

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

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

Ketua : Deni Albar, M.Ds

Anggota : Wira Mahardika, S.Ds

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 didunia 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, pelepasan 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.

Senin, 16 November 2020 - 11:29

<http://lppm.unikom.ac.id/penelitian/view/kajian-multimedia-interaktif.397.html>