

## Analisis faktor enjoyment experiences ketika bermain video game demi menciptakan entertainment effect = Enjoyment experiences factors analysis when playing video game to build entertainment effect

Mochammad Kresna Noer, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20446701&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

#### <b>ABSTRAK</b><br>

Terdapat suatu model teori media entertainment yang menempatkan pengalaman kenikmatan ketika mengonsumsi media hiburan sebagai intinya, namun sayangnya model yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi media interaktif terutama pada sisi motifnya. Padahal saat ini sedang gencarnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang interaktivitasnya semakin tinggi. Penelitian ini melihat bahwa ada motif lain untuk mengonsumsi media interaktif khususnya video game demi mendapatkan enjoyment yang berdasarkan teori determinasi diri. Adapun variabelnya adalah competence, autonomy relatedness. Populasi penelitian ini adalah remaja tahap akhir yang menempuh studi di beberapa universitas di Jakarta. Asumsinya adalah remaja pada tahap akhir kemampuan kognitifnya sudah berkembang dengan baik, memiliki kontrol terhadap pengeluarannya namun melemahnya pengawasan orangtua karena menganggap sudah bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Remaja pada tahap ini juga mengalami problematika hidup yang semakin kompleks. Hal tersebut yang menjadi pemicu seorang remaja menjadi heavy gamers, dalam hal ini dibuktikan melalui motif escapism. Keraguan lain yang dijawab melalui penelitian ini adalah terdapat asumsi yang dikemukakan oleh Poels et. al. bahwa terdapat kemungkinan pengalaman kenikmatan yang terjadi ketika bermain video games berbanding terbalik setelah selesai memainkan videogames, yang hal tersebut juga terkait dengan entertainment effect. Asumsi tersebut didasarkan pada rasa penyesalan yang muncul karena telah membuang waktu dengan bermain video games, bukan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti bekerja atau belajar. Pada akhirnya berdasarkan literatur dari lintas disiplin lain peneliti mengajukan saran untuk melengkapi persyaratan dari sisi media dan penggunaannya. Kata Kunci: motif media interaktif, media hiburan, permainan game digital

<hr />

#### <b>ABSTRACT</b><br>

There is certain media entertainment theory model placing pleasure experience when consuming entertainment media as its core. But unfortunately the existing model still unable to completely accommodate interactive media especially on its motives side. Even though nowadays communication and information technology with its escalating interactivity are getting even more popular. This research observe that there are other motives to consume interactive media especially videogame for the sake of enjoyment according to self determination theory. Its variable are competence, autonomy relatedness. Research of this population were final stage adolescent studying in various universities in Jakarta. The assumption were, adolescent in their final stage had their cognitive abilities well developed, having control for their expenditures, but accompanied with the parents control weakening as they were considered able for self responsibility. Adolescent in this stage also face more complicated life problems. Those become trigger for adolescent to become heavy gamers which in this matter evidenced through escapism motives. Other question answered through this research were the existence of assumption explained by Poels et. al. that there

is possibility of pleasure experience occur when playing video games are inversely proportional after playing video games, which also related with entertainment effect. Such assumption made based on guilty feeling emerged for wasting time by playing video games, instead of conducting more useful activities such as working or studying. Finally, based on literature from across discipline researcher recommended to complete other requirements from media side and its user. Keywords interactive media motives, media entertainment, video gamesviii