

MOTIVASI PADA PEMAIN GAME ONLINE KOMPETITIF



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

LAMEL DANIS NUSHA RAHMAWAN
F100120106

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

MOTIVASI PADA PEMAIN GAME ONLINE KOMPETITIF

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

**LAMEL DANIS NUSHA RAHMAWAN
F100120106**

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan di depan dewan penguji,
pada tanggal 15 Oktober 2018

Pembimbing



Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Psi., Psi.
NIK. 877/0611047601

HALAMAN PENGESAHAN

MOTIVASI PADA PEMAIN GAME ONLINE KOMPETITIF

Oleh:

**LAMEL DANIS NUSHA RAHMAWAN
F100120106**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 29 Oktober 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Wisnu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Psi., Psi.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Achmad Dwiyanto O., S.Psi., M.Si.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Permata Ashfi Raihana, S.Psi., MA.
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Susatyo Yuwono, S.Psi M.Si., Psikolog

NIP/NIDN. 838/0624067301

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 15 Oktober 2018

Yang menyatakan



LAMEL DANIS NUSHA RAHMAWAN
F.100120106

MOTIVASI PADA PEMAIN GAME ONLINE KOMPETITIF

Abstrak

Motivasi dibutuhkan oleh semua orang sebagai sebuah dorongan untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya yang meliputi kebutuhan akan prestasi (*Need for Achievement*), kebutuhan akan kekuasaan (*Need for Power*) dan kebutuhan akan afiliasi (*Need for achievement*) sesuai pandangan teori motivasi McClelland. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam dan mendeskripsikan motivasi pada pemain *game online* kompetitif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang dengan kriteria yaitu pemain aktif *game online* kompetitif yang berusia 18-40 tahun, serta pernah mengikuti perlombaan *game online* minimal 1 kali. Metode pengumpulan data dengan cara wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi. Hasil penelitian ini menunjukkan pada aspek *Need for Achievement*, dari semua informan mengemukakan bahwa menjadi seorang pemain *game online kompetitif* bertujuan untuk mendapatkan popularitas dan kebanggaan. Pada aspek *Need for Power*, mayoritas informan ingin mendapatkan gelar juara serta menyukai adanya suatu kompetisi antar pemain. Pada aspek *Need of Affiliation*, semua informan mendapatkan teman, komunitas, mendapatkan pengakuan serta menjadi suatu bagian dari tim. Semua informan memiliki faktor internal seperti hobi, keuntungan material, dan kemampuan (*skill*). Kemudian faktor eksternal seperti dukungan dari teman dan mendapatkan inspirasi dari prestasi orang lain. Meski demikian mayoritas keluarga informan tidak memberikan dukungan terkait dengan kegiatan bermain *game online* kompetitif, namun hal tersebut tidak mengurangi motivasi informan untuk tetap bermain *game online* kompetitif.

Kata kunci: Motivasi, *Game Online*, Kompetitif

Abstract

Motivation is needed by everyone as an encouragement to achieve the goals he wants which include the need for achievement, the need for power and the need for affiliation according to McClelland's theory of motivation. The purpose of this research is to understand it deeply and describes the motivation to players of competitive online games. This research is qualitative research with the descriptive approach. The informants in this study amounted to 6 people with criteria namely active online competitive game players aged 18-40 years, and having participated in an online game race at least 1 time. Data collection method by interview.. The data obtained were analyzed using content analysis. The results of this research indicate on the Need for Achievement, of all informants confront that being a player of competitive online games aims to get popularity and pride. On the Need for Power, the majority of informants wanted to get a title and love a compete with other players. On the Need of Affiliation, all informants tends get friends, community, get recognition as well as being a part of the team. All informants have internal factors like hobbies, material gains, and ability. Then external factors such as the support of friends and getting inspiration from other people's accomplishments. However the majority of the informant's family did

not provide support related to the activity of playing a competitive online, but it does not reduce the informant's motivation to keep playing the game online .

Keywords: *Motivation, Online Games, Competitive*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruh kemajuan teknologi serta kemajuan pada bidang internet di kalangan masyarakat umum. Produk-produk tersebut bertujuan guna memudahkan rutinitas yang kerap dilakukan oleh masyarakat sehari-hari. Usia pengguna internet sendiri beranekaragam, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Masyarakat pada umumnya mengakses internet biasanya menggunakan internet dengan fasilitas *computer* atau *handphone* dirumah, sedangkan yang tidak memiliki akses internet biasanya menggunakan akses internet dengan menggunakan jasa dari warung internet atau yang dikenal dengan sebutan warnet yang menyediakan fasilitas internet sehingga hal tersebut memudahkan khalayak umum untuk mengakses internet dengan mudah dan bisa dilakukan kapan saja di waktu luang mereka.

Menurut DJ (dalam Lenhart, 2008) hasil *survey* yang dikeluarkan oleh *Pew Internet dan American Life Project* yang bermarkas di Washington *Pew Research Center*, menemukan delapan puluh satu persen warga Amerika yang berumur 18 dan 29 tahun bermain video games.

Dalam 12 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat game di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan teknologi, terutama internet, game yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Jumlah pemain game online di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet, Ada lebih dari 25 juta pemain game online di Indonesia, menunjukkan tren gaming yang sangat menjamur (Anjungroso, 2014). Semakin seringnya diperbincangkan hingga muncul istilah baru untuk menyebut Game Online yang lebih kompetitif. Pada bulan Mei 2015, Dictionary.com menambahkan istilah baru, "*Esport*", ke database-nya. Langkah ini adalah Dilaporkan oleh situs video game utama, seperti IGN dan *GameSpot*,

sebagai tonggak sejarah yang mengindikasikan bahwa olahraga elektronik, atau olah raga elektronik, mendapat perhatian utama dan mendapatkan pengakuan dalam spektrum budaya yang lebih luas. Istilah *Esport* mengacu pada *competitive tournament* video game, terutama di kalangan gamer profesional. Game kompetitif atau disebut dengan "*Esport*" sangatlah populer di Amerika Utara dan Eropa Barat. Lu juga berpendapat, ketika industri *Esport* mulai lepas landas di awal tahun 2000an, China bergabung dengan klub tersebut dan segera menjadi pemain utama dalam komunitas game kompetitif internasional. Setelah Lebih dari 15 tahun perkembangan pesat, China kini telah menjadi *Esport* terbesar di dunia pasar. Pada tahun 2015, ada lebih dari 15 perusahaan dan organisasi yang berkoordinasi acara *Esport* di negara ini secara reguler. Negara ini memiliki lebih dari enam streaming platform yang menyiarkan turnamen *Esport* dan Gamer profesional. Game kompetitif atau disebut dengan "*Esport*" sangatlah populer di Amerika Utara dan Eropa Barat. Ketika industri *Esport* mulai lepas landas di awal tahun 2000an, China bergabung dengan klub tersebut dan segera menjadi pemain utama dalam komunitas game kompetitif internasional. Setelah Lebih dari 15 tahun perkembangan pesat, China kini telah menjadi *Esport* terbesar di dunia pasar. Pada tahun 2015, ada lebih dari 15 perusahaan dan organisasi yang berkoordinasi acara *Esport* di negara ini secara reguler. Negara ini memiliki lebih dari enam streaming platform yang menyiarkan turnamen *Esport* dan Gamer profesional (Lu, 2017).

Solo kini memiliki warnet game (*game center*) yang bertaraf internasional. Game center tersebut merupakan salah satu yang dimiliki jaringan game center buatan Nvidia, yakni *iCafe*. Berbeda dengan Game Center lainnya, sebagai *iCafe* bertaraf internasional, Poseidon memiliki ruang latihan khusus yang digunakan untuk menginkubasi atlet *Esport* yang akan berlaga di kejuaraan. Kursi, meja, dan kursor yang digunakan pun merupakan standar khusus gaming yang dibanderol dengan harga yang tidak sedikit. Tidak hanya itu Poseidon juga menyediakan *coach* (pelatih) untuk para pemula yang ingin menjajaki *Esport* lebih serius. Tri Hardjono sebagai pendiri *game center* tersebut mengatakan bahwa dengan didirikannya warnet *iCafe* ini dapat meningkatkan antusias para *gamers* dikota

Solo khususnya pada bidang *Esport* karena telah berkembang, serta banyaknya kompetisi tingkat lokal ataupun dunia yang dapat diikuti (Septiana, 2017).

Perkembangan *Esport* juga berpengaruh di Surakarta. Dikutip dari hexatekno.com kepala Sekolah SMA Batik 2 Surakarta, Bapak Joko juga ikut menyampaikan bahwa pihak sekolah mendukung dengan adanya program *iCafe* NVIDIA di Kota Solo sehingga kedepan anak-anak SMA dapat menjadikan *Esport* sebagai kegiatan ekstra kurikuler di sekolah. Pengertian dari *iCafe* sendiri adalah dimana warnet tersebut di dukung oleh salah satu perangkat computer dengan spesifikasi yang canggih sehingga membuat nyaman para pemain yang bermain di warnet tersebut. Bapak Joko juga menyampaikan bahwa Kota Solo mendukung sekali program *iCafe* NVIDIA di Kota Solo dan berharap kedepan Poseidon *Game Arena* dapat bekerja sama dengan Dikpora untuk dapat mengembangkan potensi *Esport* di Kota Solo (Mubarak, 2017).

Peserta pada kejuaraan *game online* yang kompetitif tidak dibatasi oleh usia ataupun gender, peserta biasanya dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan dari kalangan-kalangan lainnya, termasuk para pekerja. Para pemain game kompetitif ini pada awalnya menggunakan dana pribadi untuk keperluan seperti bermain di warnet guna berlatih bersama dan sebagainya, namun apabila sudah keluar dari status *Rookie* biasanya team-team tersebut mendapatkan sponsor yang bersedia untuk memberikan sokongan dana bahkan menggaji para pemain tersebut. Yang membedakan antara status *Rookie* dan *Pro* adalah *achievement* yang pernah diraih oleh team atau pemain tersebut. *Rookie* adalah pemain yang masih bisa dibilang awam dan belum memiliki titel kemenangan atas kejuaraan apapun, sedangkan *Pro* atau bisa disebut *Professional* sudah pernah memenangkan suatu kejuaraan dari tingkat lokal ataupun nasional, bahkan hingga taraf internasional. Untuk membedakan status antara *Rookie* dan *Pro* tergantung dari penyelenggara kompetisi tersebut, ada yang mengizinkan *Rookie* dan *Pro* bermain didalam turnamen yang sama, ada pula penyelenggara yang khusus untuk memfasilitasi para pemain yang *Rookie* saja. Pada turnamen *Rookie* tidak ada persyaratan khusus, mulai dari usia, gender, ataupun status pekerjaan, namun pemain yang

sudah mendapatkan julukan atau tittle *Pro*, biasanya di larang untuk bergabung dalam kompetisi yang berkelas *Rookie* (Endgadget.com, 2009).

Oleh karena itu alangkah lebih baik apabila para pemain *game online* tersebut bisa bermain *game online* sebagai penyaluran bakat serta hobi, dan lebih bersemangat ketika bermain *game online* secara kompetitif untuk mengarahkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh pemain tersebut. Menurut Oletick (2014) mengatakan untuk membuat seseorang melakukan suatu tindakan tanpa suatu paksaan dan dengan niat di perlukan motivasi intrinsik. Sedangkan menurut Elizabeth (2016) mengatakan motivasi akan membuat perilaku individu terarah, dan membuat ia selalu berusaha untuk mencapai tujuannya dan menurut Lai (2011) motivasi akan memberikan individu energy untuk melakukan suatu kegiatan dan menopang aktivitasnya.

Peneliti juga melakukan pengumpulan data di lapangan yang di berikan kepada para pemain *Game Online* secara acak yang berada di warnet atau warung internet. Data yang diperoleh dari wawancara terbuka kepada 5 orang responden menyatakan bahwa ke 5 responden sudah bermain *Game Online* lebih dari 5 tahun. Dari data keseluruhan yang diperoleh dari 5 responden yang menjawab pertanyaan terbuka sebanyak 10 soal menyatakan bahwa semua responden sudah bermain *Game Online* lebih dari 5 tahun. Selain itu mayoritas responden sendiri juga rata-rata bermain antara 3 hingga 5 jam setiap harinya. Rata-rata responden bermain selama *weekdays* ketika bermain *Game Online*, namun beberapa responden lainnya justru bermain ketika *weekend* saja. Didapati bahwa alasan responden bermain *Game Online* bermacam-macam, ada yang diajak oleh teman ,atau saudara kandung, ada juga yang mencoba sendiri karena merasa penasaran. Permasalahan yang dihadapi setelah bermain *Game Online* juga beranekaragam, ada yang merasa susah dalam membagi waktu untuk belajar , ada pula yang menjadi sangat boros dalam keuangan, ada pula yang menyebutkan bahwa mereka menjadi lupa waktu. Manfaat dari bermain *Game Online* sendiri menurut responden adalah berupa melatih kekompakan dengan teman mereka ketika bermain. Selain itu juga bisa mendapat banyak teman dan menjadi sarana untuk refreshing dan rileksasi. Ketika mengikuti pertandingan *Game Online* yang

kompetitif responden ada yang merasa senang, biasa saja , dan ada yang merasa sedih ketika tidak bisa memenangkan perlombaan yang mereka ikuti. Jawaban dari responden terkait faktor apa yang di butuhkan ketika mengikuti perlombaan adalah , mayoritas menjawab memerlukan persiapan mental, selain itu ada yang menyebutkan doa dan jawaban lainnya adalah faktor keberuntungan sangat di perlukan ketika mengikuti suatu perlombaan.

Menurut McClelland (dalam Munandar, 2001) Seseorang yang mampu memahami kebutuhan motivasinya akan dapat menentukan karir maupun pekerjaan yang cocok sesuai dengan karakternya. Selain itu McClelland juga mengemukakan bahwa individu dengan dorongan prestasi yang tinggi berbeda dari individu lain dalam keinginan kuat untuk melakukan hal-hal dengan lebih baik. Individu dengan motivasi berprestasi yang tinggi mencari kesempatan-kesempatan dimana individu tersebut memiliki tanggung jawab pribadi dalam menemukan jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah.

Maslow (dalam Mendari, 2010) menyatakan bahwa perilaku manusia dikendalikan oleh 2 faktor, yakni internal dan eksternal. Selain itu, Teori Maslow juga menyebutkan bahwa pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan unik untuk membuat pilihan dan melaksanakan pilihan serta keinginan mereka sendiri. Penelitian yang dilakukannya membuat dirinya yakin bahwa orang memiliki kebutuhan tertentu yang tidak berubah dan asli secara genetis. Kebutuhan-kebutuhan ini sama dalam semua kebudayaan serta bersifat fisiologis dan psikologis. Maslow mengemukakan bahwa individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hierarkis.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dan ingin memahami motivasi pada pemain *game online* kompetitif. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk memahami dan mendeskripsikan motivasi pada pemain *game online* kompetitif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mengarah pada pendekatan deskriptif. Informan dalam penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut: 1) Pernah mengikuti perlombaan *Game Online* kompetitif minimal satu kali, 2) Usia

18 sampai 40 tahun, dan 3) Bersedia menjadi partisipan penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut didapati 6 orang yang bersedia menjadi informan sesuai dengan kriteria yang disebutkan. Usia informan mulai dari 21 tahun hingga 30 tahun dengan jenis kelamin laki-laki. Mayoritas informan berasal dari kota Surakarta, namun salah satu informan berkuliah di Jogjakarta.

Berikut adalah identitas dari masing masing informan:

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Alamat
1	FA	23 tahun	Mahasiswa	Solo
2	AA	28 tahun	Pemilik Warnet	Sukoharjo
3	BWS	30 tahun	Karyawan	Solo
4	GW	25 tahun	Mahasiswa	Solo
5	MZ	28 tahun	Karyawan	Solo
6	MNF	21 tahun	Mahasiswa	Sukoharjo

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*). Adapun langkah-langkah penulisan dalam melakukan analisis data adalah organisasi data, koding, menentukan tema, kategorisasi, dan pembahasan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Informan penelitian terdapat 6 orang. Terdapat beberapa kesamaan antara satu dengan informan yang lain, pada indikator alasan bermain *game online* terdapat kesamaan antara informan 5 dan informan 6 yaitu sama-sama bermain *game online* karena mendapatkan ajakan dari teman. Serta pada indikator hal yang mempertahankan bermain *game online* informan 1 dan 3 juga terdapat kesamaan yaitu ingin mendapatkan prestasi dari bermain *game online* kompetitif serta menyalurkan hobinya. Pada indikator kebutuhan yang terpuaskan saat berkompetisi terdapat kesamaan antara informan 2 dan informan 6 yaitu mendapatkan kesenangan dan kebanggaan tersendiri. Pada indikator manfaat yang

didapatkan dari mengikuti kompetisi *game online* informan 1, informan 2, dan informan 3 memiliki kesamaan yaitu mendapatkan teman atau lingkungan baru dari bermain *game online* secara kompetitif, sedangkan informan 4 dan informan 5 memiliki kesamaan yaitu dapat melatih kekompakan dan komunikasi antar anggota tim. Pada indikator faktor-faktor yang mempengaruhi, informan 1, informan 4, dan informan 5 memiliki kesamaan yaitu mengikuti ajakan teman untuk berpartisipasi dalam *game online* kompetitif.

Terdapat keunikan pada indikator alasan bermain *game online* pada informan 1 yang menyatakan ingin mendapatkan popularitas dari bermain *game online* kompetitif, sedangkan informan 4 menyebutkan bahwa informan bermain *game online* sebagai sarana untuk *refreshing*. Pada indikator hal yang mempertahankan bermain *game online* informan 6 merasa bosan dengan rutinitas yang biasa dilakukan, sehingga informan memilih untuk bertahan dan bermain *game online*, sedangkan informan 4 merasa sering di khianati oleh temannya, sehingga informan lebih memilih bermain *game online* sebagai pelampiasannya. Pada indikator faktor-faktor yang mempengaruhi terdapat keunikan dari jawaban informan 2 karena menurut informan, dirinya mendapatkan motivasi ketika melihat pemain profesional internasional yang berasal dari negara lain, sehingga informan merasa sangat tertarik di bidang *game online* kompetitif.

Diketahui bahwa motivasi dari informan FA menonjol pada aspek *need for power*, hal ini dapat dilihat dari awal mula informan FA ini bermain *game online* karena ingin membuktikan dirinya dari bermain *game online*, selain itu juga informan ingin mendapatkan popularitas dari bermain *game online* kompetitif. Pada aspek *need for affiliation* ditunjukkan dari manfaat yang disebutkan informan yaitu mendapatkan banyak teman dari bermain *game online*. Pada aspek *need for achievement* informan menyebutkan bisa mendapatkan hasil yang berupa materi dari bermain *game online*. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dari informan FA diantaranya adalah faktor internal yang muncul dari dalam diri informan bahwa informan ingin menunjukkan kemampuannya melalui *game online*. Sedangkan dari faktor eksternal adalah ajakan dari teman-teman informan yang mengajak untuk bermain *game online* kompetitif bersama, disisi lain

keluarga informan tidak memberikan dukungan dari aktifitas bermain *game online* yang dilakukan oleh informan, namun hal tersebut tidak membuat informan berhenti bermain *game online* kompetitif.

Diketahui bahwa terdapat motivasi dari informan AA yang muncul pada aspek *need for achievement*, hal ini ditunjukkan dari alasan informan AA ini bermain *game online* karena memiliki tujuan untuk mendapatkan penghasilan dari bermain *game online*, selain itu juga informan ingin merasa memiliki hal yang layak untuk diperjuangkan dari bermain *game online* kompetitif. Pada aspek *need for affiliation* ditunjukkan dari manfaat yang disebutkan informan yaitu mendapatkan banyak teman dari bermain *game online*. Pada aspek *need for power* ditunjukkan dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa informan ingin menjadi seorang pemain *game online* profesional ketika melihat pemain profesional yang berasal dari luar negeri. Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi motivasi dari informan AA dalam bermain *game online* kompetitif, dari faktor internal sendiri karena informan ingin bisa menghasilkan uang dari bermain *game online* kompetitif. Sedangkan dari faktor eksternal, informan mendapatkan motivasi ketika melihat pemain *game online* kompetitif profesional yang berasal dari luar negeri yang diidolakan oleh informan.

Diketahui bahwa terdapat motivasi dari informan BWS yang muncul pada aspek *need for achievement*, hal ini ditunjukkan dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa informan mendapatkan kesenangan serta bisa mendapatkan hadiah berupa uang dari bermain *game online* kompetitif, selain itu informan juga merasa memiliki *passion* dalam bermain *game online* kompetitif. Pada aspek *need for achievement*, informan menunjukkan dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa informan mendapatkan banyak teman dari bermain *game online*. Namun pada aspek *need for power*, informan tidak menunjukkan bahwa informan memiliki aspek tersebut, karena dari pernyataan-pernyataan yang diutarakan oleh informan, tujuan informan dari bermain *game online* kompetitif hanya mengutamakan hadiah berupa uang. Faktor yang mempengaruhi motivasi informan BWS dibagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mendasari motivasi dari informan BWS karena informan memiliki

hobi bermain *game* bahkan sebelum mengenal *game online*, selain itu informan ingin menyalurkan bakatnya melalui bermain *game online* kompetitif. Sedangkan dari faktor eksternal, informan mendapatkan motivasi bermain dari teman-teman informan, yang kerap mengajak untuk bermain *game online* secara kompetitif ataupun bermain secara biasa.

Diketahui bahwa terdapat motivasi dari informan GW yang menonjol pada aspek *need for affiliation*, hal ini ditunjukkan dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa informan merasa sering di khianati oleh teman-temannya di lingkungannya, sehingga informan lebih memilih bergaul dengan teman-teman yang sama-sama menyukai *game online*. Selain itu informan juga menyebutkan dari bermain *game online* kompetitif informan mendapatkan banyak teman baru. Pada aspek *need for power*, informan menyebutkan bahwa informan mendapatkan sensasi yang berbeda ketika bermain *game online* secara kompetitif. Informan tidak menunjukkan adanya aspek *need for achievement*, karena dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa informan hanya bermain *game online* kompetitif sebagai sarana untuk *refreshing* saja. Faktor-faktor yang melandasi motivasi dari informan GWS terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal awal mulanya informan merasa penasaran dan akhirnya mencoba untuk bermain *game online*. Dari faktor eksternal, informan menyebutkan bahwa informan merasa sering dikhianati oleh teman di lingkungannya, sehingga informan lebih memilih berteman dengan pemain *game online* lainnya, karena menurut informan teman yang didapat dari bermain *game online* tidak suka mengkhianati.

Diketahui bahwa terdapat motivasi yang menonjol dari informan MZ pada aspek *need for affiliation*, hal ini ditunjukkan dari pernyataan informan yang menyebutkan bahwa alasan informan bermain *game online* karena di ajak oleh teman informan, selain itu teman-teman informan juga yang mengajak untuk bermain *game online* secara kompetitif, karena dengan bermain *game online* kompetitif dapat melatih kekompakan bersama dengan teman-teman informan. Pada aspek *need for achievement* informan memberikan pernyataan bahwa ingin memenangkan lebih banyak kejuaraan dalam bermain *game online* kompetitif.

Sedangkan pada aspek *need for power* informan merasa suka berkompetisi dengan pemain yang lain serta merasa mendapatkan sensasi ketika bermain *game online* kompetitif. Faktor-faktor yang melandasi yang motivasi dari informan MZ terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal informan menyebutkan bahwa informan ingin membuktikan dirinya bahwa informan memiliki kemampuan yang cukup ahli dalam dunia *game online* sehingga informan melanjutkan kegiatan dalam bermain *game online* secara kompetitif. Sedangkan faktor eksternal, informan mendapatkan ajakan dari teman-teman sekitar sehingga informan ikut bergabung untuk bermain *game online* kompetitif bersama-sama.

Diketahui bahwa terdapat motivasi yang menonjol dari informan MNF yaitu pada aspek *need for achievement*, informan menyebutkan bahwa bertujuan untuk mendapatkan kebanggaan dari bermain *game online* kompetitif, selain itu informan juga ingin menyalurkan hobi dan bakatnya melalui *game online* kompetitif. Pada aspek *need for affiliation* informan menyebutkan bahwa mendapatkan ajakan untuk bermain *game online* dari teman-teman, sehingga akhirnya informan mengikuti teman-teman dan mulai bermain *game online* secara kompetitif. Pada aspek *need for power* informan merasa bahwa dirinya memiliki bakat dan potensi yang cukup baik dalam dunia *game online* sehingga hal tersebut membuat informan tetap bertahan dan memainkan *game online* secara kompetitif. Faktor-faktor yang melandasi yang motivasi dari informan MNF terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal informan menyebutkan bahwa informan memiliki kemampuan diatas rata-rata dari pemain *game online* pada umumnya, sehingga informan memilih untuk melanjutkan hal tersebut ke jenjang *game online* kompetitif. Pada faktor eksternal informan menyebutkan bahwa ketika memiliki kekasih informan di larang untuk bermain *game online*, baik itu kompetitif ataupun tidak. Ketika informan putus dengan kekasihnya informan mulai melanjutkan untuk bermain *game online* kompetitif.

3.2 Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi pada pemain *game online* kompetitif. Dari hasil penelitian yang telah di lakukan, secara keseluruhan

motivasi yang muncul dari semua informan hampir sama, namun terdapat beberapa perbedaan antar informan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari aspek-aspek yang mempengaruhi motivasi itu sendiri yang terdiri dari *Need of Achievement* (kebutuhan akan prestasi atau hasil), *Need of Power* (kebutuhan akan kekuasaan atau kemampuan), *Need of Affiliation* (kebutuhan akan afiliasi).

Pada motivasi yang ditinjau dari aspek *Need of Achievement* seperti mendapatkan prestasi, mendapatkan popularitas, mendapatkan kebanggaan sesuai dengan pernyataan Maslow (dalam Mendari, 2010) pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan unik untuk membuat pilihan dan melaksanakan pilihan serta kebebasan akan dirinya sendiri. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dari semua informan memiliki aspek *Need of Achievement* dari sisi mencari pengakuan, prestasi ataupun kebanggaan yang didapat dari bermain *game online* kompetitif. Mayoritas dari seluruh informan menyatakan bahwa selain berusaha mendapatkan prestasi dengan bermain *game online* kompetitif, mereka juga menginginkan hadiah berupa uang ketika memenangkan kejuaraan.

Motivasi yang di tinjau dari *Need of Power* menunjukkan bahwa informan ingin memiliki kemampuan yang lebih baik lagi, potensi untuk berkembang, ingin mendapatkan gelar juara, serta menyukai adanya kompetisi. Mayoritas dari informan memiliki aspek *Need of power*, namun informan BWS tidak menunjukkan adanya aspek tersebut dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Victor Vroom yang mengemukakan bahwa teori harapan mencakup tiga variabel atau hubungan yaitu : 1) Pengharapan atau kaitan usaha-kinerja, adalah kemungkinan yang dirasakan oleh orang tersebut bahwa melakukan sejumlah usaha tertentu akan menghasilkan tingkat kinerja tertentu. 2) Instrumentalitas atau kaitan kinerja-imbalan yakni tingkat sejauh mana orang tersebut percaya bahwa bekerja pada tingkat tertentu itu menjadikan sarana untuk tercapainya hasil yang diinginkan. 3) Valensi atau daya tarik imbalan yakni bobot yang ditempatkan oleh orang tersebut ke potensi hasil atau imbalan yang dapat dicapai di tempat kerja. (Surbakti, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam bermain *game online* kompetitif yaitu terdapat faktor internal seperti hobi

bermain *game* secara umum sehingga menimbulkan keinginan untuk menjadi pemain *game online* kompetitif. Kemampuan (*skill*) antar pemain *game online* sendiri juga memiliki tingkatan yang beranekaragam, bagi pemain yang memiliki keahlian lebih dibandingkan pemain secara umum menjadi salah satu faktor yang menjadi alasan untuk bermain *game online* secara kompetitif. Dari faktor eksternal pada umumnya para pemain *game online* kompetitif kerap mendapatkan ajakan dari teman sekitar, yang awal mulanya mendapat ajakan-ajakan dari teman sekolah, hingga mendapatkan lingkup pertemanan baru di warnet (warung internet). Meski demikian orang tua dan keluarga hampir semuanya menentang kegiatan bermain *game online* karena beranggapan bahwa *game online* lebih banyak memberikan efek negatif daripada efek positif, namun hal tersebut tidak menghentikan mereka menjadi seorang pemain *game online* kompetitif. Disisi lain mayoritas dari informan mendapatkan banyak teman dari bermain *game online* hingga bisa menemukan suatu komunitas yang menerima dan memiliki hobi yang sama antara satu dengan yang lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Stoner dan Freeman (1995), motivasi adalah karakteristik psikologi manusia yang memberi kontribusi pada tingkat komitmen seseorang. Hal ini termasuk faktor-faktor yang menyebabkan, menyalurkan dan mempertahankan tingkah laku manusia dalam arah tekad tertentu. Pada informan MNF memiliki faktor yang berbeda dari informan yang lain, informan menyebutkan bahwa faktor yang membuat bermain *game online* kompetitif ketika informan diputuskan oleh kekasihnya, sehingga informan MNF memilih untuk bermain *game online* kompetitif sebagai pelampiasan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Maslow (dalam Mendari, 2010) yang menyatakan bahwa kebutuhan untuk menunjukkan kemampuan, keahlian dan potensi yang dimiliki seseorang. Manusia memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri serta ada kecenderungan potensinya yang meningkat karena orang mengaktualisasikan perilakunya.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis pada wawancara sekaligus dengan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dari keenam informan sudah menyadari apa yang menjadi motivasi mereka ketika menjadi seorang pemain

game online kompetitif, sesuai dengan teori kebutuhan McLelland yang berpandangan bahwa individu membutuhkan kebutuhan akan prestasi, kebutuhan akan kekuasaan, dan kebutuhan untuk berafiliasi. Ketika bermain *game online kompetitif*, dari keenam informan hampir semua menyebutkan bahwa mereka berkeinginan mendapatkan pengakuan serta kebanggaan (*pride*) dari orang lain. Disisi lain para pemain *game online* kompetitif juga ingin menghasilkan uang selagi mereka menyalurkan hobi dan bakat mereka di dunia *online gaming*. Hampir semua informan mendapatkan banyak teman ataupun komunitas dari bermain *game online* itu sendiri. Namun faktor-faktor yang mendorong dari keenam informan untuk menjadi pemain *game online* kompetitif beranekaragam, ada yang aktif menjadi pemain *game online* kompetitif karena ajakan oleh teman-temannya, ada pula yang termotivasi ketika melihat pemain profesional yang berskala internasional, selain itu ada juga yang memberikan jawaban karena sebagai pelampiasan ketika informan mendapatkan masalah tentang asmara sehingga memilih *game online* sebagai sarana melepas penat dan stress.

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini diantaranya dari hasil penelitian ini para pemain *game online* kompetitif dapat meningkatkan motivasi dari informan dalam bermain *game online* kompetitif. Orang tua dapat memberikan dukungan yang memunculkan motivasi untuk anak-anak mereka yang memiliki keterampilan serta bakat khusus pada dunia *game online* khususnya *game online* yang bersifat kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjungroso, F. (2014, 1 31). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Retrieved from [tribunnews.com: http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online](http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online)
- Ariawan, A. (2016, 4 12). *Pengguna Internet Didominasi Penduduk Perkotaan*. Retrieved from [Kominfo.go.id: https://kominfo.go.id/content/detail/3538/pengguna-internet-didominasi-penduduk-perkotaan/0/sorotan_media](https://kominfo.go.id/content/detail/3538/pengguna-internet-didominasi-penduduk-perkotaan/0/sorotan_media)

- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Lenhart, A. (2008). *Pew Internet Project Data Memo*. Retrieved from Pew Research Center Internet and Technology: <http://www.pewinternet.org/>
- Lu, Z. (2017). From E-Heroine to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. *The International Journal of the History of Sport*, vol.33 no.18 2187-2206.
- Mendari, A. S. (2010). APLIKASI TEORI HIERARKI KEBUTUHAN MASLOW DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Widya Warta No. 01 Tahun XXXIV*, 82-91.
- Mubarak, F. (2017, 10 25). *NVIDIA Resmikan iCafe Gold POSEIDON Game Arena Solo*. Retrieved from Hexatekno.com: <http://hexatekno.com/2017/10/nvidia-resmikan-icafe-gold-poseidon-game-arena-solo/>
- Pertiwi, W. K. (2018, May 25). *Apa Beda antara "Gaming" dan eSports?* Retrieved from Tekno.kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/13150097/apa-beda-antara-gaming-dan-esports->
- Poisso, L. (2009, April 1). *WoW Rookie: Gaming terminology 101*. Retrieved from engadget.com: <https://www.engadget.com/2009/04/01/wow-rookie-gaming-terminology-101/>
- Septiana, R. C. (2017, 10 25). *Solo Kini Punya "Game Center" Taraf Internasional*. Retrieved from tekno.kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/11150067/solo-kini-punya-game-center-taraf-internasional>
- Seth, E., Jenny, R., Manning, D., & Margareth, C. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest vol 69*, 1-18.
- Stoner, J. A., & Freeman, R. E. (1992). *Management*. London: Prentice-Hall International.
- Surbakti, R. T. (2014). Magister Manajemen Universitas Katolik Parahyangan. *PENGARUH MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN GOLONGAN 1 DI UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN*, Vol. 1, No. 2 211-232.