

PENGARUH *ENJOYMENT EXPERIENCES* PASCA MENGGUNAKAN MEDIA HIBURAN INTERAKTIF

Mochammad Kresna N.

Universitas Indonesia

Email : mchkresna@gmail.com

Abstrak

Permainan *video games* dalam *platform* apapun merupakan salah satu jenis media interaktif yang mempunyai fungsi *entertainment*. Apabila berbicara mengenai *entertainment* atau hiburan dalam konteks ilmu komunikasi khususnya studi tentang teori media dan masyarakat maka *entertainment* merupakan salah satu tugas atau fungsi media dalam masyarakat (Mc Quail, 2010: 99), selain itu juga perlu diingat kembali sejarahnya bahwa salah satu dari empat fungsi utama dari komunikasi yang disempurnakan oleh Wright (1960) adalah hiburan/ *entertainment*. Menurut teori *media entertainment* oleh Peter Vorderer dengan mengkonsumsi materi hiburan maka akan tercipta relaksasi, kebahagiaan, ketenangan dan hal lain yang mengarah kepada afek positif. Namun, terdapat asumsi yang dikemukakan oleh Poels, K., de Kort, Y.A.W., dan IJsselsteijn, W.A. bahwa terdapat kemungkinan, pengalaman kenikmatan yang terjadi ketika bermain *video games* berbanding terbalik setelah selesai memainkan *video games*. 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. Poels, Kort & IJsselsteijn hanya menyediakan asumsi dan indikatornya saja. Penelitian ini akan menjawab asumsi *Post Game Experiences* atau pengalaman sesaat setelah selesai bermain sebuah *Video Games* dalam konteks remaja di Jakarta.

Kata Kunci: *interactive media, media entertainment, post game experiences*

1. Pendahuluan

Dalam menjalankan fungsinya sebagai penyedia hiburan kepada masyarakat industri *video games* beberapa tahun belakangan telah mengembangkan sejumlah besar jenis *game* dari berbagai *genre* dan perangkat bermain *game*, yang ditujukan pada kelompok usia dan jenis kelamin yang berbeda dengan beragam cara menikmati suatu *video games*. Bermain *game digital* telah menjadi suatu aktivitas yang tak terpisahkan yang menyenangkan oleh beberapa individu dengan berbagai

latar belakang. Platformnya pun beraneka ragam dari mulai *video games* di PC sampai yang bisa dimainkan pada *mobile phone* yang bisa dibawa kemanapun.

Tentu saja tujuan seseorang mengkonsumsi media hiburan akan tercipta *mood* atau afek yang positif. Poels, Kort & Ijsselsteijn mempunyai asumsi bermain game juga dapat merangsang sejumlah emosi ketika pemain telah berhenti bermain. Hal itu disebut sebagai *post game experience* (Pengalaman Pasca Bermain Game). Kelegaan setelah melewati suatu level yang sulit, perasaan mendapatkan teman baru melalui bermain game online merupakan beberapa contoh pengalaman positif pasca bermain *game*, namun disamping itu juga memungkinkan munculnya pengalaman negatif seperti perasaan bersalah setelah memainkan game terlalu lama dan mengabaikan orang atau aktivitas lain. Sayangnya penelitian yang ada baru sebatas berasumsi saja dan merumuskan indikator pengukuran pengalaman pasca bermain *video games*. Dalam penelitian ini indikator tersebut akan diuji pada remaja di Jakarta.

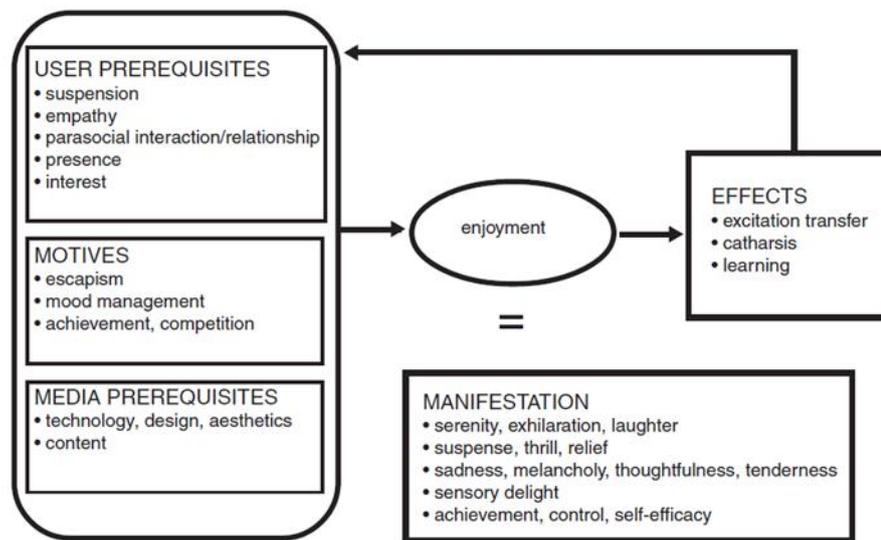
2. Tinjauan Pustaka

Media Entertainment

Banyak teori yang mengulas media dan dampaknya seperti *hypodermic theory*, *uses and gratifications theory*, *cultivation theory* dan lain sebagainya. Sebagian besar membahas dampak dari media namun belum banyak pembahasan yang terjadi ketika mengkonsumsi media. Seperti alasan seorang individu bisa menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk bermain *video game* atau alasan seseorang lebih memanfaatkan waktunya untuk menonton sinetron di televisi atau mungkin sekedar mendengarkan musik. Salah satu teori yang bisa menjelaskan hal ini adalah teori *media entertainment*.

Enjoyment atau kenikmatan adalah inti dari model teori *media entertainment*. Ketika seseorang lebih memilih menonton acara hiburan, bermain *video game* dan lain sebagainya maka dijelaskan bahwa penyebab mengkonsumsi sebuah media karena terjadi sensasi kenikmatan (*pleasure/enjoyment*) di dalamnya. Bahkan tidak ada alasan lain apalagi sampai menghitung untung dan ruginya dalam memilih aktivitas hiburan seperti yang dijelaskan oleh Teori *Uses & Gratification*.

Gambar 1: Model Teori *Media Entertainment*



Berdasarkan model di atas, pengalaman *enjoyment* adalah tujuan yang ingin dicapai seorang individu dalam mengkonsumsi media. Ragam hiburan yang dihadirkan melalui media dikonsumsi untuk mendapatkan kesenangan. (Roseman & Evdokas, 2004). Dari sisi pengguna hiburan ada beberapa kondisi penyebab pengalaman *enjoyment* dapat terjadi, diantaranya:

1. Suspension, kita tahu bahwa kemampuan untuk menghargai dunia fiksi membutuhkan kesediaan pembaca dan kemampuan untuk menangguk apa yang penikmat media percayai dalam dunia nyata (Vorderer, Wirth, et al., 2003). Tanpa membenamkan pikiran dan mempercayai apapun yang ada dalam cerita fiksi tersebut maka tidak ada yang akan mampu untuk menikmati narasi fiksi. Tentu, alasan di balik proses ini adalah bahwa pembaca perlu untuk memahami peristiwa yang dijelaskan dalam narasi seolah-olah mereka "nyata," meskipun jelas "tidak nyata." Contohnya adalah ketika menonton film *superhero*, Harry Potter dan film-film fiksi lainnya. Kita sudah mengetahui bahwa karakter-karakter dan yang terjadi didalam film-film tersebut tidaklah nyata. Tetapi kita larut didalamnya dan seakan-akan hal tersebut benar-benar terjadi.
2. Berikutnya kondisi kedua adalah pengguna media merasakan empati terhadap tokoh yang diperankan pada satu bentuk hiburan. Contohnya film terkadang kita ikut memikirkan jalan keluar dan merasakan seolah-olah kita menjadi seseorang dalam karakter film tersebut dan dalam keadaan yang sama.
3. Kenikmatan juga muncul ketika terjadi interaksi parasosial didalamnya. Seakan-akan kita mempunyai kedekatan di dunia nyata dengan pemeran pada suatu bentuk hiburan. Contohnya kita sering menonton sebuah sinetron seolah-olah dalam dunia nyata kita juga mempunyai hubungan kekerabatan dengan artis tersebut, sedekat jarak dengan televisi.

4. *Enjoyment* bisa juga terjadi ketika pengkonsumsi media bisa merasa dirinya ada di tempat yang sama dan terlibat ketika sedang mengkonsumsi media. Contoh mudahnya ketika seseorang menonton pertandingan sepak bola di televisi seringkali sebagai penonton merasakan menjadi pelatih dan memerintah pemain untuk menendang bola, mengoper bahkan kita juga tidak jarang ikut menyalahkan pemain tersebut seakan akan kita pelatih yang duduk dilapangan yang sama, kenyataannya pemain tersebut mendengar teriakan kita pun tidak.
5. Berikutnya ketertarikan juga menjadi salah satu faktor yang bisa menimbulkan *enjoyment* pada para penggunanya. Misal ketika membaca sebuah buku atau menonton acara *talk show*, yang kebetulan topik yang dibicarakan cukup menarik untuk diikuti. Seperti dekat dengan keseharian, bidang ilmu yang sama atau sebab-sebab lainnya.
6. Seseorang ingin mengkonsumsi media bisa jadi karena ingin mencari pelarian dari kepenatan dan rutinitas sehari-hari, yang akrab di masyarakat Indonesia dengan kata-kata “mau cari hiburan, bosan”.
7. Berikutnya seseorang mengkonsumsi media juga karena ingin mengatur *moodnya*. Contohnya ketika menonton sebuah acara humor bisa jadi *mood* yang sedang kesal berubah menjadi senang atau ketika kita mendengarkan lagu ketika sedang sedih dan terus larut dalam kesedihan bersama lagu tersebut.
8. Berikutnya adalah seseorang mengkonsumsi media karena kompetisi, pembuktian diri atau meraih sebuah pencapaian. Contohnya anak yang bermain game untuk mencapai poin dan *level* tertentu dan tak jarang menjadi perbincangan dan pesaingan di dalam *peer group* nya.

Berikutnya bagaimana proses kenikmatan yang didapat ketika bermain *video games* lebih dalam lagi dijelaskan melalui *flow theory* karena karakter media interaktif yang memiliki kompleksitas lebih dalam menciptakan *enjoyment* dibandingkan dengan media konvensional dan media non interaktif.

Flow Theory

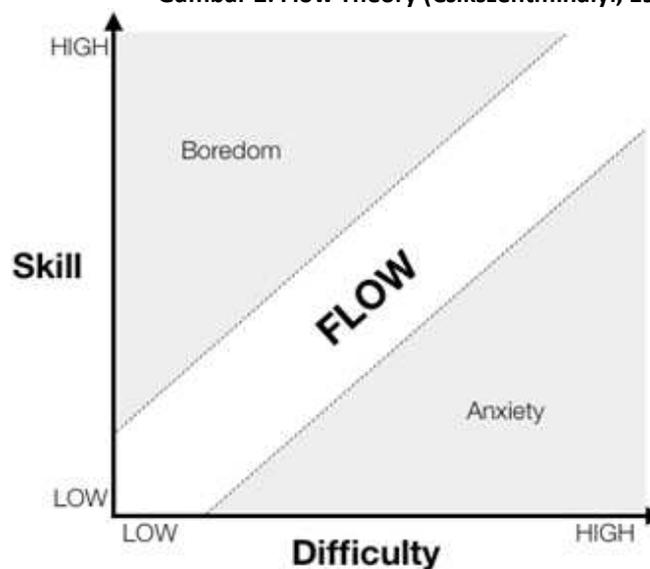
Kondisi *flow* adalah pengalaman optimal ketika sedang mengerjakan sesuatu yang dapat dicapai ketika terjadi keseimbangan antara kemampuan seseorang dan tantangan yang sedang dihadapi. Apabila hal itu tercapai maka yang dirasakan adalah pengalaman *enjoyment*. Dalam hal ini konteksnya adalah *video game* dalam *multiplatform* seperti *game* pada komputer pribadi, komputer tablet, ponsel pintar, dan *console*. Jika tidak ada keseimbangan antara dua hal tersebut maka aliran *enjoyment* dalam menggunakan medium tersebut tidak akan terjadi. Ketidakesuaian antara kemampuan individu dalam menghadapi kesulitan medium bisa saja terjadi karena kurangnya kemampuan berlatih, durasi bermain *game* atau hal lain yang penyebabnya alamiah misalnya penyakit disleksia. Tetapi individu akan berusaha untuk mengerti sebuah pesan dari medium tertentu sehingga kombinasi

dari keduanya akan menimbulkan kesenangan yang berujung pada aliran *enjoyment* paada media yang dikonsumsi individu.

Flow adalah konsep yang awalnya dikembangkan di tahun 1970-an untuk menjelaskan *enjoyment experiences* yang ditandai dengan:

- Konsentrasi penuh dan fokus pada apa yang sedang dilakukan.
- Penggabungan tindakan dan kesadaran.
- Kehilangan reflektif kesadaran diri.
- Perasaan individu dapat mengendalikan tindakannya sendiri.
- Distorsi pengalaman temporal (Csikszentmihalyi, 2002).

Gambar 2: Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1997)



Dalam *video games* untuk mencapai kondisi *flow* diperlukan pengaturan tingkat kesulitan (*level*). Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *enjoyment* dapat terjadi apabila tercipta keseimbangan antara tantangan dalam *game* dan kemampuan yang dimiliki pemainnya. Komponen di dalam algoritma sebuah *game* yang memungkinkan hal tersebut terjadi adalah adanya pengaturan tingkat kesulitan (*level*).

Pengaturan tingkat kesulitan dalam bermain *video game* terbagi menjadi dua yaitu statis dan dinamis. Pengaturan tingkat kesulitan pada *video game* baik statis maupun dinamis dapat diterapkan pada seluruh *genre game*. Hanya saja pada *game FPS (First Person Shooter)* pengaturan tingkat kesulitan dapat langsung terlihat dan dirasakan baik secara dinamis maupun statis. Cara paling mudah dalam membedakan pilihan tingkat kesulitan dinamis dan statis adalah dengan melihat alurnya. Permainan yang menggunakan tingkat kesulitan statis pemilihan *level* sebelum *game* tersebut dimainkan, apabila pengaturan tingkat kesulitannya secara dinamis maka tidak ada pengaturan diawal. Ketika bermain *video game*, program dalam *video game* tersebut akan secara otomatis menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan pemainnya. Berikut kutipan Vorderer dkk. sebagai pencetus teori *media entertainment*:

“Interactive users, on the other hand, rather strive for competition and achievement and choose products that promise to challenge their abilities. This can be seen best with computer games where the skill level may be configured according to the player’s competence and sometimes even adjusts automatically to the ability and experience of the player. (Vorderer, Hartmann, & Klimmt, 2003).

Tingkat kesulitan yang diatur secara otomatis apabila melihat teori *flow* adalah sebagai salah satu faktor yang dapat menjaga pengalaman kenikmatan di dalamnya. Hal tersebut dikarenakan ketika seseorang bermain *game* tingkat kesulitan diatur secara otomatis mengikuti kemampuan pemainnya sehingga pengalaman *enjoyment* ketika bermain *game* terus terjaga hingga pemain tersebut terus berulang-ulang memainkannya. Fakta mengenai pengaturan tingkat kesulitan dalam bermain *game* adalah sebagai berikut:

1. Pemain dapat bersikap obyektif pada saat pertama sebelum permainan dimulai, artinya pemain tidak dapat menilai tingkat kesulitan dan kenikmatan suatu permainan saat permainan tersebut belum dimulai.
2. *Level* permainan dapat dengan mudah mengidentifikasi tingkat kemampuan dari pemain dan menyesuaikan tantangannya.
3. Selama permainan berlangsung, pemain dapat mengikuti daftar mobilitas skor atau nilai yang dicapai oleh pemain dan tantangan apa saja yang dapat ditemui.
4. Tingkat kesulitan berpengaruh pada peningkatan keahlian dan kemahiran pengguna dalam bermain. Banyak orang yang sudah mencoba video permainan merasa bahwa tingkat keseringan dalam bermain sangat berpengaruh kepada tingkat kemahiran dalam bermain pada *level* tertentu suatu permainan.

Fakta-fakta di atas sesuai dengan pernyataan Schell, yaitu pada sebuah *game* untuk mengatur *flow* terdapat tingkatan kesulitan dalam permainan atau yang biasa disebut dengan *level*:

“You can see how keeping someone in the flow channel is a delicate balance, for a player’s skill level seldom stays in one place. As their skill increases, you must present them with commensurate challenges. For traditional games, this challenge primarily comes from seeking out more challenging opponents. In videogames there is often a sequence of levels that gradually get more challenging”. (Schell, 2008: 120).

Selain itu, Csikzentmihalyi menjelaskan bahwa hal yang paling mungkin untuk menciptakan kenikmatan dari permainan yang sering muncul dalam video *game* adalah (Csikzentmihalyi, 1993):

- Memiliki tujuan konkret dan aturan yang sering terinci baik dalam Permainan.
- Memberikan tindakan yang dapat diatur secara manual atau secara otomatis disesuaikan dengan kemampuan pengguna.

- Memberikan umpan balik yang jelas dalam hal skor berjalan, atau laporan kemajuan prestasi yang dicapai dalam permainan.
- Memiliki informasi visual dan audio yang memfasilitasi pengguna untuk berkonsentrasi dalam permainan tersebut.

PGE (Post Game Experiences)

Dalam beberapa tahun belakangan, industri *video game* telah mengembangkan sejumlah besar *video game* dan perangkatnya, yang ditujukan pada kelompok usia dan jenis kelamin yang berbeda dengan berbagai macam jenis gaya bermain. Bermain game digital telah menjadi suatu aktivitas yang tak terpisahkan yang menyenangkan. Beragam individu terlibat dalam berbagai macam jenis kesempatan untuk bermain *digital game*. Dengan adanya rasa senang atau bangga saat anda mengalahkan teman anda dalam suatu permainan *tenis virtual* misalnya atau ketegangan yang anda rasakan saat bertempur di *First Person Shooter (FPS)*, atau pengalaman yang terbenam dalam cerita suatu *Role Playing Game (RPG)*, memainkan game memiliki potensi untuk membangkitkan beragam emosi dan pengalaman.

Disamping menghadirkan pengalaman dan memicu emosi selama bermain *video game*, hal tersebut juga dapat merangsang sejumlah emosi ketika pemain telah berhenti bermain. Hal ini disebut sebagai *post game experience* (pengalaman pasca bermain *game*). Kelegaan setelah melewati suatu level yang sulit, perasaan mendapatkan teman baru melalui bermain game online, perasaan bersalah setelah memainkan game, terlalu lama dan mengabaikan orang atau aktivitas lain, adalah contoh dari pengalaman positif dan negatif pasca bermain *video game*. Penelitian studi akademik yang benar-benar menginvestigasi pengalaman atau perilaku setelah bermain *video game*. Lebih khusus lagi, hanya sedikit studi telah memfokuskan pada efek positif dari bermain game seperti meningkatnya perhatian pada isyarat visual (Green & Bavelier: 2003, 534-537) atau ikatan dengan teman (Selnow: 1984, 148-156). Sebagai perbandingan, terdapat banyak studi yang berfokus pada pengaruh negatif dari bermain *video game*. Sebagai contoh, interaksi antara bermain game kekerasan dan munculnya perilaku agresif (Carnagey et. al: 2005, 882-889) atau kurang sensitif dari kekerasan di kehidupan nyata. Studi-studi ini telah begitu mengabaikan pengalaman pasca bermain *video game* yang sesungguhnya. Meskipun demikian, pengalaman pasca bermain *video game* dapat menenangkan pengaruh setelah bermain *video game*. Sebagai contoh, perasaan akan kehadiran sosial dapat menstimulasi ikatan dengan teman online. Tetapi lebih jauh lagi pengalaman pasca bermain *video game* dengan suatu perasaan frustrasi, dapat mungkin juga memicu pemikiran agresif atau perasaan akan kekerasan, terlepas dari kandungan game kekerasan itu sendiri.

Dengan adanya kekurangan dalam penelitian akademik pada pengalaman pasca bermain game, penelitian yang dilakukan oleh Poels, Kort dan Ijsselsteijn dari Eindhoven University of Technology bertujuan untuk menetapkan suatu langkah pertama terhadap konseptualisasi dan pengukuran akan bagaimana perasaan pemain *video game (gamers)* ketika begitu berhenti bermain. Terdapat dua studi

empiris yang menyelidiki pengalaman pasca bermain game: suatu studi fokus grup dan sebuah survey pengalaman *video game*. Dalam studi fokus grup Poels, Kort dan Ijsselsteijn melakukannya untuk mendapatkan verbalisasi langsung akan bagaimana yang *gamers* rasakan ketika mereka berhenti bermain game. Dalam survey penelitian tersebut menggabungkan temuan dari studi fokus grup dengan konseptualisasi teoretis, yang menghasilkan suatu skala laporan diri secara verbal akan pengalaman pasca bermain *game*. Bagi penyelidikan di masa mendatang, skala laporan diri verbal ini berguna sebagai langkah pertama menuju pengembangan suatu Kuesioner Pengalaman Pasca Bermain *Video Game*.

Bermain *game digital* adalah aktivitas yang berpotensi besar untuk menghadirkan pengalaman *enjoyment*. Orang-orang memainkan game karena game itu menyenangkan (Poels, 2007). Sebagai konsekuensinya, bahwa setelah bermain game orang akan umumnya nyaman dan merasa baik karena mereka telah menikmati aktivitas yang dimana mereka terlibat didalamnya. Bagaimanapun, jika bermain game disamakan dengan menonton televisi, pemutarbalikan juga dapat terjadi. Kubey dan Csikszentmihalyi telah berpendapat bahwa menonton televisi secara berlebihan menawarkan suatu kesenangan dan kepuasan jangka pendek (yaitu orientasi respon yang positif) namun pengaruh negatif setelahnya (misal kehilangan konsentrasi, *mood* yang buruk, pening). Orang dengan kontrol diri yang rendah atau orang yang sudah terkuras cenderung menyukai impuls jangka pendek untuk mendukung ketertarikan pribadi jangka panjang. Ironisnya, mereka mulai menonton televisi dan tetap menonton untuk suatu periode yang lama karena mereka merasa mereka akan merasa buruk setelah menonton. Jika prinsip ini berlaku bagi pemain game, mereka akan kiranya akan berakhir dengan merasa lelah, terkuras, atau pening setelah bermain *video games* dalam waktu yang lama.

Motivasi penting lain untuk mulai bermain *video game* adalah untuk melepaskan stress dan menarik diri dari kekhawatiran sehari-hari (Yee, 2002). Jika motivasi ini terpenuhi dengan sukses, hal ini seharusnya merangsang perasaan nyaman dan relaksasi. Sejalan dengan motivasi melepaskan diri ini hadirilah motivasi untuk terbenamkan dalam suatu dunia fantasi (Brown: 2004, 1297-1300). Diasumsikan bahwa ketika orang begitu terbenamkan dalam suatu dunia fantasi, atau begitu mengidentifikasi diri mereka dengan karakter dalam *video game*, mereka mungkin mengalami kesulitan untuk kembali dalam dunia nyata begitu berhenti bermain *video games*. Terkait dengan keterbenaman ini adalah *flow* seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya (Csikszentmihalyi, 1990). Aliran melibatkan tingkat penyerapan kognitif dan konsentrasi mendalam yang tinggi. Satu dari ciri penyerapan kognitif adalah bahwa hal ini membuat orang-orang kehilangan jejak akan waktu. Pada kondisi demikian, waktu berjalan lebih cepat dibandingkan yang diharapkan (Agarwal et. al: 2000, 665-694). Karena bermain *video game* memiliki potensi untuk menarik orang-orang dalam suatu dunia fantasi, atau terserap begitu dalam dalam suatu aktivitas virtual, orang kehilangan jejak akan waktu dan berakhir dengan menghabiskan lebih banyak waktu dibandingkan dengan yang sesungguhnya mereka rencanakan sebelum bermain *video games*. Bagaimanapun, orang dapat membatasi sumber daya waktu dan dipaksa untuk membagi waktu mereka antar pekerjaan, keluarga, dan kesenangan. Jika bermain

video game, sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan, menyerap terlalu banyak waktu, lebih dari yang dimaksudkan, hal ini dapat menyebabkan orang melewatkan aktivitas lain melibatkan tanggung jawab, seperti misalnya belajar, bekerja, aktivitas rumah tangga, dan sebagainya. Asumsinya adalah bahwa orang-orang akan sering menyadari hal ini ketika mereka berhenti bermain *video game*, menyebabkan perasaan negatif atau menyesal, bersalah, atau suatu mood yang buruk secara keseluruhan.

Banyak *game digital* melibatkan kemungkinan untuk interaksi sosial baik dalam dunia *game* dan dalam dunia nyata yang berwujud dari pemain *game* itu sendiri. Pada kondisi ini, bermain *game* seringkali kebanyakan tentang interaksi sosial pada hakikatnya sebagaimana hal ini juga mengenai interaksi dengan kandungan *game* (Kort et. al, 2007). Sifat sosial bermain *game* dan pengalaman sosial selama bermain *game* dapat kiranya membawa pada suatu perangkat pengalaman sosial setelah bermain *game*, baik positif dan negatif. Sebagaimana yang telah disebutkan, bermain *game* dengan teman dapat meningkatkan ikatan dan memperkaya persahabatan. Kerja sama dalam dunia *online* (misal, menjadi anggota dalam suatu serikat dalam *World of Warcraft*-salah satu *video game* yang cukup terkenal dan relatif banyak pemainnya diseluruh belahan dunia) dapat merangsang perasaan afiliasi. Pada sisi lain, interaksi sosial juga dapat membawa pada pengalaman negatif seperti kecemburuan, balas dendam, kemarahan, atau *schadenfreude* (kesenangan yang berbahaya). Lebih jauh, terikat dalam suatu serikat atau kelompok *online* hadir dengan tanggung jawab dan keterikatan tertentu terhadap kelompok tersebut. Mungkin, hal ini dapat menempatkan pemain *game digital* dibawah tekanan, berakibat pada pengaruh negatif seperti stres, bersalah, dan frustrasi, jika mereka tidak memiliki waktu untuk menginvestasikan banyak waktu sebanyak yang mereka sukai dalam kelompok. Sebaliknya, pemain *video game* dapat begitu kecewa ketika suatu anggota yang tergabung tidak memenuhi komitmennya.

Beberapa tahun silam, *game console bundling* (misal, Nintendo Wii dan Playstation Eye Toy) telah menjadi begitu populer. Jenis permainan *game* ini membedakan diri mereka dari *game digital* lainnya karena pegerakan tubuh yang sesungguhnya dari seseorang dalam suatu bagian dari permainan itu. Sama halnya pada olahraga, usaha jasmaniah ini memiliki potensi untuk memunculkan serangkaian pengalaman pasca bermain *video game*, sebagai contoh lepasnya ketegangan, relaksasi, kepuasan, namun pada sisi lain juga memunculkan kelelahan, keletihan, dan bahkan rasa tidak nyaman pada otot-otot.

Penelitian Poels et. al pada tahun 2007 telah mengidentifikasi dan membuat variabel pengukuran untuk *Post Game Experiences* yang terbagi menjadi 4 variabel, yaitu: 1) Pengalaman negatif setelah bermain *game*, 2) Pengalaman positif setelah bermain *game*, 3) Kelelahan setelah bermain *game* dan 4) Kembali ke dunia nyata setelah bermain *game*. Variabel tersebut lahir berdasarkan kerangka teoritis dan melakukan FGD terlebih dahulu untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner.

3. Metode

Peneliti menggunakan metode kuantitatif survei dengan paradigma positivis untuk menguji kembali indikator dan menjawab asumsi yang belum dibuktikan dengan penelitian serta apakah juga sesuai apabila diterapkan pada remaja di Indonesia. Penelitian ini melibatkan 400 responden dengan metode *sampling cluster* mahasiswa di Jakarta. Pertimbangannya yang pertama, metode survei lebih memungkinkan peneliti untuk menguji variabel *enjoyment experiences* yang diduga turut mempengaruhi *post game experiences* serta melihat bagaimana hubungannya. Apabila dibandingkan dengan metode eksperimen yang kondisinya sudah dirancang sedemikian rupa sehingga seringkali tidak identik dengan realitas yang terjadi. Mahasiswa dipilih untuk mewakili remaja di Jakarta karena menurut Pardede (Pardede, 2002: 138), masa remaja akhir ditandai dengan persiapan untuk peran sebagai orang dewasa, termasuk klarifikasi tujuan pekerjaan dan internalisasi suatu sistem nilai pribadi sehingga mahasiswa dipandang paling tepat untuk mewakili remaja tahap akhir dengan usia maksimal 21 tahun. Selain itu, apabila diterapkan indikator tersebut pada usia remaja akan lebih valid dan reliabel daripada diterapkan kepada anak-anak terkait dengan perkembangan kognitifnya.

Sebagai informasi tambahan, uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 19. Uji validitas dengan melihat Product Moment Correlation dan uji reliabilitas dengan melihat nilai Alpha Cornbach harus lebih besar dari 0,5. Kesemua indikator sudah dinyatakan lulus uji validitas dan reliabilitas karena peneliti sudah menyempurnakan indikator yang tidak valid dan reliabel.

4. Hasil dan Pembahasan

Responden terdiri dari 400 mahasiswa dari berbagai Universitas swasta dan negeri di Jakarta dengan memanfaatkan data yang berasal dari DIKTI. Responden terdiri dari 46% Laki-laki dan 54% Perempuan dengan usia rata-rata 20 tahun karena memang peneliti hanya membatasi pada mahasiswa semester 2 agar usianya memenuhi persyaratan sebagai remaja tahap akhir yaitu tidak lebih dari 21 tahun. Ke 400 mahasiswa tersebut rata-rata merasakan pengalaman *enjoyment* atau kenikmatan ketika bermain sebuah *video games* dengan mean sebesar 3,94 atau mendekati angka 4 (skala likert 5) yaitu setuju terhadap ke 31 indikator *enjoyment*. Jadi ke 400 mahasiswa merasakan pengalaman kenikmatan dan emosi positif (senang, gembira, bahagia, relaks, dll.) ketika bermain *video games*.

Lalu bagaimana dengan pengalaman pasca bermain *video games*? Jawabannya ada pada uji statistik di bawah ini:

**Tabel 1: Hasil Uji Statistik
 Correlations**

		Tenj	Tpge
Tenj	Pearson Correlation	1	.430*
	Sig. (2-tailed)		.018
	N	400	400
Tpge	Pearson Correlation	.430*	1
	Sig. (2-tailed)	.018	
	N	400	400

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Statistics

		pge1	pge2	pge3	pge4	pge5	pge6	pge7	pge8
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	6	6	6	6	6	6	6	6
Mean		1.7667	1.6333	1.7333	1.7333	2.1667	1.7667	1.8333	1.4667

**Tabel 2: Panduan Membaca Hasil Uji Korelasi
 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup Kuat
0,200 – 0,399	Lemah
0,000 – 0,199	Sangat Lemah

Berdasarkan data hasil uji statistik di atas maka diperoleh interpretasi sebagai berikut:

1. Bahwa pengalaman negatif pasca bermain *video games* tidak terbentuk, yang ada adalah pengalaman positif.
2. Hasil uji korelasi menunjukkan hubungan antara pengalaman kenikmatan ketika bermain *video games* dan pasca bermain *video games* cukup kuat sebesar 0,430 dan signifikan (0.018 masih < 0.05) serta bernilai (+) jadi semakin seseorang mengalami kenikmatan ketika bermain *video games* maka pengalaman pasca bermain *video gamesnya* juga semakin meningkat atau mengalami kenikmatan dan afek positif.
3. Pernyataan di atas didukung dengan data mean pada indikator PGE yang rendah (antara 1.4-2.1), sehingga ada pada area jawaban antara sangat tidak setuju dan tidak setuju untuk indikator pernyataan *post game experiences* berikut:
 - a. Saya merasa kecewa telah membuang waktu dengan bermain game
 - b. Saya merasa bersalah setelah bermain game karena tidak memanfaatkan waktu dengan lebih baik

- c. Perasaan saya lebih sensitif setelah bermain game (gampang sensi)
- d. Saya merasa kesal setelah bermain game
- e. Saya merasa malu menghabiskan waktu dengan bermain game
- f. Saya merasa sangat buruk setelah bermain game
- g. Saya merasa gelisah setelah bermain game karena banyak pekerjaan yang belum diselesaikan
- h. Saya merasa takut setelah bermain game
- i. Saya merasa lelah setelah bermain game

Adapun sebagai informasi tambahan yang bisa digali dari penelitian ini adalah *video games* yang mayoritas dimainkan oleh para remaja di Jakarta adalah Clash of Clans, Candy Crush, The Sims dan World of Warcraft. 61.4% remaja memainkan *video games* pada platform *mobile (smartphone & tablet PC)* sisanya memainkan *video games* di Laptop/ PC dan Console.

5. Simpulan dan Saran

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa pengalaman negatif setelah bermain *video games* tidak terbentuk pada remaja di Jakarta sehingga mematahkan asumsi Poels et. al. Fakta yang ada menunjukkan bahwa pengalaman pasca bermain *games* mengikuti ketika seseorang tersebut bermain *video games*. Pengalaman negatif pasca bermain *video games* mungkin saja terbentuk apabila terjadi pengalaman buruk ketika bermain *video games*.

Hasil penelitian ini sebenarnya memperlihatkan pengaruh buruk dari *video games* yang mengarah kepada adiksi karena mengalami kenikmatan ketika bermain *video games* dan juga setelahnya. Berdasarkan penelitian oleh M.J. Koepf et.al UK, and Division of Neuroscience and Psychological Medicine, Imperial College School of Medicine, St Dunstan's Road, London dengan judul "Evidence for striatal dopamine release during a video game" (*Letters of Nature Journal*, 1998: 266-267) yang memperlihatkan bahwa efek pelepasan hormon dopamin pada manusia ketika bermain *game* terhadap struktur otak sama seperti ketika seseorang di suntikkan Amfetamin. Lebih dalam lagi jika ditelusuri, reseptor di dalam otak terdapat 5 yaitu D1-D5, uniknya reseptor yang terkena dampaknya ketika bermain *game* sama seperti ketika seseorang mengkonsumsi amfetamin yaitu reseptor D2. Dampaknya juga sama terhadap perilaku karena reseptor D2 menyerang bagian motorik dan perilaku.

Adiksi terhadap *video games* dapat merugikan bagi negara Indonesia dan berpotensi menurunkan daya saing SDM Indonesia untuk berkancah ditingkat global apalagi setelah berlakunya MEA di 2015 yang tentunya potensi remaja di Indonesia juga harus ditingkatkan agar Indonesia bisa *survive* dalam dinamika ekonomi global. Data tahun 2012 saja menunjukkan sudah 4 remaja yang dirawat di RSJ Dr. Soeharto Heerdjan (Grogol) karena kecanduan *video games*. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat namun dari sisi harga semakin terjangkau maka jumlah penderita adiksi terhadap *video games* bisa saja meningkat. Solusinya adalah dukungan dari *peer group* harus ditingkatkan serta melakukan aktifitas yang lebih bermanfaat khususnya meningkatkan aktifitas luar ruangan.

6. Daftar Pustaka

- Csikszentmihalyi, M. (2002). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. London: Sage Publications.
- Pekrun, R., Goetz, T., Daniels, L., Stupnisky, R., & Perry, R. (2010). *Boredom in Achievement Settings: Exploring Control-Value Antecedents and Performance Outcomes of a Neglected Emotion*. *Journal of Educational Psychology*. 102(3). P: 531-549.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Silvia, Paul J. (2005). *Emotional responses to art: From collation and arousal to cognition and emotion*. *Review of General Psychology*. Vol. 9, P: 342-357.
- Soetjipto. (2007). *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*. *Anima: Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. P: 84-90.
- Vorderer, P., Klimmt, C. & Ritterfeld, U. (2004). *Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment*. *Communication Theory*, 14. P: 388-408.
- Zillmann, D. (2000b). *The coming of media entertainment: The psychology of its appeal*. New Jersey: Erlbaum.

7. Biografi Singkat Penulis

Mochammad Kresna N lahir pada tanggal 22 November 1987 di Jakarta. Setelah menamatkan pendidikan SMA, penulis melanjutkan studi di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia pada tahun 2006. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan S2 di jurusan Manajemen Komunikasi Korporasi Universitas Indonesia dan sekaligus terjun ke dunia profesional menjadi praktisi Public Relations di beberapa perusahaan multi nasional dan pada tahun 2013 aktif menjadi dosen ilmu komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Saat ini penulis sedang dalam tahap proses menyelesaikan studi S3 di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia.