

## MOTIVASI BERMAIN *MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES (MMORPG)* DAN PERILAKU ADIKSI PADA MAHASISWA PEMAIN DI JATINANGOR.

Andhitha Rama  
Pshycomtech, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Komp Ikpn Jakarta  
andhit\_r@yahoo.com

### Abstrak

Penelitian korelasional ini untuk melihat apakah terdapat hubungan antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku bermain MMORPG. Motivasi bermain MMORPG diukur dengan menggunakan kuisioner yang disusun berdasarkan teori dari McClelland (1987) dan variabel perilaku adiksi MMORPG disusun berdasarkan teori dari Brown (1993;1997). Data penelitian diolah dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) v.15. Hasil penelitian memperoleh koefisien korelasi antara motivasi bermain MMORPG dan perilaku adiksi MMORPG pada taraf kekeliruan 5% didapat:  $C = 0,538$ . Nilai signifikansi sebesar  $0,000 <$  dari nilai  $\alpha 0,05$ , artinya terdapat hubungan antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku adiksi MMORPG mahasiswa pemain MMORPG di Jatinangor.

**Kata kunci** : perilaku adiksi, adiksi MMORPG, motivasi bermain

### Pendahuluan

Komputer dan Internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dewasa ini. Berbagai aktivitas manusia dapat dipermudah dengan adanya komputer dan internet. Perannya dalam bidang pendidikan sudah tidak diragukan lagi. Beragam pengetahuan siap diakses di internet bagi yang membutuhkan. *E-Commerce* menyediakan kemudahan penjualan dan pemasaran dari sisi pedagang ataupun pembeli tanpa mengenal batas geografis. *Email*, *Internet Relay Chat (IRC)*, *Internet Massanger*, ataupun *video conference* menyediakan sarana komunikasi yang lebih handal daripada telepon.

Salah satu peranan internet bagi kehidupan manusia adalah sebagai sarana hiburan. Beragam sarana hiburan disediakan di internet, mulai dari konten situs web yang dapat menghibur, *video streaming*, radio internet sampai aneka ragam *online game*.

*Online game* merupakan hasil perkawinan antara *video game* dan internet yang dipicu oleh perkembangan internet yang makin cepat, harga *hardware* yang semakin murah, dan ketersediaan koneksi internet.

Secara harfiah, *online game* berarti *game* yang dimainkan dengan fasilitas jaringan komputer, terutama melalui internet. *Online game* sendiri dapat berupa *game* yang dimainkan dengan tampilan teks sampai *game* yang memakai grafik yang kompleks dan dunia maya yang dapat dihuni oleh ribuan pemain secara simultan.

Lebih jauh lagi perkembangan *online game* juga turut melahirkan sebuah bentuk *online game* yang disebut dengan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*. Disebut sebagai *Massively Multiplayer* karena pada saat yang sama beratus bahkan beribu pemain dapat mengkoneksikan diri ke *server* dan bermain dalam sebuah dunia permainan maya, yang disebut dengan *Multi User Domains (MUDs)*. Sedangkan unsur *Role-Playing Game* adalah karena setiap pemain, bermain dalam suatu karakter dunia maya yang disebut dengan *avatar*. *Avatar* tersebut mempunyai peran dan karakteristik yang berbeda-beda dalam permainan, bersama-sama dengan *avatar* pemain lainnya mereka berusaha untuk menyelesaikan tugas yang kompleks dalam permainan tersebut.

Jenis *game* MMORPG adalah jenis *online game* yang sedang disukai di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dari majalah *Hotgame*. Majalah *Hotgame* melakukan survey *game online* terbaik tahun 2007. Dari 16 nominasi *game online* terbaik 12 diantaranya adalah *game online* berjenis MMORPG

Dibalik kepopuleran MMORPG sebagai sarana hiburan tersimpan potensi yang dapat berdampak negatif terhadap pemainnya. Dampak negatif tersebut adalah timbulnya perilaku adiktif terhadap MMORPG yang dimunculkan oleh orang-orang yang memainkannya. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti (Yee, 2000; Dwiastuti, 2005; Ng, 2005; Clark, 2006; Yee, 2006b) menghasilkan kesimpulan bahwa sejumlah pemain MMORPG menunjukkan perilaku adiksi ter-

hadap MMORPG. Perilaku adiksi dapat dijelaskan sebagai dominasi dari sarana (dapat berupa objek atau perilaku) untuk mempertahankan “*hedonic tone*”. *Hedonic tone* menurut Brown adalah keadaan dimana individu dapat memperpanjang kesenangan (*euphoria*) atau menghindari ketidaksenangan (*dysphoria*) dalam diri individu (Brown, 1997).

Bagaimana seorang individu dapat diarahkan ke suatu perilaku tertentu dan mempertahankan perilaku tersebut berkaitan dengan motivasi yang ia miliki. Motivasi adalah hasil akhir dari proses motivasi (*aroused motivation*) yang berupa dorongan untuk berperilaku dalam rangka memuaskan *motive disposition*. *Motive disposition* dapat terpenuhi apabila *demand*, dengan insetif yang relevan, dapat memenuhi tujuan dari *motive disposition* yang dimiliki oleh seorang individu (McClelland, 1987). Dengan melihat definisi motivasi dari McClelland di atas, motivasi bermain MMORPG dapat diartikan sebagai dorongan untuk bermain MMORPG dalam rangka memuaskan *motive disposition* yang dimiliki oleh seorang pemain MMORPG.

Aspek yang juga harus diperhatikan dalam meneliti fenomena adiksi MMORPG adalah faktor usia. Jumlah pemain MMORPG di Jatinangor yang berstatus sebagai mahasiswa relatif terlihat lebih banyak dari pemain MMORPG lainnya (murid SMP, murid SMA, atau pekerja). Pemain MMORPG yang berstatus sebagai mahasiswa kerap menunjukkan simptom-simptom perilaku adiksi MMORPG. Dari 20 pemain MMORPG yang terlibat dalam observasi awal, semuanya merupakan mahasiswa.

Belum ada penelitian mengenai hubungan ataupun pengaruh motivasi bermain MMORPG terhadap kemunculan perilaku adiksi MMORPG pada mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan motivasi bermain MMORPG dan perilaku adiksi MMORPG pada mahasiswa pemain MMORPG.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kejelasan hubungan mengenai hubungan antara variabel pertama (variabel bebas), yaitu motivasi bermain MMORPG dengan variabel kedua (variabel terikat), perilaku adiksi MMORPG pemain MMORPG. Untuk itu digunakan rancangan penelitian dengan metode korelasional, yaitu metode yang digunakan untuk mengamati sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi faktor-faktor lain, berdasarkan pada koefisien korelasi (Rakhmat, 2002)

Kriteria sampel yang harus dipenuhi adalah :

1. Berada pada rentang usia 19-22 tahun. Pemilihan ini disesuaikan dengan data demografis

yang didapat oleh Yee (2006b), yang merupakan rentang usia terbanyak kedua.

2. Bermain MMORPG selama satu bulan. Lama bermain minimal satu bulan dimaksudkan agar subjek sudah mengerti istilah-istilah di dunia MMORPG dan aktivitas-aktivitas dalam game. Selain itu waktu satu bulan juga syarat bagi simptom adiksi ditunjukkan oleh pemain MMORPG agar dapat dikategorikan sebagai menunjukkan perilaku adiksi (diakses pada [http://www.fairlandinstitute.org/addiction/ua\\_articles.php3?status=view\\_article&filename=U\\_A\\_25&id=25](http://www.fairlandinstitute.org/addiction/ua_articles.php3?status=view_article&filename=U_A_25&id=25) tanggal 6/6/2007)
3. Berdomisili di Jatinangor. Jumlah pemain MMORPG belum diketahui banyaknya dan tersebar di seluruh kota besar Indonesia.
4. Berstatus sebagai mahasiswa. Tujuan pemilihan subjek penelitian yang berstatus sebagai mahasiswa adalah dalam rangka membuat homogenitas sampel.

Teknik sampling yang digunakan adalah *accidental sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan faktor spontanitas, artinya siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan karakteristik sampling, maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel (responden) (Arikunto, 2006).

Teknik penentuan sampel yang digunakan oleh peneliti terhadap sebuah populasi yang tidak diketahui jumlahnya adalah dengan menggunakan perhitungan secara iteratif, dan didapat bahwa sampel minimal yang harus dipenuhi adalah 12 responden.

Dalam penelitian ini digunakan dua macam alat ukur, yaitu alat ukur untuk menggali data mengenai motivasi bermain MMORPG pemain MMORPG dan alat ukur untuk menggali data mengenai perilaku adiksi MMORPG pemain MMORPG. Alat ukur tersebut berupa kuisioner yang diisi sendiri oleh subjek penelitian. Kedua alat ukur ini didasarkan pada teori yang digunakan dan dimodifikasi sehingga sesuai dengan gambaran sampel peneliti. Untuk alat ukur motivasi bermain yang diturunkan dari teori McClelland (1987) dan menggunakan skala Likert didapatlah skor motivasi. Dari skor motivasi masing-masing subjek, dilakukan kategorisasi subjek. Sedangkan alat ukur perilaku adiksi yang didasarkan pada teori Brown (1993;1997), akan memunculkan simptom-simptom adiksi yaitu, *salience (cognitive dan behavioral)*, *euphoria*, *conflict (interpersonal dan intrapersonal)*, *tolerance*, *withdrawal*, dan *relapse and reinstatement*. Seseorang menunjukkan perilaku adiksi MMORPG apabila menunjukkan 3 dari 6 simptom adiksi.

Uji coba alat ukur telah dilakukan dengan mencakup tiga pengujian yaitu : uji realibilitas, uji

validitas, dan analisis *item*. Hasil pengujian reliabilitas alat ukur dari semua sub variabel motivasi didapat berkisar 0,83- 0,95, sedangkan untuk adiksi 0,96. Hasil uji coba validitas alat ukur perilaku adiksi adalah > 0,85 ( validitas tinggi)

**Hasil dan Pembahasan**  
**Analisis Deskriptif Data Responden**

Berdasarkan data penunjang responden, maka didapat analisa diskriptif sebagai berdasarkan usia seperti pada Tabel 1

Tabel 1  
 Gambaran Usia Responden

Usia Responden	Jumlah	Persentase
19 tahun	13	21,7
20 tahun	15	25,0
21 tahun	14	23,3
22 tahun	18	30,0
Total	60	100,0

Sebanyak 18 responden ini berusia 22 tahun (30%), 14 responden berusia 21 tahun (23,3%), 15 responden berusia 20 tahun (25%), dan 13

responden berusia 19 tahun (21,7%). Gambaran responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 2 berikut

Tabel 2  
 Gambaran Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	60	100,0
Perempuan	0	0,0
Total	60	100,0

Seluruh responden dalam penelitian ini berjenis kelamin (60 orang, 100%) laki-laki.

Untuk gambaran lama bermain MMORPG dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3  
 Gambaran Lama Bermain MMORPG

Lama bermain MMORPG	Jumlah	Persentase
< 1 bulan	0	0,0
1 bulan s.d. 6 bulan	10	16,7
6 bulan s.d. 1 tahun	13	21,7
1 tahun s.d. 1.5 tahun	18	30,0
1.5 tahun s.d. 2 tahun	11	18,3
> 2 tahun	8	13,3
Total	60	100,0

Lama responden penelitian dalam bermain MMORPG berada dalam rentang antara 1 bulan sampai dengan lebih dari 2 tahun dengan penyebaran sebagai berikut : 10 orang responden (16,7%) sudah bermain MMORPG selama 1 sampai dengan 6 bulan, 13 orang responden (21,7%) sudah bermain MMORPG selama 6 bulan sampai dengan 1 tahun,

18 responden (30%) sudah bermain MMORPG selama 1 tahun sampai dengan 1.5 tahun, 11 responden (18,3%) sudah bermain MMORPG selama 1.5 tahun sampai dengan 2 tahun, dan 8 reponden sudah bermain MMORPG lebih dari 2 tahun.

Lamanya jumlah jam bermain MMORPG responden dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4  
Gambaran Jumlah Jam Bermain MMORPG per Minggu

Jumlah jam per minggu bermain MMORPG	Jumlah	Persentase
0 jam s.d 9 jam	6	10,0
10 jam s.d 19 jam	9	15,0
20 jam s.d 29 jam	10	16,7
30 jam s.d 39 jam	9	15,0
40 jam s.d 49 jam	11	18,3
50 jam s.d 59 jam	5	8,3
> 60 jam	10	16,7
Total	60	100,0

Sebanyak 6 responden (10%) bermain 0 sampai 9 jam per-minggu, 9 responden (15%) bermain MMORPG selama 10 sampai 19 jam per minggu, 10 responden (16,7%) bermain MMORPG selama 20 sampai 29 jam per minggu, 9 orang responden (15%) bermain MMORPG selama 30 sampai 39 jam per minggu, 11 responden (18,3%) bermain MMORPG selama 40 sampai 49 jam per

minggu, 5 orang responden (8,3%) bermain MMORPG selama 50 sampai 59 jam per minggu, dan 10 responden (16,7%) bermain MMORPG selama lebih dari 60 jam per minggu.

Untuk melihat siapa yang mengajak bermain MMORPG pertama kali dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5  
Orang Yang Mengajak Bermain MMORPG Pertama Kali

Orang yang mengajak bermain MMORPG pertama kali	Jumlah	Persentase
Anggota keluarga	0	0,0
Teman	60	100,0
Pacar/suami/istri	0	0,0
Lainnya	0	0,0
Total	60	100,0

Seluruh responden mengaku bahwa orang yang pertama kali mengajak mereka bermain MMORPG adalah teman mereka.

Sedangkan untuk tempat bermain dan orang yang sering diajak bermain MMORPG dapat dilihat pada tabel 6 dan 7 berikut :

Tabel 6  
Tempat Bermain MMORPG

Tempat bermain MMORPG	Jumlah	Persentase
Rumah	0	0,0
Game center	60	100,0
Lainnya	0	0,0
Total	60	100,0

Tabel 7  
Orang Yang Sering Diajak Bermain MMORPG

Orang yang sering bersama bermain MMORPG	Jumlah	Persentase
Anggota keluarga	0	0,0
Teman	60	100,0
Pacar/suami/istri	0	0,0
Sendiri	0	0,0
Lainnya	0	0,0
Total	60	100,0

Seluruh responden bermain MMORPG di *game-game center*. dan seluruh responden mengaku

bahwa mereka sering mengajak teman mereka untuk bermain MMORPG.

**Analisa deskriptif fenomena yang diteliti**

Sebagai fakta tambahan akan disajikan hasil perhitungan analisis deskriptif yang memberikan

gambaran mengenai fenomena yang diteliti. Gambaran yang akan diberikan berkaitan dengan motivasi bermain MMORPG (Tabel 8), dan kemunculan perilaku adiksi (Tabel 9) berikut:

Tabel 8  
Distribusi Responden Berdasarkan Motivasi Bermain MMORPG

Motivasi Bermain MMORPG	Rentang	Jumlah	Persentase
Sangat Rendah	$X \leq 105$	0	0 %
Rendah	$105 < X \leq 135$	1	1,7 %
Sedang	$135 < X \leq 165$	27	45,0 %
Tinggi	$165 < X \leq 195$	29	48,3 %
Sangat Tinggi	$195 < X$	3	5,0 %
<b>Total</b>		<b>60</b>	<b>100,0 %</b>

Dari hasil kajian menunjukkan bahwa sebanyak 1 orang subjek (1,7%) mempunyai motivasi bermain MMORPG yang rendah, sebanyak 27 orang subjek (45,0%) mempunyai motivasi bermain MMORPG yang tergolong sedang, sebanyak 29

orang subjek (48,3%) subjek mempunyai motivasi MMORPG yang tergolong tinggi, dan sebanyak 3 (5,0%) subjek mempunyai motivasi bermain MMORPG yang tergolong sangat tinggi.

Tabel 9  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Perilaku Adiksi

	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan perilaku adiksi MMORPG	Jumlah simptom yang ditunjukkan $\geq 3$	35	58,3 %
Tidak menunjukkan perilaku adiksi MMORPG	Jumlah simptom yang ditunjukkan $< 3$	25	41,7 %
<b>Total</b>		<b>60</b>	<b>100,0 %</b>

Dari distribusi responden berdasarkan kemunculan perilaku adiksi MMORPG diatas maka jumlah responden yang menunjukkan perilaku adiksi MMORPG berjumlah 35 orang (58,3%) dan responden yang tidak menunjukkan perilaku adiksi MMORPG berjumlah 25 orang (41,7%).

Dampak psikologis yang dialami oleh responden yang menunjukkan perilaku adiksi ditunjukkan oleh simptom-simptom adiksi yang ditampilkan (Brown, 1993). Berikut akan diberikan gambaran mengenai kemunculan simptom-simptom adiksi oleh responden seperti pada tabel 10 sampai dengan tabel 15

Tabel 10  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom *Salience*

Salience	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>salience</i>	Skor-T $> 50$	33	55,0 %
Tidak menunjukkan <i>salience</i>	Skor-T $\leq 50$	27	45,0 %
		60	100,0 %

Tabel 11  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom Euphoria

Euphoria	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>euphoria</i>	Skor-T $> 50$	31	51,7 %
Tidak menunjukkan <i>euphoria</i>	Skor-T $\leq 50$	29	48,3 %
		60	100,0 %

Tabel 12  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom *Conflict*

Conflict	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>conflict</i>	Skor-T $> 50$	26	56,7 %
Tidak menunjukkan <i>conflict</i>	Skor-T $\leq 50$	34	43,3 %
		60	100,0 %

Tabel 13  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom *Tolerance*

Tolerance	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>tolerance</i>	Skor-T > 50	30	50,0 %
Tidak menunjukkan <i>tolerance</i>	Skor-T ≤ 50	30	50,0 %
		60	100,0 %

Tabel 14  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom *Withdrawal*

Withdrawal	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>withdrawal</i>	Skor-T > 50	23	38,3 %
Tidak menunjukkan <i>withdrawal</i>	Skor-T ≤ 50	37	61,7 %
		60	100,0 %

Tabel 15  
Distribusi Responden Berdasarkan Kemunculan Simptom *Relapse And Reinstatement*

Relapse and reinstatement	Rentang	Jumlah	Persentase
Menunjukkan <i>relapse and reinstatement</i>	Skor-T > 50	28	46,7 %
Tidak menunjukkan <i>relapse and reinstatement</i>	Skor-T ≤ 50	32	53,3 %
		60	100,0 %

Selanjutnya diperoleh gambaran motivasi bermain MMORPG berdasarkan perilaku adiksi MMORPG pada tabel 16

Semua subjek dengan motivasi bermain MMORPG yang rendah (1 orang subjek, 100 %),

sebagian besar subjek dengan motivasi bermain MMORPG yang sedang (20 orang subjek, 74 %), dan sebagian kecil subjek dengan motivasi bermain MMORPG tinggi (4 orang subjek, 14 %) tidak menunjukkan perilaku adiksi MMORPG.

Tabel 16  
Motivasi Bermain MMORPG Berdasarkan Perilaku Adiksi MMORPG

		Perilaku Adiksi MMORPG					
		Tidak menunjukkan perilaku adiksi		Menunjukkan Perilaku Adiksi		Total	
	Sangat Rendah	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Motivasi Bermain MMORPG	Rendah	1	100 %	0	0 %	1	100 %
	Sedang	20	74 %	7	26 %	27	100 %
	Tinggi	4	14 %	25	86 %	29	100 %
	Sangat Tinggi	0	0 %	3	100 %	3	100 %
<b>Total</b>		25		35		60	

Sementara itu sebagian kecil subjek dengan motivasi bermain MMORPG yang sedang (7 orang subjek, 26%), sebagian besar subjek dengan motivasi bermain MMORPG yang tinggi (25 orang subjek, 86 %), dan semua subjek dengan motivasi ber-

main MMORPG yang sangat tinggi (3 orang subjek, 100%) menunjukkan perilaku adiksi MMORPG.

Selanjutnya akan digambarkan motivasi dominan pemain MMORPG berdasarkan perilaku adiksi MMORPG pada tabel 17 berikut :

Tabel 17  
Motivasi Dominan Berdasarkan Perilaku Adiksi MMORPG

		Perilaku Adiksi MMORPG				Total	
		Tidak menunjukkan perilaku adiksi		Menunjukkan Perilaku Adiksi			
Motivasi Dominan	Motivasi Berprestasi	9	33 %	18	67 %	27	100 %
	Motivasi Berafiliasi	6	43 %	8	57 %	14	100 %
	Motivasi Berkuasa	10	53 %	9	47 %	19	100 %
Total		25		35		60	

Sebanyak 9 orang subjek (33 %) dengan motivasi berprestasi dominan, 6 orang subjek (43 %) dengan motivasi berafiliasi dominan, dan 10 orang subjek (53 %) dengan motivasi berkuasa dominan tidak menunjukkan perilaku adiksi MMORPG. Sementara itu sebanyak 19 orang subjek (67 %) dengan motivasi berprestasi dominan, 8 orang subjek (57 %) dengan motivasi berafiliasi dominan, dan 9 orang subjek (47 %) dengan motivasi berkuasa dominan menunjukkan perilaku adiksi MMORPG.

### Analisa Perhitungan Korelasi

Dari hasil yang di dapat dari perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS 15.0 menunjukkan bahwa terdapat korelasi sebesar 0,538, menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang cukup berarti antara motivasi bermain MMORPG dan perilaku adiksi MMORPG.

Sebagai tambahan dihitung juga nilai koefisien korelasi antara masing-masing sub variabel motivasi (motivasi berprestasi, motivasi, berafiliasi, dan motivasi berkuasa) dengan perilaku adiksi pada tabel 18 berikut :

Tabel 18  
Koefisien Kontingensi dan Chi-Square antara Sub-Variabel Motivasi dan Perilaku Adiksi

Sub-Variabel	Koefisien Kontingensi (C)	Chi-Square
Motivasi berprestasi	0,339	0,10
Motivasi berafiliasi	0,414	0,006
Motivasi berkuasa	0,324	0,071

Uji signifikansi Chi-Square yang juga menggunakan bantuan SPSS 15.0 menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05) seperti pada

tabel 19, artinya terdapat hubungan signifikan antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku adiksi MMORPG.

Tabel 19  
Uji Signifikansi Chi-Square oleh SPSS

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	24,479(a)	3	,000
Likelihood Ratio	27,331	3	,000
Linear-by-Linear Association	22,191	1	,000
N of Valid Cases	60		

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35 dari 60 orang responden (58, 3%) menunjukkan perilaku adiksi MMORPG. Data ini menunjukkan bahwa fenomena adiksi MMORPG benar-benar terdapat di antara pemain-pemain MMORPG. Sementara itu tidak ada responden yang memiliki motivasi bermain yang sangat rendah. Jadi motivasi bermain dibutuhkan bagi seorang bermain MMORPG untuk bermain MMORPG.

Hasil analisis statistik oleh SPSS menunjukkan bahwa sig < p value, maka artinya terdapat hubungan antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku bermain MMORPG. Adapun hubungan yang terdapat antara motivasi bermain MMORPG dan perilaku adiksi, adalah hubungan yang cukup berarti (C = 0, 538). Hubungan ini dapat membantu kita memperkirakan bahwa semakin tinggi motivasi bermain MMORPG seseorang maka

akan diikuti oleh kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Perkiraan ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang didapat dari penelitian ini. Semakin tinggi motivasi bermain MMORPG semakin banyak pemain MMORPG yang menunjukkan perilaku adiksi MMORPG.

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian kerangka pemikiran, perilaku adiksi dimulai apabila seseorang menemukan suatu sarana, dalam hal ini sarana tersebut adalah bermain MMORPG, untuk memperpanjang *hedonic tone* (Brown, 1997). Hal ini berhubungan dengan konsep motivasi yang dikemukakan oleh McClelland.

Menurut McClelland (1987) pemain dengan motivasi bermain MMORPG yang tinggi mempunyai arti bahwa suatu bermain MMORPG (demand) dapat memenuhi tujuan dari  *motive disposition* yang dimiliki oleh seorang pemain MMORPG. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa pengertian pemain yang menunjukkan perilaku adiksi dan pengertian pemain dengan motivasi bermain tinggi sama-sama menunjukkan bahwa MMORPG dapat menjadi sebuah sarana yang dapat memenuhi tujuan atau menghasilkan suatu kesenangan dari seorang pemain MMORPG. Teori motivasi McClelland kemudian dapat kita pakai untuk menganalisa apa yang dipuaskan atau dipenuhi dengan sarana (bermain MMORPG) tersebut.

Hal dominan yang membuat responden termotivasi untuk bermain MMORPG disebabkan karena MMORPG dapat membuat responden melakukan sesuatu dengan lebih baik (motivasi berprestasi, tabel 17). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Yee (2002) tentang motivasi bermain MMORPG yang menyatakan bahwa pemain dengan motif untuk mendapatkan kemajuan (*advancement*) merupakan proporsi pemain terbanyak diantara pemain dengan motif lainnya. Hal ini juga disebabkan oleh desain dari MMORPG itu sendiri. Desain MMORPG berpusat pada perkembangan *avatar*/karakter yang berhubungan dengan motif berprestasi (Clark, 2006). Walaupun demikian peningkatan motivasi berprestasi tidak diikuti oleh kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Hasil yang bertentangan diperoleh pada motivasi berafiliasi (dorongan bermain MMORPG untuk bersama orang lain). Responden yang bermain MMORPG karena didominasi oleh motivasi berafiliasi paling sedikit dibandingkan dengan responden yang bermain MMORPG karena didominasi oleh motivasi berprestasi atau motivasi berkuasa. Namun motivasi berafiliasi ternyata yang paling berhubungan dengan kemunculan perilaku adiksi MMORPG (tabel 18). Peningkatan motivasi berafiliasi akan diikuti oleh kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa semua responden ternyata bermain

MMORPG bersama dengan teman ( tabel 7 ). Awal semua responden bermain MMORPG juga diawali oleh ajakan teman (Tabel 5). Data ini juga didukung oleh hasil yang mengatakan bahwa semua responden bermain di *game center* ( tabel 6 ), tempat dimana para responden dapat bersama-sama bermain dengan pemain lainnya. Hal ini juga sejalan dengan fakta bahwa remaja pada masa ini memiliki keinginan yang kuat untuk diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa (Agustiani, 2006).

Namun demikian penemuan sebuah sarana saja tidaklah cukup, perilaku tersebut harus mendapatkan penguatan positif sehingga individu tersebut mengulangi perilaku tersebut (Brown, 1997). Begitu pula dengan apa yang McClelland (1987) katakan bahwa pada awalnya suatu sarana, dalam penelitian ini bermain MMORPG, bersifat netral atau tidak berhubungan dengan insentif yang dapat memuaskan  *motive disposition*. Sarana tersebut akan menghasilkan asosiasi, dapat berupa asosiasi positif maupun asosiasi negatif, dengan insentif. Apabila bermain MMORPG dapat menghasilkan insentif yang dapat memuaskan  *motive disposition* maka akan terbentuk asosiasi positif. Jika demikian maka seorang pemain MMORPG akan mengalami kesenangan dalam bermain MMORPG atau *euphoria* ( tabel 11). Asosiasi negatif diperoleh apabila bermain MMORPG tidak dapat atau bahkan mengurangi insentif yang dapat memuaskan  *motive disposition*. Asosiasi positif yang rendah atau asosiasi negatif akan membuat pemain berhenti bermain MMORPG karena dengan bermain MMORPG tidak dapat memberikan pemain tersebut insentif. Sebaliknya, asosiasi positif yang tinggi dapat membuat seorang pemain bermain MMORPG kembali karena dengan bermain ia akan mendapatkan insentif. Apabila asosiasi positif tersebut diperkuat melalui proses belajar maka bermain MMORPG akhirnya terasosiasi dengan insentif yang dapat membangkitkan  *motive disposition*. Dengan kata lain bermain MMORPG telah mendapatkan nilai motivasi.

Penjabaran tentang hubungan antara motivasi dan perilaku adiksi di atas juga sejalan dengan apa yang diutarakan oleh Hodge (1997). Hodge mengatakan bahwa apabila seorang individu menunjukkan perilaku adiksi terhadap sebuah bentuk perilaku tertentu, perilaku tersebut telah mendapatkan *motivational monopoly*. Perilaku tersebut mendapatkan *motivational monopoly* jika individu mempunyai motivasi yang kuat terhadap bermain MMORPG. Clark (2006) mengatakan jika keadaan itu terjadi maka aktivitas-aktivitas lain (selain dari bermain MMORPG) akan menghilang dari daftar aktivitas yang biasanya dilakukan oleh seorang individu. Pada kasus-kasus yang ekstrem, perilaku ter-



sebut bisa mendominasi hidup seseorang. Individu tersebut membutuhkan perilaku tersebut dan ia akan mengorbankan hampir semuanya seperti rencana jangka panjang, hubungan dengan orang lain, bahkan pekerjaan atau kewajiban mereka. Tabel 3 dan 4 menunjukkan dominasi dari bermain MMORPG terhadap aktivitas sehari-hari seorang pemain MMORPG.

*Motivational monopoly* yang terjadi pada diri pemain MMORPG akan menyebabkan bermain MMORPG menjadi perilaku dominan ( *salience*, tabel 10) dalam kehidupan sehari-hari seorang pemain MMORPG. Dominansi tersebut akan menimbulkan konflik ( tabel 12 ) karena banyak kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh individu tersebut pada akhirnya tidak dilaksanakan karena bermain MMORPG.

Walaupun terjadi konflik, namun banyak pemain MMORPG yang tidak bisa berhenti untuk bermain MMORPG. Hal ini mungkin disebabkan karena begitu pemain MMORPG meninggalkan aktivitas bermain MMORPG, ia akan kehilangan sarana untuk mencapai tujuan dari *motive disposition*. Hal ini menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan atau *withdrawal* pada diri seorang pemain MMORPG (Tabel 14). Perasaan tidak menyenangkan tersebut lebih besar dibandingkan dengan perasaan menyenangkan yang didapat dari bermain MMORPG. Efek negatif ini akan bisa diredakan ketika pemain MMORPG tersebut bermain MMORPG kembali. Itulah siklus yang menyebabkan seorang pemain MMORPG akan berusaha meningkatkan intensitas bermain MMORPG-nya (*tolerance*, tabel 13 ).

Seseorang pemain MMORPG yang memutuskan untuk berhenti mungkin akan kesulitan dalam melakukan kembali aktivitas-aktivitas normalnya (aktivitas-aktivitas selain bermain MMORPG) dalam memenuhi tujuan dari *motive disposition* yang dimilikinya. Oleh karena itulah banyak pemain MMORPG yang telah berhenti bermain MMORPG kembali lagi bermain, bahkan intensitasnya lebih tinggi dari sebelumnya (*Relapse and reinstatement*, Tabel 15 ).

Terdapatnya hubungan antara yang cukup berarti antara variabel motivasi bermain MMORPG dan variabel perilaku adiksi tidak berarti kita dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan kausalitas antara motivasi bermain MMORPG dengan perilaku adiksi. Masih banyak syarat yang harus dipenuhi oleh hasil penelitian apabila ingin menyimpulkan bahwa motivasi bermain MMORPG menyebabkan seseorang menunjukkan perilaku adiksi.

Prioritas waktu dan *nonspurious relation* (Rakhmat, 2002) merupakan syarat yang tidak bisa ditunjukkan oleh hasil penelitian ini dalam menyim-

pulkan bahwa motivasi bermain MMORPG menyebabkan seseorang akan menunjukkan perilaku adiksi MMORPG. Penelitian ini tidak dapat menunjukkan apakah motivasi bermain MMORPG yang besar terjadi lebih dulu daripada kemunculan perilaku adiksi ataukah perilaku adiksi MMORPG terjadi terlebih dahulu daripada motivasi bermain MMORPG yang besar. *Nonspurious relation* (hubungan yang sebenarnya) tidak dapat ditunjukkan oleh hasil penelitian ini. *Nonspurious relation* (Rakhmat, 2002) berarti bahwa perilaku adiksi MMORPG disebabkan benar-benar oleh motivasi bermain MMORPG dan bukan oleh variabel lainnya. Kecenderungan berperilaku juga dapat diakibatkan oleh nilai, kemampuan, dan kesempatan yang seseorang punya (McClelland, 1987; Atkinson dalam McClelland, 1987).

### Kesimpulan

Bermain MMORPG ternyata dapat memuaskan atau menghasilkan kesenangan kepada hampir semua responden. Oleh karena itulah hampir semua responden memiliki dorongan yang cukup untuk bermain MMORPG. Motivasi yang cukup Walaupun demikian tidak semua responden yang termotivasi untuk bermain MMORPG menunjukkan perilaku adiksi MMORPG. Hasil penelitian menemukan bahwa bertambahnya motivasi responden untuk bermain MMORPG diiringi dengan kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Responden yang menunjukkan perilaku adiksi dapat diartikan bahwa ia menjadikan aktivitas bermain MMORPG sebagai satu-satunya atau setidaknya perilaku yang dominan untuk menghasilkan kesenangan.

Hal utama yang membuat responden termotivasi untuk bermain MMORPG disebabkan karena MMORPG dapat membuat responden melakukan sesuatu dengan lebih baik (motivasi berprestasi). Walaupun demikian peningkatan motivasi berprestasi tidak diikuti oleh kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Hasil yang bertentangan diperoleh pada motivasi berafiliasi (dorongan bermain MMORPG untuk bersama orang lain). Responden yang bermain MMORPG karena didominasi oleh motivasi berafiliasi paling sedikit dibandingkan dengan responden yang bermain MMORPG karena didominasi oleh motivasi berafiliasi. Namun motivasi berafiliasi ternyata yang paling berhubungan dengan kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Peningkatan motivasi berafiliasi akan diikuti oleh kemunculan perilaku adiksi MMORPG. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa semua responden ternyata bermain MMORPG bersama dengan teman. Awal semua responden bermain MMORPG juga diawali oleh ajakan teman. Data ini juga didukung oleh hasil yang mengatakan bahwa semua responden bermain di *game center*, tempat dimana para

responden dapat bersama-sama bermain dengan pemain lainnya.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik", PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2006
- Azwar, Saifudin, "Penyusunan Skala Psikologi" Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2003
- Azwar, Saifudin, "Sikap Manusia : Teori dan Pengukurannya", Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005
- Behavioral Addiction*. [http://www.fairlandinstitute.org/addiction/ua\\_articles.php?status=view\\_article&filename=UA\\_25&id=25](http://www.fairlandinstitute.org/addiction/ua_articles.php?status=view_article&filename=UA_25&id=25) diakses tanggal 6/6/07
- Brown, I. (1997). "A Theoretical Model Of The Behavioral Addiction-Applied to Offending". Dalam Charlton, John P. (2002). A Factor-Analytic Investigation of Computer 'Addiction' and Engagement. *British Journal of Psychology*, 9, 329
- Charlton, John P, *A Factor-Analytic Investigation of Computer 'Addiction' and Engagement*. *British Journal of Psychology*, 93, 329, 2002
- Clark, Neil C, "Addiction and Structural Characteristic of Massively Multiplayer Online Games". Hawaii : University of Hawaii, Hawaii, 2006
- Dwiastuti, Ariana, "Hubungan Antara Traits kepribadian Dengan Addiction Level Pada Pemain Online Game". Jatinangor : Universitas Padjadjaran, 2005
- Greenfield, David N , "Virtual Addiction : Sometime New Technology Can Create New Problems", Dapat diakses pada [www.virtualaddiction.com](http://www.virtualaddiction.com), 1999
- Griffiths, M. "The Cognitive Psychology Of Gambling", *Journal Of Gambling Studies*, 6, 31-42, 1990
- Griffiths, M. "Amusement Machine Playing In Childhood And Adolescence: A Comparative Analysis Of Video Game And Fruit Machines", *Journal of Adolescence*, 14, 53-73, 1991
- Keepers, G.A. "Pathological Preoccupation With Video Games", *Journal of The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 39, 1123-1134. 1990
- Koontz, H. dkk. "Manajemen". Airlangga, Jakarta, 1986
- Lesieur, H.R & Blume, S.B. "Pathological Gambling, Eating Disoreder, and the Psychoactive Substance Use Diorder". *Journal of Addictive Diseases*, 12(3), 89-102. 1993
- McClelland, David C. "Human Motivation". Press Syndicate of The University of Cambridge. Melbourne, 1987
- Mobilia, P. "Gambling As Rational Addiction". *Journal of Gambling Studies*, 9(2), 121-151. 1993
- Musselman, V.A. & J.H., Jackson. "Pengantar Ekonomi Perusahaan". Jakarta : Erlangga. Jakarta, 1988
- Ng, Brian D and Wiemer-Hastings, Peter, "Addiction to the Internet and Online Gaming". *Cyberpsychology and Behavior* 8, 110 – 113. 2005
- Santoso, Singgih, "SPSS Statistik Multivariat. PT. Gramedia. Jakarta, 2002
- Schermerhorn, J.R *Management*. New York: John Wiley & Sons. New York, 1996
- Shin HotGame Reader's Choice Awards 2007. "Hotgame", 198, 94-95. Jakarta : PT. Penerbitan Sarana Bobo. Jakarta, 2007
- Siegel, Sidney "Statistik Nonparametrik Untuk Ilmu-Ilmu Sosial". PT Gramedia, Jakarta, 1997
- Simatupang, Lindung R "Asas-asas Penelitian Behavioral". Gadjah Mada University Press. Yogyakarta, 1998
- Winarsunu, Tulus (2002) "Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan". UMM Press. Malang, 2002
- Wood, RTA, Griffiths, M. D., Chappell, D. & Davies, M.N.O. "The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-

*Structural Analysis". CyberPsychology & Behavior, 7, n 1. 2004*

Yee, Nicholas "Understanding MMORPG Addiction". Dapat diakses pada <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html> 2000

Yee, Nicholas, "Motivations of Play in MMORPGs : Result from A Factor Analytic Approach". Dapat diunduh pada <http://www.nickyee.com/daedaalus/motivations.pdf> , 2006

Yee, Nicholas, "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of users of Massively-Multiuser Online Graphical Environment". *PRESENCE: Teleportators and Virtual Environments*, 15, 309-329. 2006