

Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi pada MMORPG (studi kasus: final fantasy xiv) = Analysis of factors that influence addiction to MMORPG (case study: final fantasy xiv)

Reihan Putra, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920541994&lokasi=lokal>

Abstrak

Jumlah pemain video game di dunia terus meningkat setiap tahunnya. Mudahnya akses game tentunya membuat tidak sedikit orang yang mengalami adiksi. Pada tahun 2019 WHO menetapkan adiksi pada game sebagai sebuah penyakit. Dari berbagai genre, salah satu yang paling membuat adiksi adalah genre MMORPG. Saat ini game MMORPG yang menguasai pasar adalah Final Fantasy XIV dengan 27 juta pemain. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui faktor apa saja yang mendorong adiksi pada game MMORPG khususnya Final Fantasy XIV. Penelitian ini menggunakan teori MMORPG Affordance dan Motivation Factors sebagai model penelitian. Berdasarkan 132 data yang valid, terdapat tiga hipotesis yang signifikan dalam mempengaruhi adiksi. Penelitian ini memberikan pembuat kebijakan dan pengambil keputusan wawasan untuk mencegah kecanduan MMORPG untuk menciptakan taman bermain virtual yang sehat.

..... The number of video game players in the world continues to increase every year. Easy access to games certainly makes not a few people experience addiction. In 2019 WHO defined game addiction as a disease. Of the various genres, one of the most addictive is the MMORPG genre. Currently the MMORPG game that dominates the market is Final Fantasy XIV with 27 million players. This study seeks to find out what factors drive addiction to MMORPG games, especially Final Fantasy XIV. This research uses the MMORPG Affordance theory and Motivation Factors as a research model. Based on 132 valid data, there are three hypotheses that are significant in influencing addiction. This research provides policy makers and decision makers with insights to prevent MMORPG addiction to create a healthy virtual playground.