

Hubungan antara tingkah laku prososial dalam bermain Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) dan tingkah laku prososial di kehidupan nyata pada Pemain MMORPG = The relationship between prosocial behavior in Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) and prosocial behavior in real life among MMORPG Player

Fendi Budi Prabowo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20367972&lokasi=lokal>

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai hubungan antara tingkah laku prososial dalam bermain MMORPG dan tingkah laku prososial di kehidupan nyata serta hubungan antara lama bermain MMORPG dan tingkah laku prososial dalam bermain MMORPG. Penelitian ini menggunakan dua alat ukur yang diadaptasi dari alat ukur Abidin (2000), yaitu Tingkah Laku Prososial dalam Bermain MMORPG dan Tingkah Laku Prososial di Kehidupan Nyata. Partisipan penelitian ini berjumlah 115 orang yang merupakan pemain MMORPG.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif satu arah yang signifikan antara tingkah laku prososial dalam bermain MMORPG dan tingkah laku prososial dalam kehidupan nyata pada pemain MMORPG ($r = 0.418$; $p = 0.000$). Hal ini menandakan bahwa semakin sering pemain MMORPG melakukan tingkah laku prososial dalam permainan MMORPG, maka ia akan semakin cenderung melakukan tingkah laku prososial di kehidupan nyata. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara lama bermain MMORPG dan tingkah laku prososial dalam bermain MMORPG pada pemain MMORPG ($r = 0.208$; $p = 0.026$). Dengan kata lain, semakin lama pemain MMORPG bermain permainan tersebut, maka ia akan semakin cenderung melakukan tingkah laku prososial dalam permainan MMORPG. Berdasarkan hasil tersebut, game developer perlu menciptakan permainan yang mendorong pemainnya untuk melakukan tingkah laku prososial dengan pemain lain di dalam permainan tersebut sehingga mereka cenderung melakukan tingkah laku prososial di kehidupan nyata.

.....

The purpose of this research is to find the correlation between prosocial behavior in massively multiplayer online role playing game (MMORPG) and prosocial behavior in real life among MMORPG player. In addition, this research is also conducted to find the correlation between the length of playing MMORPG and prosocial behavior in MMORPG. the two instruments used this research are the Instrument of Prosocial Behavior in MMORPG and the Instrument of Prosocial Behavior in Real Life. Both of the instruments are adapted from Abidin (2000). The participants of this research are 115 MMORPG players.

The results of this research show that prosocial behavior in MMORPG significantly correlated with prosocial behavior in real life ($r = 0.418$; $p = 0.000$). That is, if the MMORPG player conduct prosocial behavior in the game, then he/she will tend to conduct prosocial behavior in real life. Moreover, the result of this research show that the length of playing MMORPG significantly correlated with prosocial behavior in MMORPG ($r = 0.208$; $p = 0.026$). That is, the longer someone play MMORPG, he/she will tend to conduct prosocial behavior in MMORPG. Based on this results, the game developer should create more games which will reinforce the players to conduct prosocial behavior in that game, so they will tend to conduct prosocial

behavior in real life.