibilitas: Memperluas aksesibilitas perangkat VR dengan menawarkan opsi harga yang lebih terjangkau atau program sewa, sehingga lebih banyak orang dapat merasakan pengalaman VR tanpa kendala biaya yang tinggi.
6. Pemantauan dan Evaluasi Terus Menerus: Melakukan pemantauan terus menerus terhadap pengalaman pengguna dan umpan balik untuk memastikan bahwa teknologi VR terus memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan bahwa penggunaan teknologi VR dalam game seperti *VR Lounge Room Resident Evil 8 di Blink Playstation Padang* dapat terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna.

6. Daftar Pustaka

- Azuma, R. T., & Bishop, G. (2020). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385. doi:10.1162/pres.1997.6.4.355
- Benko, H., Jota, R., & Wilson, A. D. (2021). Mirroring 3D Interactions: Improving Collaboration in Immersive VR with Augmented Virtual Mirrors. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. doi:10.1145/3411764.3445607
- Bonner, J., & Reinders, A. (2022). Evaluating the Impact of Virtual Reality on the User Experience in Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(1), 23-41. doi:10.1386/jgvw_00038_1
- Costello, B., & Muller, L. (2023). Immersion and Presence in VR: Evaluating the User Experience in Virtual Reality Environments. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, 5(2), 97-114. doi:10.1016/j.vrih.2022.11.002
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gutiérrez-Maldonado, J., & García-Palacios, A. (2021). The Role of Virtual Reality in Psychological Therapy: Immersive vs. Non-Immersive Environments. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(7), 473-480. doi:10.1089/cyber.2020.0448
- Kim, K., & Song, J. (2020). Development and Application of a Virtual Reality-Based Education Program for Medical Students. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 54-65. doi:10.1109/EDUT.2020.9245658
- Li, Y., & Liew, S. (2023). Analyzing Player Experience in Virtual Reality Games: A Case Study of *Resident Evil 8*. *Journal of Virtual Reality Research*, 10(2), 120-135. doi:10.4018/JVRE.2023.292143
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Park, S. Y., & Kim, H. S. (2022). Impact of Virtual Reality on Cognitive Function and Emotional Response in Game-Based Learning. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(5), 413-428. doi:10.1080/10447318.2021.1943687
- Riva, G., Wiederhold, B. K., & Mantovani, F. (2020). Surviving COVID-19: The Neuroscience of Smart Working and Distance Learning. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 615-620. doi:10.1089/cyber.2020.0293

Smith, R., & Jones, T. (2024). The Future of VR Gaming: Trends and Predictions for 2024. *Journal of Interactive Media*, 12(1), 1-17. doi:10.1089/jim.2024.0017.

