

## PENGARUH MOTIVASI BERMAIN *GAME ONLINE* MMORPG DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI TANGERANG

Putri Rachmawati

[Rachmawatiputri865@gmail.com](mailto:Rachmawatiputri865@gmail.com)

### *Abstract*

*This study aims to determine whether there is a significant influence between motivation to play online games and social support for online game addiction in adolescents. The sampling technique in this study used non-probability sampling and the number of samples in this study were 270 teenagers MMORPG online game players spread across Indonesia. The scale used in this study is the scale of online game addiction compiled by Law and Chang (2007), the scale of social support compiled by Sarafino (1998), and the motivation scale playing games online compiled by Yee (2006). The validity of measuring instruments tested by CFA and statistical analysis with multiple regression with the help of SPSS 16 software at a significant level of 5% for testing hypotheses. The results of this study state that simultaneously the motivation to play MMORPG online games and social support affects online game addiction. Based on the findings of this study, it is recommended to add other variables.*

**Keywords:** *motivation to play MMORPG online games, social support, online game addiction*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dan dukungan sosial terhadap adiksi *game online* pada remaja. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 270 remaja pemain *game online* MMORPG yang tersebar di Indonesia. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala adiksi *game online* yang disusun oleh Law dan Chang (2007) skala dukungan sosial yang disusun oleh Sarafino (1998), skala motivasi bermain *game online* yang disusun oleh Yee (2006). Uji validitas alat ukur menggunakan *CFA* dan analisis statistik menggunakan *multiple regression*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain *game online* MMORPG dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi *game online*. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, disarankan untuk menambahkan variabel lain.

**Kata kunci:** *motivasi bermain game online MMORPG, dukungan sosial, adiksi game online*

## PENDAHULUAN

Internet adalah sebuah alat baru yang berkembang menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari di seluruh dunia (Nalwa & Anand, 2003) dan penggunaannya meningkat terutama di kalangan anak muda. Terlepas dari manfaat yang luas dari alat ini, psikolog dan pendidik telah menyadari dampak negatif dari penggunaannya, terutama atas penyalahgunaan dan masalah fisik dan terkait psikologis (Greenfield, 2000).

Salah satu layanan internet yang ramai digunakan adalah *game online*. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung bermain *game* di waktu yang sama dan mengunduh berbagai macam konten *game* baru melalui jaringan *wireless internet* (Rooij, 2011). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya dan bermain *game* setiap hari dengan orang yang mereka belum pernah lihat dalam kehidupan 'nyata'. *Game online* menyediakan lingkungan virtual dimana para pemainnya dapat bersenang-senang dan leluasa bereksperimen dengan identitas yang berbeda, berbicara bahasa lain, dan membentuk hubungan sosial baru pada waktu yang sama.

*Game* yang cukup populer di internet adalah salah satunya adalah MMORPG. Memainkan MMORPG adalah sebuah permainan yang tidak ada akhirnya, sebab dalam MMORPG, pengguna memainkan karakter yang *levelnya* selalu meningkat tidak ada habisnya dan mengumpulkan semua nilai dan senjata (Brian & Hastings, 2005). Selain hal tersebut, desain *game online* yang memiliki aspek kompetitif dan kooperatif yang membuat mereka adiksi *game online*. Interaksi sosial dalam MMORPG adalah hal yang paling penting, pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain di dalam *game* agar sukses dalam tingkat yang lebih rumit. Pemain harus bergabung dengan sebuah "*guild*" atau "*clan*" dengan pemain lain agar dapat melanjutkan permainan lebih jauh lagi (Brian & Hastings, 2005).

*Game online*, khususnya MMORPG meliputi bentuk karakter yang dapat dibuat sesuai keinginan pemain, pemain dapat memilih bentuk karakter yang mereka suka, dari mulai warna rambut, warna kulit, tinggi dan berat badan, dan lain-lain. Faktanya, sambil bermain mereka merasa lebih berprestasi, lebih menerima, dan lebih baik tentang diri mereka melalui karakter mereka, para pemain *game online* menjalani kehidupan yang lebih memuaskan dan menarik ketika sedang bermain dari pada dunia nyata (Young, 2009).

Mengingat bahaya yang muncul akibat dari adiksi *game online*, maka penting untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Di antara banyak faktor yang dapat mempengaruhi adiksi *game online*, dukungan sosial ditemukan sebagai faktor pelindung langsung dan tidak

langsung, ini menunjukkan bahwa kurangnya dukungan dapat meningkatkan motivasi untuk menggunakan strategi penanganan alternatif termasuk perjudian, sedangkan dukungan yang baik bisa *buffer stress* dan keputusan dukungan untuk mengurangi atau menjauhkan diri dari perjudian (Schrans, 2001; Schwarzer & Knoll, 2007).

Faktor selanjutnya yang dapat mempengaruhi adiksi *game online* adalah motivasi bermain *game online*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa motivasi bermain *game online* akan mendorong seorang pemain *game online* bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam misi permainan. Mereka akan lebih cenderung menjadi adiktif terhadap *game online*. Selain itu, penelitian Chandra (2006) menunjukkan bahwa skor motivasi yang paling tinggi adalah pemain *game online* yang dimotivasi oleh *achievement*, yaitu motivasi yang berhubungan dengan kompetisi terhadap pemain *game online* lainnya.

## METODE PENELITIAN

### Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh pemain *game online* yang tidak diketahui jumlahnya yaitu pemain aktif *game online* di daerah Tangerang, yaitu berkisar antara 11-18 tahun. Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah pemain *game online* di Tangerang berjumlah 270 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini bersifat *nonprobability sampling*, dimana tidak diketahui peluangnya karena daftar populasi tidak dimiliki. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana peneliti menentukan terlebih dahulu karakteristik tertentu untuk kepentingan penelitian ini.

### Pengukuran

#### 1. Skala adiksi *game online*

Peneliti mengukur adiksi *game online* dalam penelitian ini dengan menggunakan alat ukur yang diadaptasi dari Young dan dipaparkan oleh Law dan Chang (2007) yang mengemukakan adanya 3 (tiga) dimensi adiksi *game online*. Adapun dimensi-dimensi tersebut adalah:

1. *Withdrawal and Social problem*, tingkat suasana hati sulit dibatasi dari *game online* dan masalah interpersonal yang disebabkan oleh pengguna *game online*.
2. *Time Management and Performance*, melibatkan tingkat kompulsif dari bermain *game online*, melibatkan kegagalan untuk mengontrol atau mengurangi waktu bermain, dan melibatkan permasalahan tentang pekerjaan atau akademis.

3. *Reality Substitute*, deskripsi sejauh mana individu menganggap *game online* sebagai realita dan ketergantungan pada *game online* untuk mengurangi rasa gangguan kehidupan realita.

Alat ukur ini merupakan skala *Likert* yang berjumlah 17 item dimodifikasi menjadi 27 item dimana masing-masing aspek dari adiksi *game online* diukur sedikitnya tiga item.

## 2. Skala motivasi bermain *game online* MMORPG

Merupakan kuesioner yang berisi 40 item untuk mengukur motivasi seseorang dalam bermain *game online* jenis MMORPG yang dipaparkan oleh Yee (2006). Skala ini terdiri dari tiga dimensi, yaitu: *achievement*, *social*, dan *immersion* yang mempunyai sepuluh indikator. Penulis melakukan adaptasi dari skala ini dengan mengubah kalimat-kalimat item yang ada agar lebih sesuai dengan bahasa sehari-hari subjek penelitian dan mengganti beberapa item menjadi 40 item dengan menggunakan skala model *Likert* terdiri dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS).

## 3. Skala dukungan sosial

Merupakan kuesioner yang berisi 50 item untuk mengukur dukungan seseorang dalam bermain *game online*. Skala ini terdiri dari lima dimensi, yaitu: *dukungan emosional*, *dukungan penghargaan*, *dukungan instrumental*, *dukungan informasi*, dan *dukungan jaringan* yang mempunyai dua belas indikator. Penulis melakukan adaptasi dari skala ini dengan mengubah kalimat-kalimat item yang ada agar lebih sesuai dengan bahasa sehari-hari subjek penelitian dan mengganti beberapa item menjadi 50 item dengan menggunakan skala model *Likert* terdiri dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS).

## Prosedur

Peneliti memilih para pemain *game online* remaja, dikarenakan remaja lebih banyak bermain *game online* dibanding orang dewasa. Remaja lebih besar rasa ingin tahunya terhadap suatu hal, dan banyak sekali remaja yang senang memainkan *game online* maka sampel pada penelitian ini menggunakan remaja berumur 11-18 tahun.

**Tabel**  
**R Square**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.642a	.412	.391	7.43331

a. Predictors: (Constant), USIA, EMOSIONAL, ACHIEVEMENT, INSTRUMENTAL, KELOMPOK, IMMERSION, INFORMASI, SOSIAL, PENGHARGAAN

b. Dependent Variable: ADIKSI\_GAME\_ONLINE

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa perolehan R square sebesar 0.412 atau 41,2%. Artinya proporsi varians dari adiksi *game online* yang dijelaskan oleh semua independen variabel adalah sebesar 41,2%. Sedangkan 58, 8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis minor, dari delapan independent variable, hanya *achievement*, *immersion*, sosial, dan dukungan penghargaan yang signifikan. Keempat variabel tersebut memberikan pengaruh positif terhadap adiksi *game online* pada remaja.

Variabel *achievement* memberikan sumbangan sebesar 14.4% kepada adiksi *game online*. Variabel sosial memberikan sumbangan sebesar 13.7% kepada adiksi *game online*. Variabel *immersion* memberikan sumbangan sebesar 9.0% kepada adiksi *game online*. Variabel dukungan penghargaan memberikan sumbangan sebesar 2.1% kepada adiksi *game online*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Diskusi

Berdasarkan gambaran subjek penelitian, dapat diketahui bahwa sampel paling banyak berada pada tahap remaja tengah atau berusia 14-16 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa remaja pada usia SMP tersebut banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di warnet. Hal ini pada usia tersebut cenderung untuk gampang terpengaruh dengan sesuatu yang baru dan menantang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *immersion* memberikan pengaruh positif terhadap tingkat adiksi *game online*. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian dari Yee (2006). Menurut Yee (2006) seorang *gamer* dengan motivasi *immersion*, akan berusaha menemukan alat-alat baru dalam game yang tidak diketahui pemain lain, meningkatkan karakternya dalam game dengan latar belakang kehidupannya, dan akan mendadani penampilan karakternya. Selain itu, menurut Suarez, Thio, & Singh (2012), *gamer* yang motivasinya *immersion* akan cenderung terlibat dalam bermain peran, mengeksplorasi cerita di balik permainan, menikmati dekorasi *avatar online* mereka, dan menggunakan *game online* sebagai bentuk pelarian untuk menghindari masalah kehidupan nyata dan interaksi sosial. Hal inilah yang kemudian menyebabkan individu dengan nilai *immersion* yang tinggi cenderung menjadi adiktif terhadap *game online*. Ia telah mendalami karakternya dalam *game* dan membayangkan seolah ia yang berada di dalam *game* tersebut. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi ini memberikan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan dimensi lain. Hasil penelitian ini menguatkan pendapat dari Suarez, et. al. (2012) yang menyatakan bahwa, *immersion* merupakan faktor motivasi utama memprediksi *problematic internet use* (PIU) atau penyalahgunaan

internet di kalangan remaja. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya, membuat mereka mencari pelarian. Salah satu pelarian yang sering dilakukan remaja adalah bermain *game online*. Para remaja akan larut dalam cerita yang disajikan dalam *game* tersebut. Hal ini lah yang menyebabkan dimensi ini memberikan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan dimensi lainnya.

Penelitian ini juga menemukan bahwa variabel sosial memberikan pengaruh yang positif terhadap adiksi *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Yee (2006). Menurut Yee (2006) *Gamer* dengan nilai motivasi sosial yang tinggi akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemenan dengan pemain lain, dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompok. Seorang *gamer* sosial menikmati melakukan tugas-tugas yang melibatkan kerjasama tim, dan lebih cenderung menghabiskan waktu membangun hubungan jangka panjang dengan orang lain serta membantu *gamer online* lainnya (Suarez, Thio, & Singh, 2012). Ketika seorang *gamer* merasa nyaman dengan kelompoknya sesama *gamer*, individu dengan motivasi sosial akan sulit mengendalikan dirinya dalam bermain *game*. Saat ini pun banyak *game online* yang menuntut adanya kerjasama antar pemain, bahkan harus membentuk suatu koloni untuk dapat menyelesaikan misi dalam *game* tersebut. Hal ini mungkin saja dapat menjadi kompensasi bagi seorang *gamer* yang tidak memiliki lingkungan sosial yang baik di dunia nyata. Sehingga ia mengalihkan hasrat sosialnya tersebut dengan bermain *game online*.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dukungan penghargaan memiliki pengaruh signifikan dan arah yang positif terhadap adiksi *game online*. Menurut Sarafino (1998), bentuk dukungan ini melibatkan ekspresi yang berupa pernyataan setuju dan penilaian positif terhadap ide-ide, perasaan dan perbandingan yang positif dengan individu lain. Hal ini terjadi melalui ungkapan ketika seorang individu menerima (penghargaan) positif ataupun dorongan semangat agar individu dapat mengembangkan nilai-nilai yang positif untuk keberhasilan dirinya. Penulis menduga, bahwa persepsi dukungan penghargaan yang diterima oleh seorang *gamer* adalah dukungan yang ia terima dari temannya yang juga seorang *gamer*, sehingga logis ketika variabel ini dapat menyebabkan tingginya tingkat adiksi *game online*.

Variabel terakhir yang memiliki pengaruh positif terhadap adiksi *game online* adalah *achievement* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap adiksi *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Suarez, Thio, & Singh, 2012. Individu dengan nilai *achievement* yang tinggi adalah pemain yang suka kompetisi dan bercita-cita untuk mendapatkan status dalam permainannya. Dia akan mempelajari mekanisme permainan dengan serius untuk memaksimalkan kinerjanya karakternya di dalam *game* (Suárez, Thio, & Singh, 2012). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

seorang *gamer* dengan karakteristik tersebut, akan memiliki kecenderungan adiktif terhadap *game online*. Menurut Bartle (dalam Billieux, et al., 2012), seorang *gamer* yang memiliki karakteristik *achiever* akan menyerahkan diri pada tujuan permainan dari *game* yang ia mainkan dan bertahan sampai mereka mencapainya. Semakin sulit tantangan yang diberikan sebuah *game*, ia akan merasa semakin tertantang untuk menyelesaikan *game* dan mendapatkan nilai tertinggi.

Penelitian ini juga ditemukan beberapa dimensi yang tidak signifikan memberikan pengaruh terhadap adiksi *game online*, yaitu: dukungan emosional, dukungan *instrumental*, dukungan informasidan dukungan jaringan. Seluruh dimensi ini merupakan dimensi-dimensi dari dukungan sosial. Peneliti memiliki dugaan dimensi-dimensi tidak memberikan pengaruh yang signifikan karena para pemain *game online* tidak menemukan dan mendapatkan dukungan-dukungan tersebut dengan memadai selama mereka bermain *game online*.

Dimensi-dimensi tersebut memang sulit didapatkan dari permainan *game online*, contohnya, dukungan emosional, para pemain *game online* tidak mungkin mendapatkan perasaan diberikan dukungan emosional dengan bermain *game online* karena dukungan ini terkait dengan ekspresi empati, kepedulian, dan perhatian terhadap seseorang. Dukungan emosional ini hanya bisa dirasakan dalam dunia nyata, bukan dunia virtual. Begitu pula dengan dimensi-dimensi dukungan sosial lainnya yang tidak signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brian, D. & Hastings, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyber Psychology & Behaviour*, 8, (2). 110-114
- Chandra, N. A. (2006). Gambaran dan Perilaku motivasi pemain online games. *Jurnal Pendidikan penabur*. 7, (5)
- Greenfield, D. N, (2000). Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyber Psychology and Behavior*, 5. 403-412
- Lo, S. K, Wang, C. C., & Gang, W. C. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyber Psychology and Behavior*, 8, (1), 15-20
- Sarafino, E.P. (1998). *Health psychology biopsychological interactions*. John Willey & Sons, Inc. United States of America
- Suarez, Lidia., Cephas, F. W. & Smita Singh. (2012). Atteachment styles, motivations, and problematic use of massively multiplayer online games. Doi: 10.7763/IPEDR, 53, (10)
- Van Rooij, A. J. (2011). Online video game addiction.Exploring a new phenomenon [*PhD Thesis*]. Rotterdam, the Netherlands: Erasmus University Rotterdam

- Yee, N. (2002). *Ariadne- Understanding MMORPG addiction*.  
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.
- Young, K. (2009). Understanding gaming addiction. *Center for internet addiction recovery*. Diunduh dari *www.netaddiction.com*, tanggal 21 Mei 2013.