

MOTIF REMAJA PENGGUNA FACEBOOK DALAM MEMAINKAN GAME FARMVILLE2

Oleh : Liem Boediarso Sanjaya (070915022)
Liemboediarsoanjaya@gmail.com

ABSTRAK

Game online sekarang ini sudah mulai marak digunakan oleh sebagian besar remaja atau kaum muda, hal ini dapat dilihat dari banyaknya tempat khusus untuk memainkan game online. Untuk mempermudah para pencinta game sekarang ini game online bisa dijumpai dimana saja dan dalam bentuk aplikasi yang beragam, salah satunya adalah dari layanan media sosial facebook. Pada penelitian ini ingin melihat seberapa jauh alasan seseorang untuk menggunakan game online di facebook. Sehingga penelitian ini dilandasi oleh teori Katz, Gurevitch, dan Haas tentang motif kebutuhan. Hasil penelitian didapatkan hasil bahwa dari kelima teori motif kebutuhan yang ditanyakan terhadap responden maka dapat diketahui bahwa seluruh responden dengan persentase sebesar 90% mengatakan bahwa mereka memang dipengaruhi oleh kelima motif ini saat memutuskan bermain game Farmville2. Serta dari kelima motif tersebut diketahui bahwa motif kebutuhan pribadi secara integrative memiliki skor tinggi sebagai pilihan terbanyak dari responden, khususnya untuk pernyataan bahwa game online mudah dimainkan dimanapun bahkan bisa menggunakan smartphone.

Kata Kunci: Game, Farmville2, Motif, Kebutuhan

PENDALUHUAN

Penelitian ini mendeskripsikan motif dari individu yang menggunakan aplikasi Farm Ville2 via facebook. Salah satu alasan memilih pengguna facebook yang bermain FarmVille2 adalah karena facebook saat ini merupakan salah satu jejaring sosial dengan anggota terbanyak di Indonesia. Pengguna facebook dari beberapa kalangan, mulai dari usia kanak-kanak sampai dewasa, pengguna facebook juga tak kenal umur, dimana segala macam usia ada disini. Facebook sebagai salah satu jejaring sosial yang besar, menyediakan berbagai fasilitas untuk kepuasan membeinya, seperti penyediaan *game online* yang bisa dimainkan setiap saat. Keunggulan dari permainan online Farmville2 ini adaah pada detail permainan serta tingkat kerumitan yang ada. Ketika bermain Farmville 2, rata-rata pemain akan ketagihan untuk dapat memenangkan setiap level atau meningkatkan setiap level, hal inilah yang paling menantang dari permainan Farmville2 sehingga mampu menarik banyak peminat. Selain itu, permainan yang menjadi salah satu layanan dari facebook ini juga memudahkan bagi pemain untuk unjuk kemampuan, dengan hasil setiap permainan yang selalu bisa di upload di facebook dan dapat dipamerkan kepada teman-teman, hal ini adalah salah satu kelebihan bermain game secara online.

Kemajuan dunia internet pada akhirnya juga memberikan banyak kemudahan bagi pengguna internet untuk mengembangkan minat. Internet sendiri, tidak bisa diklasifikasikan kedalam jenis media cetak maupun elektronik dikarenakan dua hal. Pertama, internet tidak hanya fokus dalam memproduksi atau mendistribusikan berita, tetapi juga fokus dalam memproses, merubah dan menyimpan berita. Kedua, internet memiliki banyak sekali institusi privat yang jumlahnya sebanyak penggunanya, sehingga hampir semua pengguna internet bisa menjadi sebuah institusi, dan sampai saat ini regulasi mengenai hal tersebut masih belum jelas. Melihat kedua karakteristik tersebut yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya, internet diklasifikasikan sebagai *new media* (McQuail's, 2000: 118)

Internet yang menawarkan *virtual reality* seiring dengan perkembangannya, kini menjadi sebuah jalan raya informasi. Dimana, arus informasi bergerak sedemikian cepat dan instan, sehingga semakin memudahkan penggunanya untuk mengakses. Bahkan, teknologi yang ada di *new media* ini, secara radikal telah mengubah hampir semua aspek yang berkaitan dengan bagaimana cara kita dan dengan siapa kita berkomunikasi, juga membuat jarak menjadi tidak berarti. (Pavlik, 1996:1). Disaat yang sama internet memberikan akses untuk menggunakan media lain seperti radio, surat kabar dan televisi dalam satu "tombol". "*The internet incorporates radio, film and television and distributes them through 'push' technology it* (McQuail's, 2000: 119). Sedangkan, Pavlik menyebut penyatuan akses media tersebut sebagai konvergensi media. Dimana dengan menggunakan komputer yang tersambung dengan internet media massa lainnya dapat diakses hanya dengan satu piranti. "*Convergence is the coming together of all form of mediated communicatins in an electronic, digital form, driven by computer*" (Pavlik, 1996: 132)

Kemajuan dunia internet pada akhirnya juga memberikan banyak kemudahan bagi pengguna internet untuk mengembangkan minat. Internet sendiri, tidak bisa diklasifikasikan kedalam jenis media cetak maupun elektronik dikarenakan dua hal. Pertama, internet tidak hanya fokus dalam memproduksi atau mendistribusikan berita, tetapi juga fokus dalam memproses, merubah dan menyimpan berita. Kedua, internet memiliki banyak sekali media online yang semakin hari semakin banyak penggunanya serta semakin banyak pula situs atau layanan yang bisa dimanfaatkan oleh pengguna internet yang bersifat memudahkan koneksi atau jaringan. Melihat kedua karakteristik tersebut yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya, internet diklasifikasikan sebagai *new media* (McQuail's, 2000: 118)

Selain itu, internet yang menawarkan *virtual reality* seiring dengan perkembangannya, kini menjadi sebuah jalan raya informasi. Dimana, arus informasi bergerak sedemikian cepat dan

instan, sehingga semakin memudahkan penggunaannya untuk mengakses. Bahkan, teknologi yang ada di *new media* ini, secara radikal telah mengubah hampir semua aspek yang berkaitan dengan bagaimana cara kita dan dengan siapa kita berkomunikasi, juga membuat jarak menjadi tidak berarti. (Pavlik, 1996:1). Disaat yang sama internet memberikan akses untuk menggunakan media lain seperti radio, surat kabar dan televisi dalam satu “tombol”. “*The internet incorporates radio, film and television and distributes them through ‘push’ technology it* (McQuail’s, 2000: 119). Sedangkan, Pavlik menyebut penyatuan akses media tersebut sebagai konvergensi media. Dimana dengan menggunakan komputer yang tersambung dengan internet media massa lainnya dapat diakses hanya dengan satu piranti. “*Convergence is the coming together of all form of mediated communicatins in an electronic, digital form, driven by computer*” (Pavlik, 1996: 132)

Di Indonesia sendiri, pengguna internet mengalami kenaikan yang cukup tinggi setiap tahunnya. Menurut data www.itu.int (sebuah situs resmi milik PBB yang memantau perkembangan teknologi di dunia) 2010 ini *user* internet di Indonesia mencapai 45 juta *user*.

Tabel 1. Perkembangan Jumlah Pemakai Internet di Indonesia.

Tahun	User	Populasi	% penduduk
2007	20.000.000	224.481.720	8,9%
2008	25.000.000	237.512.355	10,5%
2009	30.000.000	240.271.522	12,5%
2010	35.000.000	242.968.342	12,6%

Sumber:

http://www.ligagame.com/index.php?option=com_content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1, 10 Oktober 2013

Berdasar data tersebut, dapat dilihat pengguna internet dengan berbagai macam kepentingan telah mengalami kenaikan 5 juta pengguna setiap tahunnya. Jumlah tersebut bukan jumlah yang sedikit mengingat internet adalah sebuah media baru.

Game sendiri merupakan permainan yang menggunakan interaksi antarmuka oleh *user* melalui gambar yang dihasilkan oleh peralatan video. Permainan video tersebut umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi-misi yang ada di dalam permainan (<http://erristhya2.blogspot.com/2011/04/jenis-jenis-game.html>). Dalam penelitian ini, fitur *game* dipilih karena fitur tersebut menurut Bittner merupakan salah satu bagian dari industri media massa yang bisa dijadikan sebagai komoditas.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan responden yang tidak hanya orang-orang yang terhubung dengan internet tetapi juga orang yang tergabung dalam facebook. Facebook merupakan salah satu jejaring sosial yang populer dan berkembang pesat karena layanannya untuk menghubungkan banyak orang. Facebook bukanlah jejaring sosial satu-satunya, terdapat banyak jejaring sosial lainnya yang eksis. Hal ini menunjukkan perkembangan yang paling kentara dalam kemajuan internet adalah dilihat dari maraknya sosial media. Berbagai macam sosial media memunculkan beragam implikasi, salah satunya adalah facebook, internet bukan lagi menjadi barang mahal atau mewah bagi sebagian besar orang. Facebook mampu memberikan layanan yang dicari oleh banyak orang yaitu koneksi, dan pertemanan dengan banyak orang.

Pada teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa *audience* merupakan individu aktif dan mengarah pada satu tujuan. Media hanya dianggap sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhannya dan individu dapat saja memenuhi kebutuhannya itu melalui media atau cara lain (Littlejohn, 1999: 600). Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa rata-rata responden memainkan game adalah 3 jam, yang artinya, minimal setiap responden menghabiskan waktu di depan internet adalah 3 jam untuk memuaskan kebutuhan dengan memainkan game. Pada dasarnya, teori ini memfokuskan apa yang individu lakukan pada media untuk memuaskan kebutuhan yang mereka butuhkan, bukan sebaliknya (Rakhmat, 2007: 217).

Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa ternyata pemain dengan jenis kelamin perempuan lebih besar jumlahnya dibandingkan dengan jumlah pemain laki-laki. Dengan perbandingan pemain perempuan berjumlah 60 orang dan pemain laki-laki berjumlah 40 orang. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena perempuan memiliki kecenderungan yang tinggi dalam menggunakan internet dan Smartphone, selain karena tuntutan gaya hidup juga karena banyak hal yang perempuan lakukan dengan menggunakan internet. Dari hasil penelitian juga didapatkan hasil bahwa perempuan memiliki jumlah yang lebih tinggi dibanding laki-laki dalam hal lama bermain game.

Jika dilihat dari teori *uses and gratification* maka dapat disimpulkan bahwa audience dari facebook adalah para pengguna facebook yang melakukan banyak hal atau tergantung dengan keberadaan facebook. Selain konsep pertemanan atau koneksi yang diberikan oleh facebook. Sosial media ini juga memberikan layanan berupa bermain game gratis, yang mana saat ini populer dengan jutaan pemain didalamnya. Salah satu jenis permainan yang dimainkan oleh

banyak orang adalah Farmville, game ini mampu menarik perhatian jutaan orang didunia, hingga muncul seri farmVille2.

Game Farmville2 merupakan salah satu game online yang disediakan oleh Facebook. Secara lebih spesifik, Wallace (1999) mendefinisikan game online atau internet games dengan satu permainan (game) elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUDs (Multi User Dungeons), yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual. Selain sekedar komunikasi online, kemungkinan fungsi lain yang bisa dimainkan dalam game online sebagai simulasi setting sosial nyata adalah adanya kemungkinan untuk membangun satu perserikatan dan konflik-konflik tertentu antar karakter pemain (Wallace, 1999; Heckel, 2003).

Ada perbedaan mendasar antara permainan game elektronik biasa dengan game elektronik yang sifatnya online. Game elektronik biasa hanya menghubungkan antara pemain dan kecerdasan buatan yang ditanamkan dalam perangkat keras komputer, sementara game online menghubungkan antara satu individu dengan individu yang lain. Penelitian yang mengungkapkan hal ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wierzbicki (dalam Winn dan Fisher, 2004). Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa permainan game online yang dapat dilakukan oleh banyak orang secara bersama-sama dan dalam ruang yang berbeda merupakan bentuk evolusi dari permainan game elektronik biasa. Perbedaan yang paling pokok antara dua bentuk permainan ini terletak pada kegiatan komunikasi online yang bisa dilakukan oleh game online dan tidak bisa dilakukan oleh game elektronik biasa. Sehingga, selain menghadirkan satu kesenangan permainan, game online juga menghasilkan satu kegiatan pertukaran informasi yang membangun relasi sosial maya.

Game online mampu membangun relasi dalam dunia maya, hal ini pula yang disampaikan oleh Pavlik (1996;153) bahwa dalam game online yang paling banyak terjadi adalah interaktifitas antara satu pemain dengan pemain lainnya. Interaktifitas inilah yang kemudian membangun komunikasi interaktif antar pemainnya, komunikasi interaktif disini maksudnya adalah bagaimana ada komunikasi dua arah antara satu orang dengan orang lainnya. Dalam komunikasi interaktif, siapapun bisa menjadi sumber dan juga penerima (*source and receiver*), sama halnya ketika seseorang menggunakan telepon. Dalam interaktifitas, para pelaku akan menemukan banyak kesempatan untuk bisa menjadi lebih partisipasi aktif di dalam dunianya. (Pavlik, 1996: 135)

Sehingga, game Farmville2 di facebook juga memiliki tingkat interaktifitas yang cukup tinggi karena game Farmville2 juga dimainkan oleh banyak orang di Indonesia. Dalam BAB III dari penelitian ini telah dijelaskan terkait dengan para pengguna game FarmVille 2. Penelitian ini hanya membatasi pada 100 orang responden yang diambil secara snowball sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memang game Farmville2 ini sangat menarik perhatian banyak orang, tidak hanya laki-laki bahkan perempuan juga tertarik untuk bermain game ini. Dapat dilihat dari hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa responden yang berjenis kelamin perempuan lebih besar (60%) dibandingkan dengan jumlah pemain laki-laki (40%).

Para pengguna game ini adalah konsumen aktif dari facebook yang artinya juga bahwa para pemain disini adalah para pengguna aktif internet. Internet sebagai *new textual experiences* memiliki pengertian semacam *genre* baru, bentuk tekstual, hiburan, kesenangan dan bentuk dari konsumsi media (*games computer, hypertexts, special effect cinema*). Berikutnya sebagai *new ways of representing world*, dimana media tidak bisa didefinisikan secara jelas dan menawarkan representasi kemungkinan dan pengalaman (seperti dunia virtual, multimedia interaktif) dan internet sebagai *new relationship between subject (users and consumers) and media technologies* : perubahan dalam pengguna dan penerimaan dari gambaran dan media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari serta dalam teknologi media. Bila pada media massa tradisional konsumsi media massa terjadi secara aktif, maka internet (new media) lebih menawarkan interaktivitas secara langsung dan instan. Dalam bermain *game online*, yang paling banyak terjadi adalah interaktifitas yang terjadi antara pemain satu dengan yang lain.

Interaktifitas yang terjadi dari para pemain game disini dikarenakan bahwa memang dalam melakukan hubungan sosial manusia perlu berinteraksi satu sama lain. Interaktifitas yang tinggi akan memunculkan interaksi yang tinggi pula dari setiap orangnya. Dalam buku Sosiologi suatu pengantar, Soerjono Soekanto mendefinisikan interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok – kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. (Soekanto, 2006). Hal ini mampu menjelaskan interaktifitas yang terjadi dari para pemain game Farmville2 di Facebook, dimana terdapat sekelompok besar orang yang melakukan interaksi sosial serta membangun sebuah hubungan sosial.

Menuurut Soekanto (2006) interaksi sosial dimulai saat dua orang bertemu, mereka saling menegur, berjabat tangan, saling bicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas- aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Dunia virtual memperlihatkan dimana orang hanya mengetahui nama dan gambar saja tanpa bisa berjabat tangan secara langsung,

interaksi sosial berlangsung berdasarkan sapaan-sapaan yang dilakukan dengan bantuan *chatting*. Orang bisa menggunakan *chatting* untuk berbicara dengan orang lainnya serta dapat mengenal satu sama lain. Karena Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu; Adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

Meskipun para pemain game Farmville2 ini memiliki interaktifitas yang tinggi, akan tetapi para pemain game Farmville2 disini secara terpisah memiliki banyak alasan untuk memainkan game ini. Alasan-alasan yang diungkapkan disini dibungkus dalam teori motif kebutuhan. Konsep umum kebutuhan merupakan konsep psikologis yang mengacu pada kondisi kejiwaan (*mental states*) atau perhatian (*attention*) yang dicurahkan pada sebuah gagasan, dimana subyektifitas dan motivasi seseorang berperan besar dalam mendorong timbulnya ekspresi kebutuhan (Wilson, 2000). Merujuk pada pendapat Wilson, kebutuhan informasi manusia terbagi dalam tiga korteks, yaitu kebutuhan terkait dengan lingkungan seseorang (*person's environment*), peran sosial yang disandang (*sosial roles*), dan karakteristik individu (*individual characteristics*) (Godbold, 2006).

Teori motif kebutuhan disini bisa dilihat dari berapa lama para pemain ini memainkan game. Dari 100 orang yang diteliti ternyata rata-rata responden bermain adalah 3-4 jam setiap harinya dengan total adalah 31 orang. Sedangkan yang lainnya sebanyak 22 orang bermain rata-rata 1-2 jam, 21 orang bermain rata-rata 4-5 jam setiap harinya, sebanyak 16 orang bermain >5 jam setiap harinya dan sebanyak 10 orang bermain rata-rata <1 jam setiap harinya. (lihat Tabel 3.4). berdasarkan hal ini kemudian dapat dilihat bahwa pemaijn yang memainkan game selama <1 jam setiap harinya hanya 10 orang dari 100 orang yang diteliti, sedangkan yang menggunakan game minimal 3-4 jam setiap harinya adalah sebanyak 31 orang. Dari lama bermain ini saja kemudian dapat dilihat bahwa para pengguna facebook yang memainkan FarmVille2 telah meluangkan sebagian vesar waktunya hanya untuk memainkan game.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bahwa sebagian besar responden yang bermain game Farmville 2 adalah perempuan dengan usia rata-rata 20-25 tahun, duduk dibangku kuliah dan memainkan game FarmVille2 minimal 3 jam setiap harinya.
2. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa dari lima motif kebutuhan yang sudah diletiti, motif kebutuhan pribadi secara integrative memiliki skor tinggi sebagai pilihan terbanyak dari responden, khususnya untuk pernyataan bahwa game online mudah

dimainkan dimanapun bahkan bisa menggunakan smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa secara motif kebutuhan, para responden lebih condong dengan alasan memainkan game adalah atas dasar kebutuhan pribadi. Selain itu, dengan memainkan game secara pribadi akan mendapatkan keuntungan dengan lebih bisa merasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki, hal ini terjadi ketika seseorang bisa memenangkan sebuah game. Ketika kemenangan akan sebuah game bisa dibagikan kepada orang lain dimedia tersebut maka orang-orang akan percaya terhadap kredibilitas yang dimiliki oleh pemain tersebut.

3. Berdasarkan hasil penelitian, jawaban responden yang paling rendah adalah pada motif kebutuhan pelepasan ketegangan. Motif ini menjelaskan bahwa game Farmville2 dibutuhkan untuk membantu pemain dari melepaskan stress atau tekanan. Akan tetapi karena jawaban responden paling rendah adalah untuk pelepasan ketegangan dapat diartikan bahwa responden tidak menganggap bahwa pelepasan ketegangan adalah motif utama dalam bermain game Farmville2.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C.A., and B.J. Bushman. 2001. "Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: a Meta-analytic Review of the Scientific Literature." *Psychological Science*. 12(5):353-9.
- Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings. 2005. *Addiction to the Internet and Game online Gaming*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior* Volume 8, Number 2. DePaul University, Chicago.
- Baran, J. Stanley. 1999. *Introduction to Mass Communication : Media Literacy and Culture*. United States of America : Mayfield Publishing Company.
- Baran, Stanley Jr. & Davis, Dennis K. (2010). *Mass Communication Theory. Foundations, Ferment, and Future*. (6th ed). Wadsworth: USA.
- Bittner, R. John. 1986. *Mass Communication : An Introduction*, edisi keempat, United States of America : Prentice Hall.
- BPS Surabaya (Biro Pusat Statistik). 2010. *Surabaya Dalam Angka 2010*. Surabaya : Biro Pusat Statistik
- Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings. 2005. *Addiction to the Internet and Game online Gaming*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior* Volume 8, Number 2. DePaul University, Chicago
- Budi, Triton P. (2006). *SPSS 13.0 terapan : Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Charlton, John P. dan Ian D.W. Danforth. 2007. *Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing*. *Journal Articles Psychology*. University of Bolton.
- Chen, Jeng Chung dan Yangil Park. 2005. *The Differences of Addiction Causes Between Massive Multiplayer Online Game and Multi User Domain*. *International Review of Information Ethics* Volume 4.
- Chen, Jeng Chung dan Yangil Park. 2005. *The Differences of Addiction Causes Between*

- Massive Multiplayer Online Game and Multi User Domain. *International Review of Information Ethics* Volume 4.
- Danim, Sudarman 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Bandung: Penerbit Rineka Cipta
- Danim, Sudarman 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Bandung: Penerbit Rineka Cipta
- Ducheneaut, N., R.J. Moore, and Nickell, E. 2004. "Designing for Sociability in Massively Multiplayer Games: An Examination of the "third places" of SWG. *Proceedings of the Other Players conference*, edited by J.H. Smith and M. Sicart, Denmark, Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Durkin, K., and B. Barber. 2002. "Not So Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development." *Journal of Applied Developmental Psychology*. 23(4): 372-92.
- Durkin, K., and K. Aisbett. 1999. *Computer Games and Australians Today*. Sydney: Office of Film and Literature Classification.
- Echols, M. John. Shadily, Hassan. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Cetakan XXIII, PT. Gramedia: Jakarta