

PENGARUH PERFORMANCE GOAL TERHADAP FLOW EXPERIENCE DALAM KONTEKS PERMAINAN ONLINE

Antonius Ricky Dewandono, Listyo Yuwanto, V. Heru Hariyanto

Fakultas Psikologi

antoniusrickywow@gmail.com

Abstrak- Industri permainan *online* di Indonesia masih kurang mendapat sorotan, sehingga produk-produk permainan dari luar negeri masuk dan menguasai sebagian besar pasar permainan di Indonesia (Baskoro, 2015). Hal ini dapat berdampak buruk bagi pengembang permainan (*game developer*) dalam negeri untuk dapat bersaing dan berkembang. Penelitian berfokus pada komponen pada permainan yang menyebabkan seseorang mengalami keadaan optimal yaitu *flow*. Hal ini bertujuan untuk menyediakan petunjuk untuk pengembang permainan agar dapat membuat permainan yang menarik. Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat potensi *performance goal* untuk meningkatkan konsentrasi yang merupakan bagian penting dari pengalaman *flow*. Melalui metode eksperimen desain kelompok kontrol pretest-posttest peneliti mencoba menguji hubungan antara *performance goal* dan *flow* untuk melihat apakah karakteristik peningkatan konsentrasi tersebut dapat mempengaruhi keadaan *flow* dalam permainan *online*, sehingga dapat menjadi petunjuk bagi pengembang permainan untuk mengembangkan produk yang sukses. Hasil Penelitian dengan $n = 30$ menunjukkan bahwa ada beda antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pemberian *performance goal* dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan oleh nilai $t = 2.269$, $p = .031$ dengan skor pengalaman *flow* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah dengan menggunakan *performance goal*, sebuah permainan dapat menjadi lebih mungkin untuk menyebabkan seseorang memasuki keadaan *flow*.

Kata Kunci : *game, game online, flow, performance goal*

Abstract- Indonesian online game industry hasn't been receiving enough focus as of late, this leads to the domination of other countries' international games in indonesia game market (Baskoro, 2015). The consequences would be bad for Indonesian game developer's growth and competing power. This study focused on in games that cause an individual to had an optimal experience that is called flow. The purpose of this study is to provide clue for game developer to be able to create a more interesting game. In this study performance goal is seen as having potential to increase concentration which is very important for flow experience. Through experimental method of pretest-posttest control group design, we try to test the relationship between performance goal and flow to see whether the concentration enhancing characteristic of performance goal could affect flow experience, thus giving clue toward game developer for developing a successful product. With $n = 30$, the result shows that there is difference between experiment group being given performance goal to accomplish and the control group. This claim is proven by t score of 2.269 and p score of .031. The result also show a higher amount of flow

experience occurring in experimental group. It can be concluded that by utilizing performance goal in games, the possibility for player to experience flow increase.

Kata Kunci : *game, game online, flow, performance goal*

PENDAHULUAN

Menurut survei kepuasan pengembang *game* pada tahun 2016 oleh IGDA (Weststar, 2016) menunjukkan bahwa Asia memiliki keterlibatan dalam dunia permainan sebanyak enam persen yang benar-benar terlibat dalam industri permainan internasional. Jika dibagi secara merata dengan 48 negara lainnya di Asia maka porsi kontribusi tiap negara adalah 0,125 persen, termasuk Indonesia. Hal ini diperburuk oleh hasil survei yang menunjukkan bahwa dari 23 publisher *game online* di Indonesia sebanyak 65 persen dimiliki oleh perusahaan asing (Baskoro, 2015). Hal ini sangat disayangkan karena pasar internasional dan nasional terbuka lebar bagi para developer lokal. Masalah ini disebabkan oleh developer game lokal yang belum mampu membuat permainan yang menarik untuk konsumen (Wahab, 2016).

Kili (2005) dan Baron (2012) mengatakan bahwa *flow* menjadi salah satu faktor utama yang membuat permainan menjadi menyenangkan dan menarik untuk dimainkan secara berulang. Konsep ini dapat menjadi kunci bagi masalah yang dihadapi *game developer* lokal dengan menyediakan petunjuk untuk mendesain permainan yang menarik. *Flow* sendiri merupakan keadaan dengan tingkat keterlibatan yang tinggi terhadap suatu aktivitas yang membuat seakan hal lain tidak berarti lagi selain aktivitas tersebut. Pengalaman ini begitu menyenangkan sampai-sampai seseorang rela membayar harga yang besar, hanya untuk mengulangi pengalaman itu kembali (Csikszentmihalyi, 1990). Keadaan tersebut seringkali membuat persepsi terhadap waktu berubah, sehingga waktu terasa seperti tidak bergerak (Bakker, 2008). Keadaan ini sendiri akan terjadi ketika seseorang berada di dalam situasi ketika tantangan dan kemampuan mereka seimbang (Csikszentmihalyi, 1990). *Flow* selain terjadi pada *game online* (Chiang, Lin, Cheng & Liu, 2011) , juga terjadi pada berbagai macam konteks seperti

olahraga (Jackson & Marsh, 1996), dunia hiburan (Erret, 2014), Industri dan organisasi (Maeran & Cangiano, 2013)

Kili (2005) mengusulkan bahwa dalam mendesain permainan perlu menetapkan kondisi yang mempermudah seseorang masuk dalam keadaan *flow* seperti tujuan yang jelas (*clear goal*), timbal balik yang sesuai dan segera dan kesesuaian antara tantangan dan keahlian. Chen et al (1999) menyatakan bahwa ketiga hal tersebut menjadi faktor yang menjadi syarat untuk mencapai keadaan *flow*. Ketiga faktor memiliki istilah yang disebut *flow antecedent*. Clear goal sebagai salah satu kondisi *flow* memiliki karakteristik seperti menyediakan timbal balik yang spesifik, berada di bawah kendali individu (Finneran & Zhang, 2003), dan muncul dari hasil interaksi individu dengan aktivitas (Nakamura & Csikzentmihalyi 2002).

Karakteristik tersebut menyerupai konsep *performance goal*. Serupa karena penetapan *performance goal* ini ditetapkan berdasarkan perilaku yang berada di bawah kendali individu terhadap aktivitas yang ada (Moran, 2004 & Lavellee et al 2004). Tujuan ini juga ditentukan berdasarkan hasil kinerja individu terdahulu di dalam aktivitas tersebut (Moran, 2004). Timbal balik juga dapat dengan mudah dilihat karena setiap aksi yang dilakukan memberikan informasi kepada seseorang mengenai seberapa dekat tujuan dengan kinerjanya.

Performance goal ini dapat dikatakan bersifat *task oriented*. *Task oriented* yang dimaksud adalah orientasi yang terarah pada pelaksanaan aktivitas dan penguasaan tantangan dan kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas tersebut (Stavrou, Psychountaki, Georgiadis, Karteroliotis, & Zervas, 2015). Penelitian Novak, Hoffman & Duhachek (2003) terhadap *goal* yang bersifat *task oriented* dengan menggunakan data dari 588 responden menunjukkan bahwa pengalaman *flow* berhubungan dengan *goal* yang bersifat *task oriented*.

Selain itu Lavalee et al (2004), Weinberg (2012), Moran (2004) dan *PDHPE.net* (2015) mengusulkan bahwa dengan menetapkan *performance goal* dapat meningkatkan tingkat konsentrasi individu terhadap aktivitas. Namun sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kingston dan Hardy (1997) terhadap 37 atlet golf menunjukkan bahwa penetapan *performance goal* tidak memiliki hubungan yang

signifikan terhadap tingkat konsentrasi. Melihat konsentrasi juga merupakan salah satu komponen penting di dalam konsep *flow* (Bakker 2005), peneliti memutuskan untuk menjelaskan hasil yang bertolak-belakang tersebut dengan menggunakan kacamata konseptual yang lebih luas yaitu dengan menggunakan konsep *flow*. Hal ini juga sekaligus menjadi penting karena jawaban atas hal tersebut dapat memberikan petunjuk bagi para pengembang *game* untuk dapat menciptakan strategi agar permainan menjadi lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian konsumen. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh yang diberikan *performance goal* terhadap *flow experience* melalui penelitian eksperimen.

Pengalaman *Flow* (*Flow Experience*)

Bakker (2005) mendefinisikan *flow* sebagai sebuah keadaan di dalam kesadaran ketika orang-orang menjadi betul-betul terlarut dalam sebuah aktivitas dan sangat menikmati aktivitas tersebut. Menurut Bakker ada tiga elemen di dalam pengalaman *flow* yaitu *absorption*, *enjoyment*, dan *intrinsic motivation*. *Absorption* mengacu kepada keadaan konsentrasi total yang menyebabkan seseorang terlibat total dengan aktivitasnya dalam keadaan ini seseorang biasanya lupa tentang hal-hal disekitarnya. *Enjoyment* sendiri mengacu kepada konsekuensi menyenangkan yang dihasilkan oleh evaluasi secara afektif dan kognitif terhadap pengalaman *flow*. Sedangkan *intrinsic work motivation* mengacu pada kebutuhan untuk melakukan aktivitas dengan tujuan untuk mengalami kenikmatan dan kepuasan dari aktivitas tersebut. Semakin tinggi *intrinsic work motivation* semakin tinggi keinginan untuk terus mengulang dan melanjutkan aktivitas tersebut.

Penelitian Bakker (2008) terhadap guru musik menunjukkan bahwa ada 4 faktor yang mempengaruhi keadaan *flow* yaitu, otonomi, timbal balik terhadap kinerja, dukungan sosial, dan pembinaan pengawas. Selain itu *goal* yang rinci (*clear goal*) juga dapat memusatkan perhatian dan meningkatkan pengalaman *flow* (Csikszentmihalyi, 1990). Faktor-faktor tersebut mempengaruhi *flow* dengan cara menciptakan keseimbangan antara tantangan yang dihadapi dan kemampuan, yang fungsinya adalah memfasilitasi penuh konsentrasi terhadap aktivitas.

Csikszentmihalyi (1990) juga mengusulkan bahwa karakteristik internal (gangguan perhatian, tingkat egosentrisme, keadaan sosial anomi & alienasi sebagai faktor-faktor yang mengganggu atau mencegah terjadinya pengalaman *flow*. Faktor-faktor tersebut memiliki kesamaan yaitu mampu membuat perhatian tersebar ke arah hal selain aktivitas yang sedang dilakukan. Dengan kata lain faktor-faktor tersebut menyebabkan distraksi pada individu.

Sebuah pola dapat dilihat pada faktor-faktor tersebut yaitu pengaruhnya terhadap konsentrasi yang begitu penting bagi keadaan *flow*. Hal ini juga memperlihatkan betapa pentingnya konsentrasi dan perhatian untuk masuk dalam keadaan *flow*. Melihat kondisi ini sebuah pendekatan yang dapat menambah konsentrasi dapat meningkatkan kemungkinan seseorang masuk ke dalam keadaan *flow*

Tujuan Berbasis Kinerja(*Performance Goal*)

Dalam menetapkan tujuan ada beberapa tipe tujuan yang dapat ditetapkan. Bentuknya dapat muncul dalam tujuan yang berbasis pada perilaku (*performance goal*) atau tujuan yang berbasis pada hasil (*outcome goal*). *Performance goal* mengacu pada tujuan performa yang ingin dicapai seseorang, penetapannya menggunakan standar keunggulan diri yang ada sebelumnya (Weinberg, 2012). Sedangkan Lavalee et al (2004) mendefinisikannya sebagai tujuan mengenai target performa yang berada di bawah kendali seseorang. Sedangkan *outcome goal* adalah tujuan berdasarkan hasil yang menitikberatkan menang atau kalah (Moran, 2004). Dengan menetapkan *performance goal* individu dapat mengalami peningkatan konsentrasi, kepercayaan diri serta menurunkan kecemasan (Lavallee et al, 2004 & Weinberg, 2012). Karakteristik yang dimiliki ini penting karena dengan meningkatkan konsentrasi akan lebih mudah bagi seseorang individu untuk masuk dalam *flow* dan menurunnya kecemasan dapat membuat seseorang bertahan lebih lama dalam keadaan *flow*. Hal ini akan membuat seseorang lebih fokus dan mencegah pikiran terbagi pada hal selain daripada aktivitas sehingga meningkatkan kemungkinan masuk dalam *flow*.

Berdasarkan uraian atas pengaruh *performance goal* terhadap *flow* tersebut maka peneliti mengusulkan sebuah hipotesis yaitu

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen.

Subjek Penelitian

Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang. Sampel adalah subjek atau partisipan yang terlibat dalam penelitian dan diambil dari sebuah populasi tertentu untuk menggambarkan keadaan umum dari variabel yang diteliti di populasi tersebut secara sukarela (Polit & Beck, 2003; Howitt & Cramer, 2011). Sampel diambil dari kalangan mahasiswa psikologi di sebuah universitas dengan teknik *purposive sampling*.

Instrumen Penelitian

1. Game Online Mobile Legend: Bang Bang

Permainan *Mobile Legend* dipilih karena permainan bersifat kompetitif. Menurut Csikszentmihalyi (1990) permainan dengan karakteristik kompetitif adalah salah satu kondisi yang bisa membuat kita merasakan keadaan *flow* dengan menghadirkan lawan yang memiliki tingkat kemampuan yang sama dengan diri kita. Lawan main dengan tingkat kemampuan yang seimbang atau sedikit lebih tinggi kemudian akan memancing kita untuk berkonsentrasi dan mengerahkan kemampuan terbaik kita untuk melawannya. Pada saat tantangan dan kemampuan seimbang inilah kita akan merasakan keadaan *flow* yang menyenangkan. Fokus bukan pada menang tapi untuk mengerahkan yang terbaik dari dalam diri kita dan menang hanya menjadi bonus dari aktivitas tersebut. Hal ini tidak akan terjadi jika lawan sangat mudah atau sangat sulit karena akan menimbulkan rasa bosan jika terlalu mudah dan rasa cemas jika terlalu sulit.

2. Skala Flow Experience

Alat ukur ini digunakan karena peneliti saat ini menggunakan konsep dan dimensi teoritis yang dikaji oleh Bakker (2008) mengenai *flow*. Ditambah lagi pemakaian alat ukur ini dapat digunakan untuk menguji konsep teoritis yang diusulkan oleh Bakker (2008). WOLF memiliki 13 butir dan menggunakan skala 1

sampai 7 (tidak pernah – selalu). Angka *Alpha Cronbach* yang didapat dari hasil pengujian alat ukur ini cukup tinggi untuk dimensi *work enjoyment*(0.90), memuaskan untuk dimensi *absorption* (0.80) dan memuaskan untuk dimensi *intrinsic work motivation* (0.75) (Bakker, 2008). Serangkaian *confirmatory* dan *exploratory factor analysis* menunjukkan bahwa alat ukur ini memiliki validitas yang baik (Bakker, 2008). Dalam penelitian ini alat ukur melalui proses *content validity ratio* dengan lima orang ahli (*subjet matter expert*) menyebabkan perubahan butir dari 13 butir menjadi 11 butir untuk memastikan kesesuaian dengan konteks penelitian.

Prosedur Penelitian

Setelah terkumpul subjek dimasukkan secara acak ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kedua kelompok diberikan *pre-test* sebelum dan *post-test* setelah perlakuan. Perlakuan dalam kelompok eksperimen berupa penetapan *performance goal*. *Goal/target* yang dipakai ditentukan berdasarkan sejarah kemampuan pemain yang terlihat pada sistem permainan. Sebagai contoh, jika pemain memiliki rata-rata kemampuan untuk mengeliminasi musuh sebanyak tiga kali setiap bermain maka tujuan ditetapkan sedikit di atas rata-rata tersebut. Melalui hasil diskusi dengan pemain, dua poin di atas rata-rata kemampuan tidak terlalu sulit atau terlalu mudah bagi pemain sehingga menciptakan keseimbangan antara tantangan dan kemampuan. Pada kelompok kontrol tidak ada penetapan *performance goal*. Subjek pada kelompok ini dibiarkan bermain seperti mereka bermain biasanya. Observasi juga dilakukan pada saat kedua kelompok bermain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji reliabilitas alat ukur *Work Related Flow Inventory* (WOLF) menunjukkan nilai *alpha cronbach* (α) yang cukup memadai yang ditunjukkan melalui tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Butir yang digugurkan	Jumlah Butir (Sisa)	Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>
1	<i>Absorption</i>	-	4	0,921
2	<i>Work Enjoyment</i>	-	4	0,899
3	<i>Intrinsic Work Motivation</i>	9,11	3	0,641
4	Reliabilitas Total WOLF			0,931

Hasil uji asumsi normalitas juga menunjukkan bahwa sampel yang digunakan secara statistik memiliki sebaran yang normal ($p \geq 0.05$) yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas *Pre-test*

Kolmogorov-Smirnov (<i>Pre Test</i>)		
Kelompok	<i>P</i>	Status
Kelompok Eksperimen	.153	Normal
Kelompok Kontrol	.200	Normal

Tabel 2. Uji Normalitas *Post-test*

Kolmogorov-Smirnov (<i>Post Test</i>)		
Kelompok	<i>p</i>	Status
Kelompok Eksperimen	.200	Normal
Kelompok Kontrol	.200	Normal

Uji homogenitas terhadap kedua data pretest dan posttest yang menggabungkan antara data dari KE dan KK. Hasil analisa menunjukkan hasil $p = .501$ untuk *pretest* dan $p = .141$ untuk *posttest*. Kedua data memenuhi asumsi homogenitas.

Tabel 3. Uji Homogenitas

<i>Levene Test (Post Test)</i>		
Data KE&KK	<i>p</i>	Status
Pretest	.501	Homogen
Posttest	.141	Homogen

Uji hipotesis menggunakan tes parametrik karena data yang tersedia memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil uji pada *pretest* menunjukkan bahwa ada perbedaan namun tidak signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki keadaan yang kurang lebih sama sebelum perlakuan diberikan. Kesimpulan ini ditunjukkan oleh nilai $t = -1.583$ $p = .125$ pada *pretest*.

Hasil dari data *posttest* menunjukkan nilai $t = 2.269$ $p = .031$ dan nilai perbandingan selisih dengan nilai $t = .025$ dan $p = 2.367$. Hasil menunjukkan angka dibawah .05 maka dapat disimpulkan bahwa ada beda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari kedua angka tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan pada *posttest* memang disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Tabel 4. Uji Hipotesis

<i>Independent Sample T-Test</i>				
No	Data	<i>p</i>	<i>Mean</i>	T
1	Pretest	.125	KE = 55.13 KK = 60.5	-1.583
2	Posttest	.031	KE = 64.93 KK = 57	2.269
3	Selisih	.025	KE = 9.8 KK = 5.2	2.367

Selain itu perbandingan antara pretest dan posttest dari tiap kelompok untuk menunjukkan adanya perubahan yang secara statistik signifikan pada tabel menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen perbedaan antara pre-test dan post-test secara statistik cukup signifikan hal ini dapat dilihat bahwa nilai $p = 0.00$ dan nilai $t = 6.225$, serta dari nilai mean dapat terlihat terjadinya peningkatan. Sedangkan pada kelompok kontrol terlihat juga perbedaan yang signifikan secara statistik antara pre-test dan post-test yang dapat dilihat melalui nilai $p = .041$ dan

nilai $t = -2.252$, namun nilai dari mean menunjukkan adanya penurunan dari *pretest* ke arah *posttest*.

Tabel 5. *Paired Sample T-Test*

<i>Paired Sample T-Test</i>				
No	Data	<i>p</i>	Mean	T
1	Pre KE- Post KE	.000	Pre = 55.13 Post = 64.93	6.225
2	Pre KK - Post KK	.041	Pre = 60.46 Post = 57	-2.252

Untuk mendapatkan gambaran lebih detil mengenai peningkatan *flow*, Maka dilakukan analisa terhadap selisih antara *pre-test* dan *post-test* aspek absorption, enjoyment dan intrinsic motivation. Dari hasil uji beda terhadap setiap aspek ditemukan bahwa perbedaan skor yang signifikan terjadi bukan hanya pada satu aspek, melainkan pada semua aspek yang ada. Aspek *absorption*, *work enjoyment*, *intrinsic motivation* menunjukkan nilai $p \leq 0.05$. Hal ini berarti ada perbedaan yang menyeluruh pada variabel *flow experience*.

Tabel 6. Uji Beda Peningkatan Per Aspek

<i>Independent Sample t-test</i>				
No	Aspek	<i>p</i>	Mean	t
1	Absorpton	.000	KE = 3.93 KK = 1.0	4.89
2	Work Enjoyment	.000	KE = 4.066 KK = 1.53	5.414
3	Intrinsic Motivation	.001	KE = 1.80 KK = 0.93	3.538

PEMBAHASAN

Performance goal* sebagai faktor peningkat pengalaman *flow* di dalam konteks *game online

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap pengalaman *flow* yang mereka rasakan. Hal ini ditunjukkan melalui $t = 2.269$, $p = 0.031$ pada tabel 4, hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat *flow experience* yang signifikan antara pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terlebih lagi, pada tabel 5 dapat terlihat bahwa

pada kelompok eksperimen ada perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* di dalamnya dengan nilai $t = 6.225$ dan nilai $p = .000$. Skor post test yang lebih besar sekaligus mengindikasikan adanya peningkatan dari skor *pretest*. Sedangkan pada kelompok eksperimen nilai $t = -2.252$ dan $p = 0.041$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* namun perbedaan ada dalam bentuk penurunan dari skor *pretest* ke *posttest*

Performance goal mampu menyebabkan adanya peningkatan *flow experience* karena beberapa hal. Hal pertama, *performance goal* merupakan sebuah tujuan yang ditetapkan berdasarkan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Dampaknya pemain dengan *performance goal* mengetahui dengan jelas apa yang harus dilakukan dan dapat fokus melakukannya. Hal ini menurunkan resiko terjadi *psychic entropy* yang merupakan keadaan dimana informasi yang ada menyebabkan kekacauan di dalam pikiran sehingga seseorang tidak tau apa yang harus dilakukan (Csikszentmihalyi, 1990). *Performance goal* mengurangi resiko terjadinya hal ini dengan menciptakan sebuah tujuan yang berada di bawah kontrol pemain yang menyebabkan keadaan fokus dalam diri pemain.

Keadaan fokus yang diciptakan oleh *performance goal* ini didukung oleh hasil data yang menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan *flow* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada aspek *absorption* (tabel 6) yang ditunjukkan melalui nilai $t = 4,89$, $p = .000$. Skor yang mengalami peningkatan lebih besar adalah kelompok eksperimen. Namun perbedaan perilaku antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terlihat mencolok. Ketika bermain hampir semua pemain memiliki bahasa tubuh yang sama yaitu tubuh yang membungkuk ke depan dengan alat main berada tepat di bawah dahi.

Aspek *enjoyment* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 6 juga terlihat menunjukkan perbedaan yang signifikan yaitu menunjukkan nilai $t = 5.414$, $p = .000$. Hal ini menunjukkan peningkatan *enjoyment* pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Peningkatan *enjoyment* ini terjadi karena *performance goal* mengurangi resiko terjadinya *psychic entropy* yang menyebabkan subjek dapat menjalani permainan tanpa mengalami kebingungan dan terdistraksi. Selain itu usaha untuk mencapai *performance goal*

dapat memberikan timbal balik terhadap kemampuan diri yang berkembang seiring dengan tercapainya *goal*. Timbal balik ini dapat dengan mudah mereka dapatkan melalui interaksi mereka dengan permainan. Setiap aksi yang mereka lakukan dapat memberikan informasi mengenai seberapa dekat mereka dengan *goal* yang telah ditetapkan. Nakamura dan Csikszentmihalyi (2014) berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa timbal balik yang jelas akan membuat sebuah aktivitas menyenangkan dan memuaskan.

Dalam proses eksperimen peneliti juga menangkap bahwa kelompok eksperimen terlihat lebih terdorong untuk memainkan ulang permainan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Keinginan ini menunjukkan ada dorongan intrinsik untuk kembali terlibat dalam proses bermain. Evaluasi positif terhadap aktivitas tersebut tercermin dalam aspek *intrinsic motivation*. Hasil data pada tabel 6 juga menunjukkan bahwa skor *intrinsic motivation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan dengan nilai $t = 3.538$, $p = .001$. Pengaruh ini dapat diatribusikan pada kedua aspek sebelumnya yang terlebih dahulu menciptakan pengalaman yang menyenangkan sehingga memunculkan dorongan dalam diri untuk menikmati aktivitas itu kembali.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu:

1. Kehadiran *performance goal* dalam aktivitas permainan *online* dapat berpengaruh terhadap pengalaman *flow*. Hal ini sekaligus menjawab penelitian dengan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang diberikan oleh *performance goal* terhadap pengalaman *flow*. Peningkatan *flow* yang terjadi pada kelompok eksperimen juga sekaligus mendukung usulan Lavalee et al (2014) bahwa *performance goal* dapat dipakai untuk mencapai keadaan tersebut.
2. Pemberian *performance goal* memunculkan peningkatan pada kelompok eksperimen yang signifikan ketika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan muncul pada aspek *absorption*, *enjoyment*, *intrinsic motivation* sehingga terlihat efek yang menyeluruh dari pemberian perlakuan *performance goal*

Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian ada beberapa hal yang menjadi keterbatasan penelitian ini. Hal pertama yang jadi keterbatasan penelitian ini adalah kurangnya jumlah subjek yang ada untuk bisa merepresentasikan populasi yang ada sehingga dapat melemahkan kekuatan penelitian dan meningkatkan *margin of error*.

Kedua, terdapat kelemahan dalam karakteristik internal subjek yang belum dapat dikontrol dalam penelitian ini. Nakamura & Csikszentmihalyi (2002) mengatakan ada karakteristik kepribadian tertentu yang dapat mempengaruhi seberapa mudah seseorang untuk memasuki keadaan *flow*. Karakteristik tersebut meliputi rasa ingin tahu dan ketertarikan individu terhadap hal-hal di dalam kehidupan secara umum, ketekunan serta egosentrisme. Nakamura & Csikszentmihalyi mengatakan bahwa semakin tinggi rasa ingin tahu dan ketekunan serta egosentrisme yang rendah memberikan individu kemampuan untuk lebih mudah masuk kedalam keadaan *flow*.

Ketiga, Finneran & Zhang (2003) mengatakan bahwa karakteristik artefak atau alat yang digunakan dalam melakukan aktivitas juga dapat mempengaruhi pengalaman *flow*. Karakteristik yang dimaksud adalah kemampuan sebuah artefak untuk melibatkan seluruh panca indra atau yang disebut oleh *vividness*. Di samping itu, karakteristik yang disebut sebagai *responsiveness* yang mengacu pada kecepatan timbal balik informasi kepada pengguna artefak, juga dapat mempengaruhi pengalaman *flow*. Dalam penelitian ini karakteristik seperti *vividness* dan *responsiveness* yang ada dalam artefak bermain belum dapat dikontrol sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil akhir penelitian. Bukan hanya itu kendala konektivitas jaringan internet yang buruk dalam prosedur eksperimen juga terjadi sehingga *responsiveness* artefak di dalam beberapa subjek penelitian menjadi rendah sehingga dapat mempengaruhi pengalaman *flow* subjek.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan survei awal untuk menetapkan jumlah populasi awal yang sesuai dengan karakteristik subjek yang telah ditetapkan sehingga penentuan sampel dapat dilakukan dengan lebih tepat. Selain itu jumlah sampel kurang memadai sehingga penarikan kesimpulan dari hasil bisa menjadi kurang akurat.
2. Pelaksanaan penelitian berikutnya jika memakai metode eksperimen dapat memperhitungkan karakteristik internal individu seperti rasa ingin tahu, ketekunan dan egosentrisme sebagai variabel-variabel karena karakteristik personal tersebut mempengaruhi pengalaman *flow* (Nakamura & Csikszentmihalyi 2002). Skala yang mengukur karakteristik tersebut dapat digunakan. Hasil pengukuran yang didapat kemudian bisa digunakan untuk melakukan analisa korelasional disamping dari uji beda sehingga dapat ditemukan hubungan antara karakteristik-karakteristik dan *flow experience*.
3. Karakteristik artefak atau alat permainan yang digunakan juga dapat berpengaruh terhadap keadaan *flow* yang dirasakan subjek (Finneran & Zhang, 2003). Dalam penelitian ini karakteristik tersebut belum diperhitungkan pengaruhnya terhadap keadaan *flow*. Sehingga dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk melihat juga hubungan antara karakteristik *vividness* dan *responsiveness* dari artefak terhadap pengalaman *flow*
4. Permainan dalam kategori luar jaringan (*offline*) bisa digunakan sebagai alat penelitian. Hal ini disarankan karena permainan offline tidak menggunakan internet, sehingga gangguan pada jaringan internet tidak mengganggu proses pelaksanaan eksperimen seperti yang terjadi dalam penelitian ini.

Saran bagi *Game Developer*

Pengembang game online dapat meningkatkan potensi pemain dapat mengalami keadaan *flow* dengan membantu pemain menetapkan *performance goal*

yang sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan sistem *coaching* yang memperbolehkan sistem permainan untuk dapat memberikan penilaian terhadap kemampuan serta memberikan *goal* berdasarkan yang memiliki tantangan yang seimbang dengan penilaian tersebut untuk meningkatkan performa perilaku atau kemampuan tertentu serta menciptakan keadaan konsentrasi dalam diri pemain.

PUSTAKA ACUAN

- Baron, S. (2012, March 22). *Cognitive flow: The psychology of great game design*. Dipetik April 5, 2017, dari Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php
- Bakker, A. B. (2005). Flow among music teachers and their students: The crossover of peak experiences. *Journal of Vocational Behavior* 66(1), 26-44.
- Bakker, A. B. (2008). The work-related *flow* inventory: Construction and initial validation of the WOLF. *Journal of Vocational Behavior* 72(3), 400-414.
- Baskoro, R. (2015, february 20). *Duniaku Network*. Retrieved April 3, 2017, from Duniaku Network web site: <http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/>
- Chen, H., Wigand, R., & Nilan, M. (1999). Optimal experience of web activities. *Computers in Human Behavior* 15(5), 585-608.
- Chiang, Y.-T., Lin, D. S., Cheng, C.-Y., & Liu, D. E.-F. (2011). Exploring online game players' *flow* experiences and positive affect. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* 10(1), 106-114.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow the psychology of optimal experience*. Chicago: Harper Collins e-books.
- Novak, T. P., & Hoffman, D., Duhachek, A.. (2003). The influence of goal-directed and experiential. *Journal Of Consumer Psychology* 13 (1 &2), 3-16
- Erez, M., & Zidon, I. (1984). Effect of goal acceptance on the relationship of goal difficulty to performance. *Journal of Applied Psychology* 69(1), 69-78.
- Errett, B. (2014). *Element of wits mastering the arts of being interesting*. New York: Penguin Group.

- Finneran, C. M., & Zhang, P. (2003). A person–artefact–task (PAT) model of flow antecedents in computer-mediated environments. *International Journal of Human-Computer Studies* 59(4), 475-496.
- Howitt, D., & Cramer, D. (2011). *Introduction to research methods in psychology third edition*. London: Pearson Education.
- Jackson, S. A., & Marsh, H. W. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience . *Journal Of Sport & Exercise Psychology* , 17-35.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education* 8(2005) , 13-24.
- Kingston, K. M., & Hardy, L. (1997). Effects of different types of goals on processes that support performance. *The Sport Psychologist* 11(3) , 277-293.
- Lavallee, D., Kremer, J., Moran, A. P., & Williams, M. (2004). *Sport psychology contemporary themes*. New York: PALGRAVE MACMILLAN.
- Maeran, R., & Cangiano, F. (2013). Flow experience and job characteristics: Analyzing the role of flow in job satisfaction. *Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology Vol 20*, 13-26.
- Moran, A. P. (2004). *Sport and exercise psychology*. New York: Routledge.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. Dalam J. Nakamura, & M. Csikszentmihalyi, *Handbook of positive psychology* (hal. 89-105).
- PDHPE. (2015). *Goal setting*. Dipetik January 1, 2018, dari PDHPE Web site: <https://www.pdhpe.net/factors-affecting-performance/how-can-psychology-affect-performance/psychological-strategies-to-enhance-motivation-and-manage-anxiety/goal-setting/>
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2003). *Nursing research principles and methods 7th edition*. Philadelphia: J.B. Lippincott.
- Stavrou, N. A., Psychountaki, M., Georgiadis, E., Karteroliotis, K., & Zervas, a. Y. (2015). *Flow theory goal orientation theory: positive experience is related to athlete's goal orientation*. Dipetik November 2, 2017, dari Front Psychology: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4598580/>
- Susan A. Jackson, H. W. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: the flow state scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology* , 17-35.
- Wahab, I. A. (2016). *Opini geliat industri game di Indonesia*. Retrieved April 3, 2017, from Liputan 6 web site: