

GAMBARAN MOTIVASI BERMAIN PARA PEMAIN MMORPG YANG TERGOLONG *HIGH ENGAGEMENT GAMER*

Vivekananda Lengkong dan Ignatius Darma Juwono

Fakultas Psikologi, Unika Atma Jaya

vivekananda.lengkong@gmail.com; darma.juwono@atmajaya.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi memungkinkan seorang pemain *game* bermain secara *online* bersama ribuan pemain lainnya di seluruh dunia. Dengan cerita dan tampilan grafis yang menarik, tak jarang seorang pemain dapat menghabiskan waktu hingga bermain berlebihan. Penelitian ini bertujuan menggambarkan alasan mengapa seorang pemain bermain *game online* berlebihan berdasarkan konsep motivasi. Motivasi merupakan proses internal dan intrapsikis individu yang merangsang individu untuk berperilaku ke arah tertentu dan membuatnya tetap mempertahankan perilaku tersebut. Ada tiga hal yang mendorong motivasi bermain yaitu dorongan berprestasi, dorongan untuk bersosialisasi, dan dorongan *immersion*. Peneliti melakukan wawancara pada dua orang pemain *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) yang bermain secara berlebihan. Hasil penelitian menunjukkan kedua partisipan menggunakan MMORPG sebagai bentuk *refreshing* dari tuntutan sehari-hari. Walau kedua partisipan sama-sama menilai MMORPG sebagai sarana menghibur diri, keduanya berbeda dalam dorongan berprestasi dan bersosialisasi dengan sesama pemain *game online*.

Kata kunci: motivasi bermain *game*, MMORPG

Abstract

Innovation and development of technology has created situation at which a gamer plays online with different individuals around the world at the same time. With beautiful visual design and interesting gameplay, a player could spend hours excessively playing games. This, in turn, can create problems as the player has many obligations in their routine. This article focuses on what causing a gamer

willing to spend hours playing online games. The concept of motivation underlies this research. This research intends to investigate factors that drive a gamer to play excessively. Motivation can be defined as internal and intrapsychic processes within individual which drive him toward certain direction. In gaming world, three factors are known to drive a person plays games excessively: achievement, social, and immersion. Two excessive Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) players are interviewed to get information regarding their playing behaviors as well as the underlying motives of playing. Result shows that both participants used MMORPG as refreshing activities from their daily routine. While both see MMORPG as fun, they differ in their drive to achieve and socialize while playing games. Further analysis and impact of the finding is then discussed. Keywords: gaming motivation, MMORPG

Dalam dekade terakhir, *online game* telah menjadi suatu bentuk hiburan yang sangat dominan di seluruh dunia. *Online game* diminati oleh berbagai kalangan, laki-laki maupun perempuan, serta anak-anak maupun orang dewasa. Pada tahun 2012, penjualan *software online game* (permainan komputer) mencapai 21 miliar dollar (Entertainment Software Association, 2012). Dari data penjualan *hardware* komputer, saat ini diperkirakan terdapat lebih dari 54 juta orang PC *gamer* di seluruh dunia yang rela menghabiskan ribuan dolar demi merakit PC yang canggih hanya

untuk bermain *online game* (Peddie, 2012).

Di Indonesia, menjamurnya warung internet di berbagai daerah yang memfasilitasi *online gaming* juga terlihat. Banyak pengguna internet (terutama anak usia sekolah dan remaja) datang ke warung internet dan menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Hal ini ditambah dengan data penjualan *software online game* di Indonesia yang mencapai angka 190 juta dolar AS (Sofia, 2014).

Di balik sifatnya yang menyenangkan, *online game* memiliki efek samping yang cukup meresahkan yakni membuat para

pemainnya ketagihan sehingga menghabiskan banyak waktu dan uang demi memainkan *game* tersebut. Para pemain *game online* cenderung bermain secara berlebihan selama berjam-jam per hari. Perilaku itu disebut sebagai *excessive gaming*.

Excessive gamer adalah mereka yang bermain hingga lebih dari 5 jam setiap hari (Griffiths, 2009). Hal ini tentu mengkhawatirkan mengingat para pemain ini masih memiliki tugas-tugas dan aktivitas yang lain yang harus dikerjakan, terlebih bila mereka masih tercatat sebagai pelajar sekolah. Semakin lama seseorang bermain, semakin banyak hal-hal penting lain yang terabaikan sehingga menimbulkan masalah. Jumlah waktu/frekuensi bermain yang begitu besar cenderung dapat menyebabkan masalah-masalah dalam hidup para pemainnya, seperti masalah kesehatan, masalah performa pekerjaan/akademis, masalah relasi sosial, dan berbagai masalah lainnya. Hal ini mendorong peneliti untuk mempertanyakan apa yang mendorong para *gamer* untuk

bermain secara berlebihan. Mengapa mereka rela menghabiskan 5 jam bahkan lebih dalam satu hari hanya dengan bermain *game online*, sementara mereka masih memiliki banyak tugas dan aktivitas lainnya yang juga harus dikerjakan?

Penelitian terdahulu yang membahas tentang perilaku *online gaming* berlebih yang bermain secara berlebihan menekankan pentingnya motivasi para pemain sebagai hal yang mempengaruhi perilaku bermain berlebih ini (Kuss, 2012; Wan & Chiou, 2007; King & Delfabbro, 2009). Kuss (2012) menyatakan bahwa motivasi bermain merupakan akar dari perilaku bermain secara berlebihan ini.

Motivasi sendiri dapat didefinisikan sebagai proses internal dan intrapsikis individu yang merangsang individu untuk berperilaku ke arah tertentu dan membuatnya tetap mempertahankan perilaku tersebut (Wade & Tavis, 2010). Semua tingkah laku manusia pasti merupakan hasil dari penyebab-penyebab yang mengawali dan mendasari rangkaian perilaku yang mengarah pada suatu

tujuan akhir yang ingin dicapai. Motivasi menjadi penting untuk digali karena dengan memahami motivasi seorang pemain, dapat ditemukan dorongan dasar yang dipenuhi melalui permainan secara berlebihan tersebut. Motivasi merupakan dasar yang mendorong munculnya perilaku manusia dan mengarah pada suatu tujuan akhir yang ingin dicapai.

Yee (2006) melakukan penelitian yang menganalisa motivasi-motivasi perilaku bermain *game online*. Berdasarkan temuannya, ada tiga kategori besar mengkategorikan motivasi bermain *game online*, yaitu dorongan untuk berprestasi, dorongan untuk bersosialisasi, dan *immersion*. Dorongan untuk berprestasi dalam pandangan Yee, mendorong seorang pemain untuk menyelesaikan tugas-tugas dan berbagai kendala dalam sebuah permainan untuk meningkatkan keberhasilan atau mencapai keterampilan tertentu. Dengan kata lain seorang pemain yang bermain dengan dorongan untuk berprestasi ingin dilihat sebagai individu yang kuat,

kompeten, ahli, percaya diri, dan mandiri. Dalam konteks MMORPG, dorongan ini menunjukkan bagaimana keinginan seorang pemain dapat memajukan dan mengembangkan karakter yang ia mainkan, menguasai teknik permainan, dan mengalahkan pemain-pemain dalam dunia permainan tersebut.

Yee (2006) membagi dorongan untuk berprestasi ini ke dalam tiga komponen. Komponen pertama adalah *advancement*, yaitu motivasi untuk memajukan karakter pemain seperti dalam hal kemajuan cerita, peningkatan kekuatan atau kemampuan karakter, pengakumulasian mata uang dan *item-item* dalam *game*, atau peningkatan status/*rank/level* dalam *game*. Kebutuhan ini membuat *gamer* senang melihat karakter yang ia mainkan dalam permainan mengalami *progress*, semakin hebat, dan berkembang. Sementara komponen kedua adalah *mechanic*: motivasi untuk mendalami dan menguasai teknik-teknik maupun strategi, pengoptimalan kemampuan karakter, dan kemampuan menganalisa sistem

permainan. Kebutuhan ini membuat *gamer* senang memahami dan menguasai cara kerja permainan.

Yang terakhir adalah *competition*: motivasi untuk bersaing atau berkompetisi atau untuk mengalahkan pemain lain.

Kebutuhan ini membuat *gamer* senang berkompetisi dengan pemain-pemain lain, senang mendominasi permainan, dan menjadi lebih kuat dari pemain lain.

Jenis motivasi bermain *game* kedua yang diajukan oleh Yee (2006) adalah motivasi untuk bersosialisasi. Individu yang bermain dengan dorongan motivasi ini ingin berinteraksi dengan orang lain, serta membina hubungan yang berkepanjangan dan berkualitas dengan sesama pemain lainnya. Sosialisasi dalam permainan MMORPG mengandung pengertian bagaimana seorang pemain berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan tersebut. Adapun motivasi ini memiliki tiga komponen: *socializing*, *relationship*, dan kerjasama. Komponen *socializing* mendorong pemain untuk mencoba mengenal

pemain lain, menolong mereka, dan berbicara/*chatting* dengan mereka. Kebutuhan ini membuat *gamer* mempunyai kesukaan dalam berjumpa dengan para pemain lain dan mengenal mereka secara lebih dekat. Sementara komponen *relationship* mendorong seorang pemain untuk membentuk hubungan yang kuat dan berarti dengan orang lain hingga dapat membahas hal-hal di luar permainan. Sedangkan komponen kerjasama mendorong seorang pemain untuk menjadi bagian dari satu kelompok dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Jenis motivasi ketiga dalam analisis Yee (2006) adalah *immersion*. *Immersion* dapat didefinisikan sebagai keadaan di mana konten permainan dihayati sebagai sesuatu yang “nyata.” Motivasi ini dapat meliputi empat komponen, yaitu: penjelajahan (*discovery*), bermain peran (*role playing*), *customization*, dan *escapism*. Pemain yang memiliki dorongan penjelajahan akan bermain karena menemukan hal-hal baru dalam permainan, hal-hal yang

tersembunyi, dan semakin merasa tertantang untuk menemukan hal baru dalam permainan. Sedangkan individu yang didorong oleh komponen bermain peran lebih menikmati jalannya cerita dengan mendalami tokoh atau peran yang dialami. Sedangkan pemain yang didorong oleh komponen *customization* akan merasa senang untuk membuat kekhasan dalam penampilan tokoh dan merasa senang memiliki karakter yang unik dibandingkan pemain lain. Pemain yang didorong oleh komponen *escapism* lebih menikmati permainan sebagai kesempatan relaksasi dan membebaskan diri dari persoalan di dunia nyata.

Ketiga jenis motivasi dan komponen di dalamnya bukanlah merupakan sebuah tipologi melainkan merupakan profil (Yee, 2006). Seorang *gamer* tidak masuk ke dalam satu tipe/kategori tertentu melainkan ia memiliki semua komponen dan subkomponen tersebut. *Gamer* dapat menunjukkan motivasi-motivasi di atas secara bersamaan namun mungkin

kadarnya saling berbeda satu sama lain.

Penelitian ini menggali motivasi bermain *online game* pada para *excessive gamer*. Peneliti menggali motif, dorongan, tujuan, dan kebutuhan yang membuat para *excessive gamer* tetap mempertahankan perilaku *gaming* mereka yang berlebihan.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Kuss (2012) yang menggali motivasi bermain secara kuantitatif pada para pemain *game online*. Walau demikian pendekatan kuantitatif ini belum dapat menggambarkan motivasi bermain secara mendalam. Kuss menyatakan bahwa penelitian berikutnya sebaiknya dilakukan dengan menggunakan teknik kualitatif agar dapat diperoleh data-data yang lebih detail dan spesifik mengenai motivasi bermain serta seluruh pengalaman bermain dari para pemain yang berlebihan ini.

Peneliti memfokuskan studi ini pada motivasi bermain pemain *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) karena MMORPG merupakan jenis *game*

online yang paling banyak dimainkan saat ini. Misalnya, *World of Warcraft* merupakan *game online* paling laku saat ini yang dimainkan oleh lebih dari 11 juta pelanggan aktif di seluruh dunia (Blizzard Entertainment, 2011). Hal ini menandakan bahwa jenis *game online* yang paling laku saat ini adalah MMORPG yang memiliki jumlah pemain paling banyak di dunia.

MMORPG merupakan suatu jenis *game online* yang membolehkan banyak pemain bermain dalam satu dunia virtual secara bersamaan (Crawford, 2003). Seorang pemain akan memerankan suatu karakter yang dapat dikembangkan terus-menerus dalam dunia virtual yang sangat luas secara bersamaan dengan pemain lain di belahan dunia yang memiliki akses internet. Pemain MMORPG menciptakan *alter ego* (karakter alternatif), dan berinteraksi dengan pemain lainnya dari seluruh dunia, kapan pun dan di mana pun.

Menurut Chan dan Vorderer (2006), MMORPG memiliki enam karakteristik utama, yakni

persistence (bersifat permanen/abadi, selalu *online*, dan dapat diunduh kapan saja dan di mana saja), *physicality* (didesain dengan fisik yang terlihat seolah-olah nyata), *social interaction* (membolehkan para pemainnya berkomunikasi satu sama lain), *avatar mediated/anonymity* (representasi karakter pemain di dunia virtual menggunakan avatar sehingga memberikan anonimitas pada para pemain), *vertical gameplay* (mendorong pemainnya untuk mencapai kemajuan berupa kenaikan *level/rank*, kualitas *item-item game*, peningkatan jumlah kekayaan dalam *game*), dan *perpetuity* (tidak memiliki *ending*/akhir cerita). Hal-hal inilah yang membuat MMORPG paling memiliki potensi menyebabkan bermain berlebih (Castells, 1996; Chan & Vorderer, 2005; Kuss, 2012; Ng & Hastings, 2005).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena

bertujuan untuk menggambarkan hal-hal yang mendorong seorang pemain bermain MMORPG secara berlebihan (Kumar, 1996). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena melalui pendekatan kualitatif, motivasi yang mendasari perilaku bermain MMORPG secara berlebihan akan dipahami.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah dua orang mahasiswa di sebuah perguruan tinggi swasta yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pemain MMORPG
2. Jumlah waktu bermain minimal 5 jam per hari
3. Tidak memiliki masalah dengan kehidupan sehari-harinya, yang diindikasikan dengan prestasi yang baik ($IPK \geq 3,00$), aktif dalam kegiatan non akademis, dan memiliki relasi dengan keluarga yang baik. Untuk memastikan ini, peneliti menanyakan terlebih dahulu kepada partisipan indeks prestasi terakhirnya, serta mengikuti kegiatan non akademik yang

diikuti partisipan sehingga memastikan bahwa kedua partisipan tidak memiliki kendala dalam kesehariannya.

Teknik Pengambilan Partisipan

Berdasarkan pedoman pengambilan partisipan pada penelitian kualitatif yang dijelaskan oleh Patton (dalam Poerwandari, 1998), maka peneliti menggunakan metode pengambilan partisipan berdasarkan teori atau berdasarkan konstruk operasional. Tujuannya adalah agar partisipan yang dipilih dapat menggambarkan fenomena yang diteliti, yaitu motivasi bermain dan *self control* pada *high engagement gamer* yang bermain MMORPG.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan partisipan berantai (*snowball/chain sampling*) karena kurangnya akses pada kelompok informan. Partisipan kedua didapat atas bantuan partisipan pertama. Partisipan pertama merupakan kenalan dari peneliti.

Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan pedoman wawancara umum yang sifatnya semi terstruktur. Pedoman wawancara disusun berdasarkan jenis motivasi bermain menurut Yee selain disertai juga pendalaman tentang perilaku bermain MMORPG untuk mendapatkan data yang menyeluruh tentang perilaku bermain dan juga motivasi partisipan untuk bermain MMORPG secara berlebihan. Dalam pedoman wawancara terdapat pertanyaan-pertanyaan yang menggali informasi tentang diri partisipan, durasi bermain partisipan, pandangan partisipan terhadap *game* tersebut, pikiran dan perasaannya ketika sedang bermain, pengaruh perilaku bermainnya terhadap kehidupan sehari-hari, serta hal-hal yang mendorongnya untuk terus bermain.

Metode Analisis Data

Peneliti melakukan analisis data dengan melakukan kategorisasi (koding) berdasarkan masalah yang ingin dilihat. Pertama peneliti

menggali informasi yang berhubungan dengan perilaku bermain dari para partisipan terlebih dahulu dan jenis permainan yang ia mainkan. Lalu dari informasi mengenai permainan yang ia mainkan, peneliti melakukan kategorisasi atas respons pada masing-masing jenis motivasi maupun komponennya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Partisipan Penelitian

Gambaran partisipan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kedua partisipan memenuhi kriteria untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian karena merupakan pemain MMORPG yang berlebihan dan memiliki prestasi akademik yang baik di jurusannya dan juga terlibat dalam kegiatan kemahasiswaan di kampus.

Tabel I: Gambaran Umum Partisipan Penelitian

Keterangan	Partisipan Pertama	Partisipan Kedua
Nama	Timi (bukan nama sebenarnya)	Putra (bukan nama sebenarnya)
Jenis Kelamin	Laki-laki	Laki-laki
Usia	19	22
Pendidikan Terakhir	SMA	SMA
Pekerjaan	Pelajar (Mahasiswa) di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris	Pelajar (Mahasiswa) di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris
IPK terakhir	3.9	3.4
Permainan MMORPG Favorit	<i>Drift City Online</i>	<i>Planetside 2</i>
Lama menjadi pemain MMORPG	2,5 tahun	2 tahun
Durasi Bermain MMORPG	5 - 7 jam per hari (40 jam per minggu)	4 – 5 jam per hari (35 jam per minggu)
Aktivitas selain kegiatan akademik	Anggota aktif Unit Kegiatan Mahasiswa Paduan Suara	Pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan

Gambaran MMORPG yang Dimainkan Partisipan

Permainan yang dimainkan Timi, *Drift City*, merupakan sebuah permainan MMORPG yang bertemakan balapan mobil. Permainan ini menceritakan manusia di masa depan yang berhasil menemukan suatu bahan bakar baru bernama *mittron*. Pemerintah berusaha untuk mendominasi dan memonopoli bahan bakar baru tersebut. Banyak pembalap tidak menyetujui kebijakan pemerintah tersebut. Para pembalap menuntut agar pemerintah membolehkan

semua pembalap di seluruh dunia memakai bahan bakar tersebut. Hal itu pun menyebabkan perpecahan antara para pembalap dan pemerintah. Para pembalap akhirnya memberontak pada pemerintah. Maka terjadilah konflik antara kedua faksi tersebut. Pemain harus memilih salah satu faksi dari kedua faksi tersebut. Mereka harus bertempur melawan faksi musuh untuk menguasai semua kota besar dan merebut bahan bakar *mittron* tersebut.

Setiap pemain memiliki pangkat atau level berdasarkan

winning rate (jumlah kemenangan balapan yang ia peroleh). Seorang pemain akan sering menang bila mobilnya memiliki performa yang mantap. Performa suatu mobil sangat tercermin pada statusnya. Performa dan status sebuah mobil sangat bergantung pada tingkat *top speed* (kecepatan maksimal yang bisa dicapai), *acceleration* (seberapa cepat mobil tersebut meningkatkan kecepatan), dan *durability* (seberapa tahan mobil tersebut menghadapi tabrakan dan benturan). Status mobil mencerminkan seberapa hebat seorang pemain.

Untuk meningkatkan performa mobilnya, seorang pemain harus menggunakan uang untuk meng-*upgrade* mesin mobilnya. Uang dapat diperoleh dengan menjalankan suatu misi atau *quest*, memenangkan suatu pertandingan atau balapan, dan melakukan suatu transaksi bisnis (berjualan mesin, bahan baku, suku cadang, bahan bakar, dan lain-lain). Setiap pemain dapat bergabung dalam sebuah *Guild* atau kelompok persaudaraan di mana mereka bisa saling membantu maupun saling berdiskusi satu sama

lain. Untuk bergabung dengan suatu *Guild*, biasanya mereka harus melewati suatu tes seleksi yang cukup ketat.

Planetside 2 merupakan sebuah permainan MMORPG yang bertemakan perang *science fiction*. Berbeda dari permainan MMORPG lainnya, *Planetside 2* memiliki bentuk permainan *first person shooter* dengan sudut pandang orang pertama di mana pemain melihat dunia permainannya melalui sudut pandang tokoh yang ia mainkan.

Permainan ini menceritakan sebuah perang di masa depan ketika manusia berhasil menemukan suatu planet baru bernama *Auraxis*. Manusia membentuk suatu koloni di planet tersebut. Di planet itu, manusia menemukan suatu teknologi alien yang canggih. Hal itu pun menyebabkan perpecahan antara penduduk koloni dan pemerintahan di bumi. Pemerintah bumi mendominasi dan memonopoli teknologi tersebut. Penduduk koloni menuntut kemerdekaan dan akhirnya memberontak pada pemerintah. Maka terjadilah perang antara kedua faksi tersebut.

Pemain harus memilih salah satu faksi dari kedua faksi tersebut. Mereka harus bertempur melawan faksi musuh untuk merebut semua wilayah di planet tersebut. Planet tersebut terdiri dari lima benua yang sangat luas. Suatu faksi akan menang bila dapat menguasai kelima benua tersebut dan mengusir faksi yang kalah dari planet itu.

Setiap pemain memiliki pangkat atau level yang diperoleh berdasarkan *experience per minute* (jumlah skor yang diperoleh tiap menit), *kill death ratio* (jumlah musuh yang dibunuh dan jumlah kematian yang dialami), dan *medals* (penghargaan yang diperoleh ketika berhasil menjalankan suatu misi).

Gambaran Perilaku Bermain Ekseisif

Timi menyatakan bahwa ia sering bermain, kuliah tetap menjadi prioritas utama dalam hidupnya. Ia tidak terus-terusan kepikiran tentang permainan Drift City. Hanya di saat-saat ia sedang lowong atau ketika tugas-tugas kuliah sedang tidak terlalu berat. Untuk Timi, peran utama dari permainan ini dalam

hidupnya adalah sebagai alat untuk mengurangi stres. Permainan ini membantu dirinya menghilangkan rasa lelah dan bosan yang ia peroleh dari kehidupan sehari-harinya. Ketika kehidupan kuliahnya sedang sangat sibuk, permainan ini sangat membantu dirinya agar tetap tenang dalam menghadapi tugas kuliah yang banyak dan membosankan. Permainan Drift City ini membantunya *cooling down* dan membuatnya lebih rileks sehingga ia lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah serta melanjutkan aktivitas sehari-hari.

Untuk Timi, permainan ini sangat menyenangkan. Permainan ini memiliki cerita yang sangat menarik dan menyenangkan. Timi mengaku sangat senang bisa berkenalan dengan banyak orang asing melalui permainan ini. Ia juga menilai permainan ini membantu kuliahnya. Ia bermain di *server* Amerika di mana semua pemain harus berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

Sedangkan Putra telah menjadi pemain *Planetside 2* selama satu tahun sejak ia masih semester

empat. Awalnya ia bermain karena mendapat tawaran menjadi *beta tester* yang bertugas untuk menguji kestabilan permainan tersebut sebelum dirilis secara resmi. Setelah beberapa kali bermain, Putra ternyata menyukai permainan ini dan memutuskan untuk terus memainkannya ketika *retail version*-nya telah dirilis.

Sebagai seorang *excessive gamer*, Putra setiap hari pasti bermain *game* rata-rata selama empat hingga lima jam. Namun, ia tidak mau bermain lebih lama dari itu. Hal itu ia lakukan karena ia pasti merasa sangat bosan ketika bermain terlalu lama.

Menurut Putra, permainan *Planet Side 2* sangatlah seru dan menyenangkan. Permainan ini memiliki cerita yang sangat menarik. *Gameplay*-nya pun sangat menyenangkan.

Menurut Putra, peran utama dari permainan ini dalam hidupnya adalah sebagai alat untuk mengurangi stres. Permainan ini membantu dirinya menghilangkan rasa lelah dan bosan yang ia peroleh dari kehidupan sehari-harinya.

Gambaran Motivasi Bermain Motivasi Berprestasi

Baik Timi dan Putra sama-sama terdorong untuk mencapai prestasi terbaik dalam MMORPG yang dimainkannya. Bila Timi memiliki target untuk meningkatkan kualitas tokoh, meningkatkan persentase kemenangan, kecepatan mobil, dan jumlah uang yang tersedia untuk meningkatkan kualitas mobilnya, maka Putra lebih termotivasi untuk memastikan timnya menang dalam perannya sebagai teknisi dan tim medis. Dalam hal ini Putra tampak lebih mengutamakan kemenangan kelompoknya dan bukan sekedar kemampuan dan reputasi pribadi.

Dari sisi komponen *advancement*, Timi tampak lebih terdorong untuk meningkatkan kemampuan mobilnya dengan berusaha mendapatkan uang yang diperoleh dengan memenangkan permainan dengan lebih sering. Ia menghindari jalan pintas dengan membeli material untuk meningkatkan kemampuan mobilnya karena tidak memiliki uang untuk

melakukannya. Hal ini yang membedakan dengan Putra yang merasa usaha meningkatkan kemampuan karakter bukan merupakan bagian yang menyenangkan dari permainan.

Perbedaan kedua partisipan juga terlihat dalam komponen kompetisi. Timi terlihat lebih sering terlibat kompetisi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Dalam sehari saja ia bisa bertanding dengan 18 pemain lain. Hal ini dilakukan untuk menjaga persentase kemenangan yang ia miliki untuk tetap mendapat status yang baik. Sementara untuk Putra, keterlibatannya untuk memperebutkan wilayah bukan untuk menambah kekuatan atau kemampuan karakternya, melainkan karena hal tersebut merupakan bagian dari permainan dan tugas setiap pemain.

Satu hal yang unik dari Timi adalah, ia melihat permainan MMORPG ini sebagai kesempatan untuk melatih kemampuan berbahasa Inggrisnya. Ia juga punya dorongan berprestasi yang tinggi di luar prestasi MMORPG ini. Ia punya

aspirasi untuk bekerja dan tinggal di luar negeri sehingga menggunakan Drift City sebagai kesempatan untuk belajar dan persiapan bahasa yang diperlukan untuk berhasil di luar negeri.

Motivasi Sosial

Dalam hal bersosialisasi dengan pemain lain, Timi tampak lebih menikmati interaksi dengan pemain lain. Ia bahkan cukup dekat dengan para pemain lain, hingga hubungan ini terjalin di luar urusan permainan Drift City. Ia mencoba menjaga relasinya dengan mengenal pemain lain melalui akun media sosial seperti Facebook. Kedekatan ini bahkan membuatnya dikenal sebagai pemain yang berbeda dengan stereotip pemain Indonesia di *game* ini, yang kebanyakan terkenal suka bermain curang dan suka menipu. Hal ini juga terjadi karena Timi mampu berinteraksi dengan pemain lain dengan lancar karena ia adalah mahasiswa di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris.

Dengan kemampuannya berbahasa Inggris dan memainkan permainan yang tergolong baik, Timi

dan teman-teman permainannya bekerja sama. Timi bahkan dipercaya untuk membantu proses *upgrade* mobil dari rekan-rekan permainannya. Hal ini membuat ia semakin dipercaya di lingkungan pemain Drift City.

Berbeda dengan Timi, maka Putra lebih banyak berkomunikasi dengan pemain lain untuk membahas strategi dalam memenangkan pertempuran. Ia tidak banyak membahas hal-hal di luar permainan. Ia lebih banyak berhubungan dengan anggota kelompoknya untuk mengatur strategi dan bagaimana sebagai tim medis ia mendukung pencapaian timnya. Ia sendiri kurang menikmati membahas hal-hal di luar permainan apalagi membina hubungan dekat dengan pemain lainnya. Karena itu motivasi sosial Putra tampak kurang dalam bermain MMORPG.

Motivasi *Immersion*

Kedua partisipan menunjukkan bahwa permainan MMORPG yang mereka mainkan hanya dipikirkan atau dimainkan saat mereka merasa lelah dan jenuh

dengan tuntutan keseharian. Baik Putra maupun Timi sama-sama menggunakan MMORPG sebagai kesempatan untuk merelaksasikan diri saat tuntutan tugas terlalu tinggi atau memulihkan kembali kondisi pasca belajar terlalu serius. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya menyadari bahwa komponen *escapism* dari permainan MMORPG ada pada diri mereka.

Kedua partisipan juga menunjukkan bahwa MMORPG yang mereka mainkan memberikan kepuasan dalam penemuan hal-hal baru. Baik hal-hal baru di Drift City maupun Planet Side 2, memberikan Putra dan Timi pengalaman baru yang membuat mereka semakin tertarik untuk bermain.

Walau sejalan dalam komponen *escapism* dan penjelajahan, namun Putra dan Timi menunjukkan motivasi yang berbeda dalam komponen *role playing*. Putra dan Timi sebenarnya sama-sama menikmati peran mereka di masing-masing permainan, namun Timi tidak menunjukkan bahwa ia menghayati permainan secara berlebihan. Artinya ia cukup menyadari bahwa permainan

ini tetap bukan sebuah kenyataan. Hal ini berbeda dengan Putra, yang beberapa kali merasa bahwa permainan ini begitu realistis. Putra mengaku bahwa ia merasa dirinya benar-benar menjadi bagian dari cerita permainan tersebut. Ia sepenuhnya merasa bahwa dirinya menyatu dengan tokoh yang ia mainkan dan merasa dirinya sepenuhnya berada di dalam dunia permainan tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan wawancara terhadap dua responden, didapati bahwa motivasi berprestasi, sosialisasi, dan *immersion* mempengaruhi keduanya dalam bermain MMORPG secara berlebihan. Walau demikian, kedua pemain menunjukkan profil yang sedikit berbeda, di mana responden pertama lebih terdorong oleh keinginan untuk berelasi dengan pemain dari luar negeri (motivasi sosialisasi) dan peningkatan kemampuan karakter yang dimainkan (motivasi berprestasi) sementara responden kedua lebih

mementingkan keberhasilan misi tim (motivasi berprestasi) dan juga terhanyut dalam cerita sehubungan permainan (*immersion*). Walau kedua partisipan menunjukkan profil motivasi yang berbeda, namun mereka sama-sama menggunakan MMORPG sebagai bagian untuk mengatasi stres dari tekanan harian.

Dapat disimpulkan bahwa kedua pemain tertarik bermain MMORPG karena cerita *game* dan juga grafik visual yang sangat menarik. Walau memainkan permainan yang berbeda, kedua responden sepakat bahwa grafik visual dan cerita yang ditawarkan sangat menarik. Walau demikian, setiap partisipan memiliki perbedaan profil motivasi dan komponen yang mendominasi hasratnya bermain. Untuk Timi, keinginan untuk diterima oleh pemain secara internasional, membina hubungan yang positif, dan juga hasrat untuk meningkatkan kemampuan karakter yang diciptakan lebih mendominasi keinginannya untuk bermain. Walau demikian, Timi tidak sampai terbawa/terhanyut dalam cerita yang ada dalam permainan. Hal ini

berbeda dengan Putra yang lebih tertarik dengan cerita dalam permainan sehingga terkadang ia merasa menjadi satu dengan karakter yang sedang dimainkannya. Putra juga berbeda dengan Timi karena lebih mengutamakan kemenangan tim dalam misi daripada pengembangan karakter pribadi. Hal ini juga yang mendasari komunikasinya yang terbatas pada pemain lain hanya untuk membahas strategi.

Saran

Dari wawancara yang dilakukan pada dua responden, didapati bahwa hal yang membuat mereka bermain secara berlebihan tidak hanya motivasi untuk bermain, melainkan juga cerita permainan dan tawaran grafik visual yang menarik untuk diikuti. Menariknya cerita dan visual dari game mendorong mereka untuk bermain dan meresapi cerita serta peran yang dijalankan (*immersion*). Namun seiring berjalannya waktu, motivasi berprestasi dan sosialisasi juga muncul.

Hal lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah, kedua responden menggunakan waktu bermain MMORPG sebagai sarana yang tepat untuk mengistirahatkan diri sejenak dari tuntutan kehidupan harian. Di tengah tuntutan tugas kuliah, aktivitas kegiatan mahasiswa, dan kegiatan lainnya, mereka menemukan bahwa bermain MMORPG sebagai hal yang menyenangkan. Hal ini terjadi berhubungan dengan cerita permainan dan tampilan yang menarik serta keberhasilan menyelesaikan sebuah misi atau meningkatkan kemampuan karakter yang menimbulkan rasa puas pada diri partisipan. Rasa puas ini pada akhirnya memberikan energi positif yang memungkinkan mereka untuk kembali menghadapi tuntutan keseharian. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Putra:

“Tapi gue juga tetep butuh maen game buat nyantai dikitlah. Cuma jelaslah pentingnya belajar dulu dong.

*Maen game mah
belakangan juga
ga masalah. Jadi
sambil kuliah
sambil maen, tapi
ga ampe gila-
gilaan nge-game-
nya.”*

Hal menarik dari penelitian ini adalah, walau kedua partisipan mengalami hal positif pasca bermain MMORPG selama 5 jam atau lebih, mereka tetap dapat mengutamakan tuntutan tugas sehari-hari. Dalam penelitian ini, kedua partisipan sama-sama menekankan pentingnya menentukan prioritas. Kedua partisipan sepenuhnya menyadari bahwa cita-cita mereka jauh lebih penting daripada bermain. Mereka berdua sepenuhnya menyadari bahwa mereka harus menyelesaikan tugas-tugas kuliah mereka demi pencapaian cita-cita tersebut. Hal ini sejalan dengan pernyataan Griffiths (2009) yang menyatakan bahwa tidak semua pemain *game* yang berlebihan mengalami kecanduan dan gangguan dalam memenuhi kesehariannya.

Hal lain yang menarik adalah persepsi para partisipan terhadap manfaat *video game* yang bukan saja sarana untuk *refreshing*, tapi juga menjadi sebuah sarana edukasi yang memberikan banyak pengetahuan bagi pemain-pemainnya. Seorang pemain *video game* menjadi semakin terlatih dalam hal berbahasa Inggris. Seorang pemain *video game* terutama MMORPG dituntut untuk bermain menggunakan bahasa Inggris. Untuk menguasai permainan dan berkomunikasi dengan pemain-pemain lain yang kebanyakan berasal dari luar negeri, seorang pemain MMORPG tidak memiliki pilihan lain selain menggunakan bahasa Inggris. Bahkan, partisipan pertama (Timi) mengaku bahwa sebenarnya permainan ini malah sangat membantu kuliahnya. Permainan ini membuat Timi menjadi semakin fasih berbicara bahasa Inggris dan hal itu membuat nilai kuliah Timi menjadi semakin bagus. Berkat MMORPG yang ia mainkan, nilai kuliahnya menjadi sangat baik yakni dengan IP sebesar 4,0. Hal ini menunjukkan bahwa permainan MMORPG sebenarnya berpotensi

membantu pencapaian prestasi seseorang selama si pemain mampu melihat peluang pengembangan diri seperti yang dilakukan Timi.

MMORPG pun membuat pikiran kedua partisipan menjadi lebih tajam. Kedua partisipan mengaku bahwa mereka tidak cuma bermain asal-asalan, melainkan harus memeras otaknya untuk berpikir dan menganalisa permainan. Kedua partisipan mengaku bahwa MMORPG membuat mereka menjadi orang yang berpikir panjang sebelum memutuskan sesuatu.

Dalam kehidupan nyata pun, keduanya berusaha membiasakan dirinya untuk menjadi orang yang kritis dan analitik. Mereka berdua merasa bangga karena bisa memperoleh suatu kemampuan yang positif dari permainan ini. Kemampuan analisis dan berpikir kritis ini dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal-hal di atas menunjukkan bahwa bila didasari dengan motivasi yang baik, maka permainan MMORPG dapat memfasilitas beberapa hal positif, seperti memberi kesempatan berelasi dengan banyak

orang, melatih kemampuan komunikasi dengan orang dari budaya lain, dan memberi kesempatan bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah misi.

DAFTAR PUSTAKA

- Blizzard Entertainment. (2011). *World of warcraft: Cataclysm one-month sales top 4.7 million*. Diunduh pada 23 Oktober 2013 dari <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?110110>
- Castells, M. (1996). *The information age: Economy, society and culture. Volume I: The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.
- Chan, E. & Vorderer, P. (2006). *Massively multiplayer online role playing games*. Mahwah: Erlbaum
- Crawford, C. (2003). *Chris crawford on game design*. Indianapolis: New Riders.
- Entertainment Software Association, (2012). *Industry facts*.

- Diunduh pada 15 Oktober 2013 dari <http://www.theesa.com/facts/index.asp>
- Griffiths, M. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 7, 563-571.
- King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2009). The psychological study of video game players: Methodological challenges and practical advice. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 7, 555-562.
- Kumar, R. (1996). *Research methodology*. London: Sage Publication.
- Kuss, D. J. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology: Behavior and Social Networking*. 15(9), 480-485.
- Ng, B. D. & Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 8, 110-113.
- Peddie, J. (2012). *PC gaming hardware market to hit \$26.3 billion in 2012*. Diunduh pada 15 Oktober 2013 dari <http://jonpeddie.com/press-releases/details/pc-gaming-hardware-market-to-hit-23.6-billion-in-2012/>
- Poerwandari, E. (1998). *Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi.
- Sofia, H. (2014). *Industri 'game' indonesia hasilkan 190 juta dollar*. Diunduh pada 24 Februari 2014 dari <http://www.antaraneews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dollar>
- Wade & Tavis. (2010). *Psychology*. New Jersey: Pearson

- Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2007).
The motivations of
adolescents who are
addicted to online games: A
cognitive perspective.
Adolescence, 42, 165-170.
- Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2006).
Psychological motives and
online games addiction: A
test of flow theory and
humanistic needs theory for
taiwanese adolescents.
*Cyberpsychology and
Behavior*. 9(3), 317-324.
- Yee N. (2006). Motivations for play
in online games. *Cyber
Psychology and Behavior*,
9, 772-775.
- Yee, N. (2006). The demographics,
motivations, and derived
experience of users of
massively multi-user online
graphical environment.
Presence. 15: 309-329.