

KAJIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF & MOTIVASI BERMAIN GAME FARMVILLE-2 PADA SITUS JEJARING SOSIAL FACEBOOK

DENI ALBAR, WIRA MAHARDIKA

Program Studi Disain Komunikasi Visual – Fakultas Disain
Universitas Komputer Indonesia

Pada media jejaring sosial yang terdapat dalam internet, *Facebook* merupakan salah satu media jejaring sosial yang cukup dikenal luas di Indonesia. Dalam *Facebook*, terdapat aplikasi *game FarmVille-2* bertema simulasi perkebunan. *Game FarmVille-2* merupakan sekuel lanjutan dari *Game* pendahulunya, yakni *Game FarmVille* yang merupakan salah satu *game* populer dan menjadi fenomena bagi kalangan pemain *game* dalam *Facebook*. Hal mendasar yang membedakan *game FarmVille-2* dan *FarmVille* adalah bentuk 2D dan 3D. Pada *FarmVille-2* visualisasi telah menggunakan objek 3D (3 dimensi). *FarmVille* membuat para pemainnya memiliki perkebunan khayalan yang secara disadari atau tidak, memacu konsumerisme dalam membeli objek dalam *game*. Seringkali pemain ketagihan dan lupa waktu akan waktu di dunia nyata karena terlarut dalam *game*. Berdasarkan kejadian-kejadian yang ada, merupakan hal yang menarik untuk menganalisis pengalaman bermain dalam *FarmVille* dan mengidentifikasinya untuk mendapatkan motivasi & keinteraktifan dari *game*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *phenomenology*, dengan menggunakan data dari 3 pemain *game FarmVille-2* yang mendeskripsikan pengalamannya melalui wawancara mendalam. Pernyataan informan di analisis dengan teori *game*, teori pengalaman pemain dan teori motivasi bermain. Hasil dari penelitian menunjukkan kecenderungan pengalaman interaksi pemain yang terkait dengan motivasi, tujuan, peleburan total, grafis serta acara tematik yang terdapat dalam *FarmVille-2*. Pelibatan total (*immersivitas*) pemain dalam *game* media sosial, dapat terjadi melalui dorongan untuk mengejar rasa senang yang diikuti rasa takut, dan ditandakan melalui aturan main serta objek-objek visual dalam waktu tertentu.

Kata Kunci: *Fenomena, Interaktif, Motivasi, FarmVille-2*

PENDAHULUAN

Internet pada masa sekarang ini merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan bagi kalangan tertentu. Menurut Nguyen (2011) dalam situs *comscore.com*, sebuah situs yang bergerak dalam bidang analisis media *online*, menyatakan bahwa Indonesia berada di

urutan teratas dalam hal peningkatan pengguna internet untuk kawasan Asia Tenggara pada tahun 2010 dengan penetrasi situs jejaring sosial di Indonesia mencapai persentase tertinggi sampai 90%. Contoh situs berbasis media sosial seperti situs jejaring sosial *Facebook* atau situs penyiaran seperti *YouTube* merupakan situs yang cukup populer yang terdapat dalam



Gambar 1. Game dalam situs Facebook

Sumber : <http://www.blogcdn.com/blog.games.com/media/2010/09/facebook-games.jpg> (18/03/2014)

jaringan internet. Menurut Boyd (2007), situs jejaring sosial adalah situs berbasis pelayanan yang memungkinkan individu untuk membangun sebuah profil publik atau semi publik, berkomunikasi dengan pengguna lain yang saling terkoneksi, dan melihat serta menjelajah daftar koneksinya yang dibentuk pengguna lain dalam sistem.

Facebook merupakan situs jejaring sosial terbaik untuk tahun 2011, diikuti oleh MySpace di urutan kedua dan Bebo di urutan ketiga, hal ini dilansir dalam situs *toptenreview.com* (2010). Indonesia berada di urutan kedua terbanyak setelah Amerika Serikat dalam hal jumlah terbanyak pengguna Facebook, dimana pengguna Facebook di Indonesia rata-rata berusia 18 tahun sampai dengan 24 tahun, dilansir oleh *Facebook Marketing Statistics* (2010). Dengan demikian, penggunaan internet di Indonesia khususnya Facebook, tidak dapat dianggap remeh. Pengguna internet di Indonesia telah banyak beraktivitas dalam dunia maya. Aktivitas dalam dunia maya tidak hanya sekedar pencarian data, bisnis

e-commerce atau transaksi biasa. Aktivitas di dunia maya telah melibatkan unsur sosial sehari-hari seperti bermain.

Dalam situs jejaring sosial Facebook terdapat aplikasi pihak ketiga. Menurut Hendroyono (2009:79), aplikasi pihak ketiga yang masuk pada situs Facebook mencapai lebih dari 7.000 program. Dari sekian jenis aplikasi yang ada seperti aplikasi bisnis dan kuis, diantaranya terdapat juga aplikasi game. Aplikasi game dalam situs Facebook tidak hanya berperan sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai media bersosialisasi. Game merupakan istilah yang lazim terdengar dalam kehidupan sehari-hari. Istilah game umumnya digunakan untuk merujuk pada permainan elektronik seperti permainan komputer (*PC games*) atau permainan konsol (*Playstation, Nintendo* dan sebagainya).

Kajian terkait game tidak untuk dipandang sebelah mata. Menurut Jonas Smith (2001) dalam Newman (2004:5), menyatakan

bahwa *game* merupakan medium yang sering terlupakan, diduga ada dua kemungkinan yang menyebabkan hal tersebut. Pertama, *game* sering dianggap sebagai media untuk anak-anak yang seiring waktu akan tumbuh dan tidak membutuhkan telaah lebih lanjut. Kedua, *game* dianggap seni tingkat rendah, yang secara tidak seimbang sering dibandingkan dengan media film. Sehingga, *game* biasa dipandang sebelah mata untuk dikaji. Padahal, menurut Newman (2004:3), terdapat tiga alasan untuk meneliti *game* secara serius, yaitu industri *game* yang luas; popularitas dari *game*; dan *game* merupakan contoh bentuk *human-computer interaction*. Dari pemaparan diatas, maka pengkajian tentang *game* merupakan suatu hal yang perlu dan penting dilakukan.

Dalam *game* yang terdapat dalam situs *Facebook*, pada umumnya menampilkan konten sistem dan visual yang disajikan dengan sederhana. *Game* dalam situs jejaring sosial *Facebook*, merupakan *game single player* dengan interaksi *multiplayer*. Rao (2008) menyatakan bahwa "*Facebook applications do in fact fulfil the definition of 'games', then it is usually as 'casual game', a particular kind of games performed online that is, among other thing*". Sekalipun tampilan *game* dalam *Facebook* sederhana, namun pengguna *game Facebook* terbilang pesat dan sukses menjadi fenomena sosial di masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Raessens dalam Rao (2008) bahwa "*Facebook applications, media phenomena difficult to define as 'games' or 'play', that carry a large share in the responsibility for social interaction within social networks*".

FarmVille dan *FarmVille-2* merupakan *game* dengan tema simulasi berkebun yang sukses disukai banyak pengguna *Facebook* diantara *game Facebook* yang lain. Menurut Firman (2010) dalam *vivanews.com*, *game* terpopuler dalam *Facebook* adalah *FarmVille* yang mampu mencapai 76 juta pengguna dan menjadi fenomena tersendiri

bagi pengguna *game Facebook*. *Game FarmVille* merupakan aplikasi terbaik dengan tema berkebun dalam *Facebook*, dilansir oleh Tomuse (2010). Pengalaman dalam bermain *game FarmVille* menjadi fenomena di masyarakat. Dalam beberapa kasus terkait pengalaman bermain *game FarmVille*, beberapa situs di internet menuliskan mengenai persentase konsumerisme pembelian objek-objek yang digunakan dalam *game* yang dilakukan secara berlebihan melalui kartu kredit. Konsumerisme melalui penggunaan kartu kredit yang melonjak akibat permainan *online FarmVille*, tercantum dalam situs *okezone.com* (2011). Dalam *FarmVille* terdapat fitur transaksi penukaran mata uang nyata dengan mata uang *FarmCash* atau *FarmCoin* dengan menggunakan kartu kredit. *FarmCash* atau *FarmCoin* merupakan mata uang dalam dunia *game FarmVille* yang digunakan untuk membeli berbagai barang (*items/objects*) untuk digunakan dalam permainan.

Game FarmVille-2 memiliki tingkat *immersivitas* yang tinggi, mampu membuat pemainnya terlarut dalam permainan dalam dunia *game* dan melupakan aktivitasnya di dunia nyata. Beberapa pengalaman bermain *game FarmVille* seperti di Korea dan Amerika Serikat, terjadi kasus orang tua menghilangkan nyawa anaknya karena terlalu larut dalam peleburan total (*immersivitas*) permainan sehingga menelantarkan anaknya, tercantum dalam situs *lintasberita.com* (2010). Dengan adanya fenomena atau fakta yang ada dan dialami para pemain *game FarmVille-2*, maka muncul beberapa pertanyaan yang belum terjawab yaitu; Hal apa yang memacu pemain untuk memainkan *game FarmVille-2* dengan tema berkebunnya dan bagaimana pengalaman pemain selama memainkan *game FarmVille-2*?; serta bagaimana interaksi visual yang terdapat dalam *game FarmVille*. Mengutip Budiarti dan Agung (2005:15) yang menyatakan "Selain karena adanya kesenjangan antara kenyataan dan



Gambar 2. Popularitas Game *FarmVille-2*

Sumber : https://lh3.ggpht.com/CokqslivXZ3cVeeYL1MYGIFbFqMntEfRBFcG1MYpS7x7vnl7-71_I79OUTqHA-COSgQ=h900 (18/03/2014)

harapan, permasalahan bisa saja timbul karena adanya ambiguitas, kesangsian terhadap suatu fenomena, atau karena adanya gap antara fenomena yang satu dengan yang lain". Oleh sebab itu, maka pertanyaan-pertanyaan di atas menjadi sesuatu hal yang melatarbelakangi permasalahan dalam penelitian. Fenomena-fenomena yang terjadi dimasyarakat seperti pengalaman-pengalaman yang dilansir dalam beberapa media menjadi suatu hal yang menarik untuk ditelaah dan diidentifikasi. Berdasarkan pengalaman para pemain dapat dikaji hal-hal yang menjadi makna dari interaksi yang terjadi selama pemain memainkan *game FarmVille*.

Kajian tentang *game FarmVille-2* bukan suatu penelitian baru. Dari berbagai literatur yang ada, baik dalam karya tulis ilmiah, buku maupun media internet, sudah ada kajian yang membahas *game FarmVille-2*, namun belum ditemukan secara spesifik kajian yang membahas mengenai pengalaman dan makna bermain dalam *game FarmVille-2* dengan latar belakang pemain yang berasal dari masyarakat

Indonesia. Penelitian diharapkan menjadi sebuah kajian objektif dalam mendeskripsikan pengalaman interaksi pemain dalam *game FarmVille-2* yang terdapat dalam situs jejaring sosial *Facebook*, serta mengidentifikasi motivasi yang terdapat dalam pengalaman interaksi pemain dalam memainkan *game FarmVille-2*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu atau bahan literatur dalam ilmu desain, khususnya dalam studi mengenai desain dan media atau terlebih lagi dalam bidang multimedia interaktif.

Pertimbangan memilih *game FarmVille-2* pada media jejaring sosial *Facebook* sebagai objek kajian dikarenakan fenomena yang terjadi dalam media tersebut yang semakin berpeluang besar dalam memberikan lahan untuk berinteraksi di masyarakat. *FarmVille-2* juga mengklaim sebagai *game* paling populer didunia. Terdapat hal yang dapat menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi analisis potensial sebagai rumusan pertanyaan dari penelitian ini yaitu;

“Pengalaman serta motivasi apa yang dialami pemain *game FarmVille* saat berinteraksi dalam *game FarmVille* dan interaksi visual apa yang terdapat di dalam pengalaman tersebut ?”

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam beberapa hal. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hasil penelitian berguna dalam melengkapi gambaran desain interaksi, terkait dengan objek *game* pada situs jejaring sosial baik untuk dunia akademis maupun untuk dunia industri pengembangan *game* (*developer game*).
- Hasil penelitian dapat menjadi masukan dalam merancang *game* lokal berbasis sosial media terutama *game* bertema perkebunan.
- Memberikan kontribusi penting terhadap kajian desain interaksi antara manusia dengan komputer yang menjadi kajian dalam *human-computer interaction*, sehingga hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan secara sistematis dan terperinci fenomena pengalaman interaksi pemain dalam *game FarmVille*. Dari aspek wilayah penelitian, riset dilakukan dengan studi kasus pengguna situs *Facebook* di wilayah Kodya Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Hal ini dilandasi berdasarkan pemikiran bahwa Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki cukup banyak pengguna *Facebook*. Pengguna *Facebook* di Bandung mencapai persentase tinggi dari seluruh pengguna di Indonesia dan menjadi kota kedua terbanyak setelah Jakarta, dilansir dalam artikel *pilihponsel.com* (2011). Adapun alasan lain memilih

Bandung yaitu mengacu pernyataan Sugiyono (2010:11) yang menyatakan bahwa peneliti sebagai *human instrument* harus berinteraksi dengan sumber data sehingga harus mengenal betul sumber data dan wilayah yang ditelitinya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi. Dalam *The Oxford English Dictionary* dikutip Kuswarno (2009:01), yang dimaksud dengan fenomenologi adalah “(a) *the science of phenomena as distinct from being (ontology)*, (b) *division of any science which describes and classifies its phenomena*”. Pemilihan fenomenologi sebagai suatu metode atau pendekatan dalam penelitian ini dilandasi dari tujuan penelitian guna menampakan sesuatu atau menggali makna tersembunyi yang terjadi dari suatu kejadian atau pengalaman terkait *game FarmVille*. Menurut Mudjiyanto dan Kenda (2010:55), “Kekuatan metode riset fenomenologi terletak pada kemampuan periset memasuki bidang persepsi orang lain, guna memandang kehidupan sebagaimana dilihatnya”. Oleh karena itu metode fenomenologi merupakan metode yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian. Sebuah deskripsi fenomenologi akan sangat dekat dengan kealamiahannya dari sesuatu dimana deskripsi akan mempertahankan fenomena itu seperti apa adanya, dan menonjolkan sifat alamiah dan makna dibalikinya, Mudjiyanto dan Kenda (2010:55).

Menurut van Manen (1990) dalam Creswell (2007:253), “*Phenomenology is not only a description but also an interpretative process in which the researcher makes an interpretation*”. Mengacu pernyataan-pernyataan di atas, maka dalam penelitian fenomenologi ini tidak hanya berupa deskripsi pengalaman dan perilaku yang terjadi pada pemain saja, melainkan juga terdapat interpretasi peneliti untuk dapat menguraikan makna yang terdapat didalamnya.

Adapun cabang fenomenologi yang digunakan adalah *Realistic Phenomenology* yang menekankan pencarian menyeluruh mengenai manusia ditinjau dari berbagai objek, yang meliputi tindakan dan motifnya serta nilai kepribadian atau makna bagi pelakunya, Mudjiyanto dan Kenda (2010:55). Ada beberapa langkah dalam metode fenomenologi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari beberapa tahap seperti apa yang dinyatakan Creswell dalam Kuswarno (2009), yaitu tahap perencanaan penelitian, tahap pengumpulan data, tahap analisis data dan tahap membuat kesimpulan.

Dalam tahap perencanaan penelitian, langkah yang dilakukan adalah membuat daftar atau acuan pertanyaan, memilih informan dan telaah dokumen. Langkah lainnya adalah menentukan informan, dimana informan adalah mereka yang terlibat langsung dalam situasi atau kejadian yang berkaitan dengan topik penelitian dalam hal ini para pemain *game FarmVille*. Creswell (1998) juga menyatakan bahwa dalam penelitian fenomenologi informan paling tidak berada dalam satu lokasi atau wilayah yang sama. Langkah berikutnya adalah studi pustaka dari berbagai sumber seperti karya ilmiah, jurnal, buku referensi, dan sumber lain sebagainya. Pada tahap analisis data penelitian fenomenologi menurut Creswell (2007:255), langkah pertama yang dilakukan adalah mendeskripsikan secara menyeluruh pengalaman dan merinci pernyataan-pernyataan hasil wawancara, pernyataan kemudian dikelompokkan dalam unit-unit yang bermakna. Tahap berikutnya setelah analisis data adalah tahap simpulan dengan membuat ringkasan dan ikhtisar dari keseluruhan penelitian.

Studi pustaka digunakan dalam penelitian guna memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian baik buku maupun pustaka penelitian sebelumnya. Studi literatur yang berhubungan dengan kajian

tentang *game* digunakan sebagai rujukan teori. Pustaka digunakan sebagai dasar dalam memberikan gambaran data penelitian. Langkah yang dilakukan pada saat studi pustaka yakni dengan mengidentifikasi struktur yang terdapat dalam *game FarmVille* pada situs *Facebook*, dimana hasil interpretasi ini menjadi suatu modal dalam menentukan parameter analisis.

Adapun pustaka yang digunakan adalah berupa buku, jurnal, penelitian dan sumber-sumber dari internet yang berhubungan dengan objek kajian. Teori yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini diantaranya adalah Teori *game* (*Theory of Game*) yang dikemukakan Newman (2004) serta Oxland (2004) dan teori pengalaman pemain (*Theory of Player Experience*) yang dikemukakan oleh Aki Jarvinen (2008). Teori tentang *game* digunakan untuk mengidentifikasi struktur yang terdapat dalam objek kajian yaitu *game FarmVille*. Identifikasi struktur *game FarmVille-2* digunakan sebagai rujukan dalam menentukan elemen-elemen atau struktur dalam *game FarmVille* yang dapat ditanyakan pada informan berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang dilaluinya. Teori pengalaman pemain (*Theory of Player Experience*) digunakan untuk menentukan pengalaman apa yang dapat ditanyakan pada informan sebagai pemain, sehingga informasi yang diperoleh dari informan dapat disinkronisasikan dengan teori yang ada secara ilmiah. Dalam studi pustaka juga digunakan teori *Achievement-Social-Immersion Motives* yang dikemukakan Nick Yee (2006). Teori *Achievement-Social-Immersion Motives* digunakan untuk menjadi rujukan dalam menentukan jenis motivasi utama apa yang terjadi dari pengalaman bermain *game FarmVille* bagi para informan. Hal ini berhubungan dengan *Realistic Phenomenology* yang menekankan pencarian universal manusia ditinjau dari berbagai objek, yang meliputi tindakan dan motivasinya.

Wawancara fenomenologi merupakan wawancara yang menuntut peneliti untuk dapat beradaptasi dengan gaya bahasa informan sehingga dapat lebih terbuka. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara mendalam. Dalam melakukan metode wawancara, seperti yang diungkapkan Kuswarno (2009:67), wawancara pada penelitian fenomenologi biasanya dilakukan secara informal, interaktif dalam percakapan dan melalui pertanyaan dan jawaban yang terbuka. Sekalipun daftar pertanyaan telah disusun, wawancara dilakukan dengan mengalir sesuai dengan jawaban responden. Wawancara dilakukan dengan basa-basi terlebih dahulu agar suasana nyaman dan tidak kaku sehingga informan dapat menceritakan atau menjawab pertanyaan dengan jujur dan lengkap.

Wawancara mendalam seperti yang diungkapkan McMillan dan Schumacher (2001) dalam Satori (2010:130), yaitu tanya-jawab yang terbuka untuk memperoleh data tentang maksud hati informan tentang bagaimana menggambarkan dunianya dan bagaimana informan menjelaskan atau menyatakan perasaannya tentang kejadian-kejadian penting dalam hidupnya. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada pengguna Facebook yang biasa bermain (*player*) *game FarmVille-2*. Wawancara dilakukan untuk memperoleh penjelasan mengenai fenomena pengalaman informan dalam bermain guna memunculkan makna yang terdapat didalamnya. Wawancara dilakukan pada beberapa informan yang sudah berpengalaman dalam *game FarmVille-2* untuk memperoleh keterangan secara langsung dari sudut pandang pemain sebagai pelaku, tentang pemahaman dan pengertian mereka mengenai tindakan yang terjadi saat bermain. Dari wawancara maka dapat diperoleh data secara lisan atas apa yang dialami informan. Mengacu pada pendapat Creswell (1998:110), mengenai cara melakukan wawancara yaitu

menentukan lokasi perolehan data (*locating site*) dan kemudian membuat akses atau perijinan (*gaining access*) dan melakukan penentuan informan (*sampling*) serta berdasarkan pemikiran Sugiyono (2010:11) yang menyatakan bahwa peneliti sebagai *human instrument* yang harus berinteraksi dengan sumber data sehingga harus mengenal betul sumber data dan wilayah yang teliti, maka lokasi perolehan data adalah kota Bandung. Untuk kemudahan akses dan perijinan, maka wawancara dilaksanakan di lingkungan kampus. Kampus yang dipilih khususnya kampus yang berbasis komputer yaitu Unikom Bandung. Pemilihan kampus Unikom Bandung dikarenakan fasilitas kampus dan budaya kampus yang berbasis komputer serta telah terbiasa dengan akses internet seperti fasilitas *cybernet* bagi para civitasnya, selain itu pemilihan kampus Unikom Bandung juga dikarenakan kemudahan akses untuk meneliti.

Adapun jenis-jenis pertanyaan yang dapat diajukan dalam wawancara mengacu pada Patton (1980) dalam Satori (2010:140) yaitu; (1) Pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman atau tindakan. Pertanyaan ini digunakan untuk mengungkap pengalaman yang telah dialami partisipan, sehingga dapat dipahami profil kehidupan informan dalam kaitannya dengan interaksi dalam *game*. (2) Pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat atau nilai dari pihak lain. Pertanyaan ini untuk mengetahui pendapat informan mengenai topik yang dikaji yang berasal dari sumber lain. (3) Pertanyaan yang berkaitan dengan perasaan. Pertanyaan ini dilakukan untuk mengungkap perasaan informan terhadap objek kajian. (4) Pertanyaan tentang pengetahuan. Pertanyaan ini digunakan untuk mengungkap pengetahuan informan terhadap objek yang sedang dikaji. (5) Pertanyaan yang berkenaan dengan indera. Pertanyaan ini digunakan untuk mengungkap data atau informasi yang berkenaan dengan indera tubuh. (6)

Pertanyaan berkaitan dengan latar belakang atau demografi. Pertanyaan ini digunakan untuk mengungkap latar belakang subjek yang dikaitkan dengan objek yang sedang diteliti

PEMBAHASAN

Zynga sebagai perusahaan developer game yang membuat game *FarmVille* mengembangkan game *FarmVille-2* sebagai versi yang diklaim lebih inovatif baik secara visual maupun secara sistem bermain (*gameplay*). *FarmVille-2* merupakan aplikasi game dalam situs jejaring sosial *Facebook*. *FarmVille-2* adalah permainan simulasi perkebunan / peternakan dengan waktu sesungguhnya (*real-time*). Dikembangkan oleh perusahaan Zynga, permainan memperbolehkan para pengguna *Facebook* untuk mengatur lahan pertanian *virtual* melalui bercocok-tanam, memanen hasil pertanian dan pepohonan, memasak hasil panen, aktivitas jual-beli, berternak dan berbagai aktivitas lainnya.

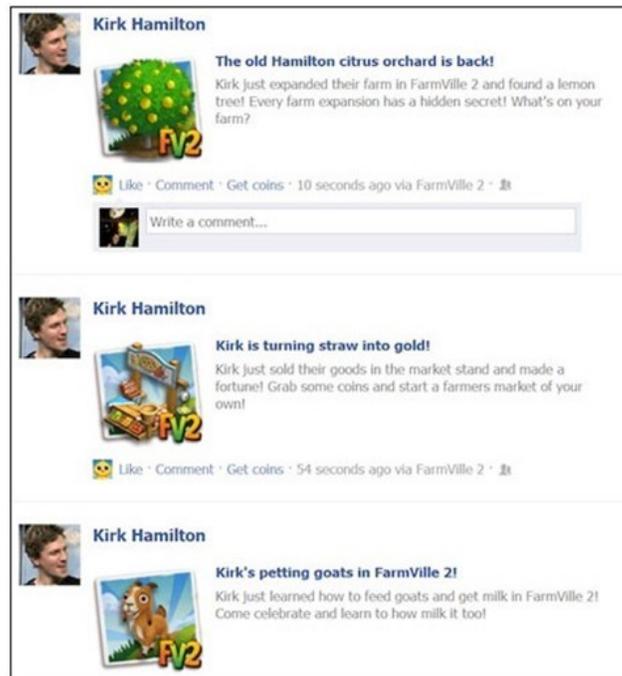
Game *FarmVille-2* merupakan game dengan platform internet, dirilis oleh pengembang

Zynga pada tanggal 19 Juni 2009. Kehadirannya *FarmVille-2* sampai saat ini mampu menarik jutaan pemain. Genre game *FarmVille-2* termasuk *simulation RPG* dengan mode *single-player* dengan interaksi *multiplayer*. Media yang digunakan dalam memainkan game *FarmVille-2* yaitu browser web dengan media *interface input* atau alat pengontrol berupa *keyboard*, *mouse* atau sejenisnya. Interaksi dalam game dapat terjadi melalui berbagai aktivitas. Dalam game berbasis media jejaring sosial *Facebook*, terdapat satu bentuk interaksi yang menarik dimana interaksi tersebut di susun sedemikian rupa melalui sistem terprogram. Sekalipun pengguna game atau user sudah tidak berada pada aplikasi game, pemain masih bisa berhubungan melalui item atau objek yang dikirim melalui layar *Facebook*. Items dapat digunakan dalam aplikasi game *FarmVille-2* sebagai gift untuk pemain lain atau sebaliknya. Gift berupa items yang dapat dipergunakan apabila pemain kembali masuk kedalam aplikasi game *FarmVille-2* melalui situs *Facebook*. Informasi mengenai pencapaian yang dilalui pemain lain juga diinformasikan melalui media situs *Facebook*, sehingga interaksi antara pemain game *FarmVille-2*



Gambar 3. Tampilan Game *FarmVille-2*

Sumber : <http://www.pocketgamer.co.uk/FCKEditorFiles//farmville-2-facebook-3.jpg>



Gambar 4. Info *FarmVille-2* dalam Facebook

Sumber : <http://bothgunsblazingblog.files.wordpress.com/2013/10/>

dapat terjadi didalam game maupun diluar game namun masih dalam area situs Facebook.

Analisis yang dilakukan terhadap tindakan dan pengalaman bermain dalam *game FarmVille-2* berangkat dari hasil wawancara mendalam terhadap pemain *game FarmVille-2* dari berbagai tingkatan baik pemula maupun tingkatan mahir. Hasil dari wawancara mendalam tersebut menjadi data guna mendeskripsikan kecenderungan tindakan pemain selama berada di dunia *game FarmVille-2*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang memfokuskan pada pencarian jawaban atas fenomena dalam tindakan memainkan *game FarmVille-2*.

Penelitian terhadap tindakan dan pengalaman pemain dalam *game FarmVille-2* beranjak dari fenomena *game FarmVille-2*

yang menjadi *game* populer dengan pengguna terbanyak serta memiliki peringkat terbaik dari berbagai pihak seperti diungkap dalam Tomuse (2010). Dengan meneliti pengalaman pemain dalam bermain *game FarmVille-2*, akan menggiring pada kecenderungan umum pemain dalam beraktivitas dalam *game FarmVille-2* sehingga dapat diketahui motivasi utama pemain dalam memainkan *game FarmVille-2*. Dari hasil wawancara mengenai pengalaman pemain, dapat diketahui apa makna yang terdapat dalam *game FarmVille-2* bagi pemain sehingga menjadi *game* yang mampu menjadi fenomena dikalangan pengguna *game Facebook*.

Van Manen (1990) dalam Creswell (2007:253), menyatakan "*Phenomenology is not only a description but also an interpretative process in which the researcher makes an interpretation*".

Dengan demikian dalam mendeskripsikan data pernyataan juga terdapat interpretasi terhadap pernyataan yang disampaikan oleh informan. Creswell, Hanson dan Morales (2007:255), menyatakan tahap yang dilakukan setelah mengelompokan data berupa pernyataan-pernyataan yang sama dalam unit bermakna, maka selanjutnya adalah membangun deskripsi tekstural (apa yang terjadi) dan membangun deskripsi struktural (bagaimana peristiwa itu dialami) dalam pengalaman pemain.

Adapun unit-unit yang bermakna dan telah diklasifikasikan sebelumnya yaitu; motivasi bermain; tingkat peleburan total (*immersivitas*); objek pembentuk keinteraktifan. Pernyataan-pernyataan bermakna tersebut dapat di interpretasi

menggunakan teori game; teori pengalaman bermain dan teori motivasi. Berikut penjelasan mengenai kecenderungan pernyataan-pernyataan informan;

Motivasi Bermain

Berbagai aktivitas yang dilakukan informan seperti berkebun, berternak, maupun mendekorasi merupakan aktivitas yang sering dilakukan pemain dan termotivasi oleh sesuatu. Berbagai pernyataan informan mengenai motivasi awal dalam bermain *game FarmVille* dapat di analisis melalui teori *Achievement Social Immersivitas Motives*. kecenderungan motivasi awal para informan memainkan *game FarmVille-2* termasuk motivasi pelarian (*escapism*).

Tabel 1. Motivasi bermain Farmville-2

Teori		Theory of Achievement Social Immersivitas Motives									
		Motivasi Pencapaian (Achievement)			Motivasi Sosial (Social)			Motivasi Peleburan Total (Immersivitas)			
		Kemajuan	Mekanik	Kompetisi	Sosialisasi	Hubungan	Kerja Tim	Penemuan	Peran Bermain	Kustomisasi	Pelarian
Pemain	Pernyataan										
1 (L)	Lebih pada banyak teman yang main										
2 (P)	Menunggu & mengisi waktu luang										
3 (P)	Senang seperti punya sesuatu yang lain										

Immersivitas

Aktivitas berkebun merupakan aktivitas yang cenderung sering dilakukan oleh pemain. Berbagai pernyataan informan mengenai peleburan total (*immersivitas*) yang dialami, maka pernyataan tersebut dapat di analisis melalui teori pengalaman pemain. kecenderungan *immersivitas* yang terjadi pada *FarmVille-2* terjadi lebih karena adanya *goals* yang ingin diraih.

Keinteraktifan

Unsur pembentuk keinteraktifan dalam game *FarmVille-2* dapat dilihat dari unsur pembentuk game menggunakan teori game. Dari kecenderungan pernyataan informan, maka dapat di analisis seperti pada Tabel 3.

Kecenderungan pemain lebih tertarik pada unsur kebermainan (*gameplay*) dalam *FarmVille-2*. Kebermainan dalam *FarmVille-2* mampu membuat pemain bertahan lama dalam memainkan game. Hal ini menyebabkan tingkat interaktif dalam cara bermain dapat diinterpretasikan lebih tinggi dibanding unsur game yang lain.

Apabila hasil keseluruhan analisis disatukan dalam bentuk hubungan teori-teori yang digunakan, maka dapat dikatakan bahwa kecenderungan motivasi dalam bermain adalah motivasi peleburan total (*immersivitas*) yang dipengaruhi dari tujuan (*goals*) dan emosi (*emotions*) serta didapatkan dari elemen grafis (*graphics*) dan kebermainan (*gameplay*).

Tabel 2. Immersivitas dalam *FarmVille-2*

Teori Informan		Teori Pengalaman Pemain													
		Tujuan						Emosi				Diri Sendiri & Pihak Lain			
		Kepuasan	Kemampuan	Pencapaian	Ketahanan	Krisis	Instrumen-tal	Delta	Kebahagiaan	Kesedih-an	Ketakutan	Kemarahan	Kemua-kan	Kerja Sama	Lawan
Pemain	Pernyataan														
1 (L)	Media pengingat untuk bermain														
2 (P)	Naik level														
3 (P)	Senang akan objek yang dimiliki														

Tabel 3. Keinteraktifan dalam *FarmVille-2*

Teori		Teori Game				
		Suara	Grafis	Antarmuka	Kebermainan	Cerita
Pemain	Pernyataan					
1 (L)	Lokalitas objek					
2 (P)	Suasana perkampungan					
3 (P)	Suasana bermain					

Tabel 4. Hubungan Teori

Hubungan Teori		
Teori Motivasi	Teori Pengalaman Pemain	Teori Elemen Game
Peleburan Total	Diri Sendiri & Pihak Lain	Cerita
Sosial	Emosi	Suara
Pencapaian	Tujuan	Antarmuka
		Grafis
		Kebermainan

KESIMPULAN

Informan dalam penelitian ini hanya mewakili sebagian kecil pemain *game FarmVille*, sehingga informan tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh pemain *FarmVille*. Penelitian ini merupakan studi pendahuluan yang masih sangat mungkin untuk dapat dikembangkan dan menjadi penelitian awal dalam membuka penelitian-penelitian selanjutnya. Pada *game social media*, motivasi dalam memainkannya tidak mutlak berangkat dari motivasi sosialisasi, tetapi bisa juga berangkat dari motivasi lain seperti motivasi pelarian dari rutinitas yang dapat memenuhi kepuasan pemain.

Peleburan total (*immersivitas*) dalam *game social media*, dapat terjadi melalui dorongan untuk mengejar rasa senang (*happiness*) yang diikuti rasa takut (*fear*), sehingga mampu membuat pemain merasa senang sekaligus terancam melalui kondisi-kondisi yang ditandakan melalui aturan main (*rules*) dan objek-objek visual yang memuat nilai *happiness* serta *fear* dalam waktu tertentu. *Game social media* mampu memindahkan persaingan sosial di dunia nyata menuju dunia maya dengan membuat tujuan (*goals*) yang mengandung nilai 'diri sendiri dan pihak lain' (*reciprocity self and others*) sehingga terjadi persaingan pemain dengan relasi sosialnya, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan penelitian, ada beberapa saran terutama bagi kalangan peneliti atau akademisi. Pada penelitian selanjutnya mengenai *game social media*, sebaiknya dapat memperluas objek kajian sehingga dapat mengkomparasi berbagai *game social media* lain yang memiliki *genre* serupa sehingga menjadi suatu wawasan ilmiah yang lebih luas. Saran penelitian lainnya adalah untuk memasukan unsur perbedaan *gender* dari para nara sumber, sehingga hasil penelitian dapat lebih detil dan komprehensif dari penelitian sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam laporan penelitian ini penulis mengakui masih banyak kekurangan dan masih banyak yang harus dilengkapi. Keterbatasan waktu serta dana dalam melaksanakan riset merupakan salah satu hambatan dalam pelaksanaan penelitian. Namun demikian, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu berlangsungnya penelitian ini, terutama kepada pihak pemberi dana yaitu Universitas Komputer Indonesia. Semoga hasil laporan penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dikembangkan oleh berbagai pihak yang tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang objek penelitian ini.

REFERENSI

Sumber Buku

- Budiarti, Neni., & Wardana, Agung, E.B. (2005). *Metodologi Penelitian DKV* [Diktat Kuliah]. Bandung, Indonesia: Institut Teknologi Bandung
- Creswell, John, W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London, UK: Sage Publications
- Hendroyono, Tony. (2009). *Facebook: Situs Social Networking Bernilai 15 Miliar Dolar*. Yogyakarta, Indonesia: B First
- Kuswarno, Engkus. (2009). *Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung, Indonesia: Widya Padjajaran
- Newman, James. (2004). *Videogames*. New York, USA: Routledge
- Oxland, Kevin. (2004). *Gameplay and design*. Edinberg Gate, England: Pearson Education
- Saffer, Dan. (2007). *Designing for interaction: Creating smart applications and clever devices*. Berkeley, USA: New Riders
- Stokes, Jane. (2007). *How To Do Media and Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian*

- Media dan Budaya*. Yogyakarta, Indonesia: Bentang
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan r&d*. Bandung, Indonesia: Alfabeta
- Taryana. (2001). *Pengenalan Internet* [Diktat Kuliah]. Bandung, Indonesia: Universitas Komputer Indonesia
- Sumber Jurnal Akademik Online
- Boyd, d. m., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), artikel 11. Dikutip dari <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> (Diakses 28/03/2011)
- Creswell, John, W., Hanson, William, E., Clark, Vicki., & Morale, Alejandro. (2007). Qualitative Research Designs: Selection and Implementation. *The Counseling Psychologist*, 35(2). Doi: 10.1177/0011000006287390
- Groenewald, Thomas. (2004). A phenomenological research design illustrated. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(1). Article 4. Dikutip dari http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/3_1/pdf/groenewald.pdf (Diakses 19/03/2011)
- Sumber Disertasi
- Jarvinen, Aki. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* (Doctoral dissertation, University of Tampere, Finland). Dikutip dari <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-7252-7.pdf> (Diakses 09/12/2010)
- Sumber Artikel Online
- Crawford, Chris.(1982). *The Art of Computer Game Design*. Dikutip dari <http://www.acrobatplanet.com/non-fictions-ebook/ebook-art-computer-game-design-chris-crawford.html> (Diakses 01/10/2011)
- Facebook Marketing Statistics.(2010). *Demographics, reports and news*. Dikutip dari <http://www.checkfacebook.com> (Diakses 09/12/2010)
- Firman, Muhammad. (2010). *FarmVille Terus Tumbuh, Kini 76 Juta Pemain*. Dikutip dari http://teknologi.vivanews.com/news/read/126741-farmville_terus_tumbuh_kini_76_juta_pemain (Diakses 09/12/2010)
- Lintasberita. (2010). *Asik main game Facebook, ibu bunuh anaknya*. Dikutip dari <http://www.lintasberita.com/Dunia/Berita-Dunia/asyik-main-game-facebook-ibu-bunuh-anaknya-> (Diakses 19/03/2011)
- Mathematical, Statistical and Strategic Consulting. (n.d). *Chapter 3: Methodology*. Dikutip dari <http://www.mcg-site.com/PDFS/Sample%20of%20a%20Qualitative%20Methodology%20Section.pdf> (Diakses19/03/2011)
- Nguyen, Joe. (2011). *State of the Internet Southeast Asia*. Dikutip dari http://www.comscore.com/Press_Events/Presentations_Whitepapers/2011/State_of_the_Internet_Southeast_Asia. (Diakses 09/03/2011)
- Nugraha, Firman. (2011). *Perkembangan internet di Indonesia pada tahun 2010*. Dikutip dari <http://www.teknournal.com/2011/03/11/perkembangan-internet-di-indonesia-pada-tahun-2010/>. (Diakses 19/03/2011)
- Pilihponsel.(2011). *Fakta-fakta menarik Facebook di Indonesia*. Dikutip dari http://pilihponsel.com/index.php?option=com_content&view=article&catid=34%3Aberita-baru&id=289%3Afakta-fakta-menarik-facebook-di-indonesia&Itemid=53. (Diakses 19/03/2011)
- Rao, Valentina. (2008). *Playful Culture and the Glamorization of Everyday (Virtual) Life: Elements of Play in Facebook Applications*. Dikutip dari <http://forum.llc.ed.ac.uk/si2/rao.pdf> (Diakses

25/02/10)

Yee, Nick. (2006). *Motivations of Play in Online Games* [PDF Online]. Dikutip dari <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20%28in%20press%29.pdf> (Diakses 11/12/2010)

Prihadi, Susetyo Dwi. (2010). *Tagihan kartu kredit membengkak karena game*. Dikutip dari <http://techno.okezone.com/read/2010/12/22/326/406234/tagihan-kartu-kredit-membengkak-karena-game>. (Diakses 02/01/2011)

Tomuse.(2010). *Best Facebook Farm Game Applications*. Dikutip dari <http://tomuse.com/facebook-apps-farm-game/> (Diakses 09/12/2010)

Top Ten Reviews. (2010). *2011 Social Networking Websites Review Comparisons*. Dikutip dari <http://social-networking-websites-review.toptenreviews.com/> (Diakses 09/12/2010)

Sumber Komunikasi Personal:

Wawancara dengan para pemain *game FarmVille*.

