



Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV)

Reihan Putra[#], Betty Purwandari[#], Riri Satria[#]

[#] *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia*
E-mail: reihan.putra01@ui.ac.id, bettyp@cs.ui.ac.id, ririsatria@gmail.com

ABSTRACTS

The number of video game players worldwide escalates yearly. The easy access to games has undeniably led many individuals to experience addiction. In 2019, the World Health Organization (WHO) officially classified game addiction as a disease. Among the various genres, the Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) genre stands out as one of the most addictive. The MMORPG game dominating the market is Final Fantasy XIV, boasting an impressive player base of 27 million. This study aims to identify factors driving addiction to Final Fantasy XIV. The research adopts the MMORPG Affordance theory and Motivation Factors as the underlying research model. Out of 132 valid questionnaire responses, three hypotheses emerge as statistically significant in influencing addiction. The findings of this study offer valuable insights for policymakers and decision-makers, enabling them to devise strategies to prevent MMORPG addiction and foster a healthy virtual environment conducive to productivity

Manuscript received Dec 5, 2023; revised Dec 10, 2023. Accepted Dec 20, 2023. Date of publication Dec 31, 2023. International Journal, JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



ABSTRAK

Jumlah pemain permainan video di seluruh dunia meningkat setiap tahunnya. Kemudahan akses ke permainan telah tak terbantahkan memimpin banyak individu mengalami kecanduan. Pada tahun 2019, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi mengklasifikasikan kecanduan permainan sebagai penyakit. Di antara berbagai genre, genre Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) menjadi salah satu yang paling adiktif. Permainan MMORPG yang mendominasi pasar adalah Final Fantasy XIV, dengan jumlah pemain yang mengesankan mencapai 27 juta. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong kecanduan terhadap Final Fantasy XIV. Penelitian ini mengadopsi teori Affordance MMORPG dan Faktor Motivasi sebagai model penelitian yang mendasari. Dari 132 respon kuesioner yang valid, tiga hipotesis muncul sebagai faktor yang secara statistik signifikan mempengaruhi kecanduan. Temuan dari penelitian ini menawarkan wawasan berharga bagi pembuat kebijakan dan pengambil keputusan, memungkinkan mereka untuk merancang strategi untuk mencegah kecanduan MMORPG dan menciptakan lingkungan virtual yang sehat yang mendukung produktivitas.

Keywords / Kata Kunci — *Adiksi Permainan Daring; Adiksi MMORPG; Final Fantasy XIV; Partial Least Squar; Smart-PLS*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) telah membawa kemajuan signifikan dalam hiburan, termasuk evolusi media rekreasi seperti permainan video [1]. Teknologi informasi memungkinkan

banyak individu untuk mengakses dan bermain permainan video secara daring. Integrasi media internet ke dalam permainan memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain di dalam lingkungan virtual, menghilangkan kebutuhan akan interaksi fisik tatap muka

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) adalah genre permainan daring yang populer yang menggabungkan elemen MMO (Massive Multiplayer Online) dan RPG (Role Playing Game). Di antara berbagai genre yang tersedia, MMORPG menonjol sebagai salah satu yang paling banyak dinikmati oleh individu di seluruh dunia, diikuti dengan erat oleh genre lain seperti MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dan FPS (First Person Shooter)[2]. Perlu dicatat bahwa popularitas MMORPG telah meningkat pesat selama pandemi, menarik jumlah pemain yang semakin banyak. Proyeksi menunjukkan bahwa pasar MMORPG diperkirakan akan tumbuh 9,6% dalam lima tahun ke depan[3].

Permainan Berperan Daring Massal (MMORPG) telah muncul sebagai genre yang populer dan berpengaruh dalam permainan daring. Dunia virtual ini memungkinkan ribuan pemain berinteraksi secara bersamaan, tenggelam dalam lanskap digital yang luas, dan terlibat dalam permainan yang kolaboratif atau kompetitif. MMORPG telah menarik perhatian pemain di seluruh dunia, menciptakan rasa komunitas, eksplorasi, dan pencapaian. Dengan sifat yang persisten, cerita yang kaya, dan mekanika permainan yang beragam, MMORPG menawarkan pengalaman unik yang memudahkan garis antara fantasi dan realitas. Namun, seiring terus meningkatnya popularitas MMORPG, begitu pula kebutuhan untuk memahami dampaknya pada kesejahteraan individu, dinamika sosial, dan kecenderungan kecanduan [4]–[6].

Dua permainan dominan menguasai dunia MMORPG: World of Warcraft dan Final Fantasy XIV. Namun, perlu dicatat bahwa penelitian tentang kecanduan MMORPG pada umumnya lebih fokus pada pemain WoW, dengan sedikit penelitian tentang MMORPG lainnya. Sebaliknya, Final Fantasy XIV telah menyaksikan peningkatan yang substansial dalam jumlah pemain dan memiliki tingkat retensi pemain yang patut diacungi jempol sejak tahun 2021. Terutama, pada 08 Desember 2022, Final Fantasy XIV memenangkan penghargaan Best On-going Game di acara 2022 Video Game Awards, mengalahkan nominasi-nominasi lain yang terkenal. Prestasi ini merupakan bukti kuat bahwa Final Fantasy XIV adalah MMORPG yang paling populer dan banyak dimainkan dalam lanskap permainan daring saat ini (The Game Awards | Streaming Live Thursday, December 8, 2022.; Wang et al., 2021) Berdasarkan alasan-alasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami faktor-faktor yang mempengaruhi orang-orang yang kecanduan Final Fantasy XIV.

Kecanduan adalah kondisi medis yang berlangsung lama dan dapat diobati secara efektif, ditandai oleh interaksi rumit antara sirkuit otak, faktor genetik, pengaruh lingkungan, dan pengalaman hidup seseorang. Individu yang terkena dampak kecanduan mengembangkan pola penggunaan zat atau perilaku kompulsif yang berlanjut meskipun menghadapi akibat buruk. Meskipun mengalami konsekuensi merugikan, individu-individu ini tetap melanjutkan aktivitas tersebut, menekankan sifat yang persisten dan menantang dari kecanduan sebagai penyakit kronis. [9].

Kecanduan permainan daring ditandai sebagai ketergantungan psikologis yang tidak tepat terhadap permainan daring, di mana individu menunjukkan perilaku obsesif-kompulsif yang ditandai oleh pengejaran tanpa henti dan keterlibatan dalam kegiatan bermain game. [10]. Pengabdian yang tinggi pada permainan daring sering kali menyebabkan pengabaian atau pengorbanan terhadap tanggung jawab dan tujuan penting lainnya. Dengan memprioritaskan bermain game di atas aktivitas penting, individu dengan kecanduan permainan daring menunjukkan pola perilaku yang tidak teratur yang berdampak negatif pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan. [11], [12].

Kecanduan permainan daring merupakan bentuk kecanduan terkait teknologi yang menonjol dan memprihatinkan. Ini meliputi kondisi psikologis yang tidak tepat, ditandai oleh ketergantungan pada permainan daring, yang mengakibatkan pengejaran dan keterlibatan obsesif-kompulsif dalam kegiatan bermain game dengan merugikan kewajiban penting lainnya.[2], [13]. Permainan video daring telah mendapatkan popularitas besar sebagai hiburan elektronik, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, prevalensi kecanduan permainan daring di antara kelompok demografis ini menimbulkan keprihatinan tentang potensi dampak buruknya pada kesejahteraan mereka. [14], [15].

Final Fantasy XIV, merupakan seri keempat belas dari seri terkenal Final Fantasy yang berasal dari warisan panjang Permainan Berperan (RPG) yang dibuat oleh Square pada tahun 1986. Final Fantasy secara konsisten memberikan pengalaman bermain yang luar biasa, menggabungkan grafis yang mengesankan, musik yang memikat, dan kontrol yang intuitif, terutama mengingat kemampuan teknologi era masing-masing. Permainan Final Fantasy pertama kali memperkenalkan sistem pertarungan berbasis giliran, di mana setiap anggota tim pemain akan mengeksekusi tindakan mereka sebelum musuh melakukan giliran mereka. Berdasarkan keberhasilan dari perlisian asli, Square terus menghadirkan sekuel-sekuel, mulai dari Final Fantasy II hingga seri terbaru, Final Fantasy XV. Dengan setiap iterasi baru, Square Enix (nama perusahaan saat ini) memperkenalkan banyak perubahan dan inovasi, memastikan bahwa setiap judul Final Fantasy menawarkan pengalaman bermain yang segar dan unik. [16].

Motivating Factor merupakan faktor-faktor Ketika motivasi berlanjut atau secara konsisten hadir, individu dapat mengembangkan pola kompulsif dalam mencari dan terlibat dalam kegiatan bermain game, menandakan

kehadiran kecanduan. [17]. Sifat kompetitif dari permainan memenuhi keinginan individu untuk pencapaian dan penguasaan mekanisme permainan, yang lebih lanjut berkontribusi pada perkembangan tingkat kecanduan yang tinggi. [18]. Selain itu, unsur sosial dan interaktif dalam permainan memenuhi kebutuhan sosial dan hiburan pemain, yang berpotensi meningkatkan tingkat kecanduan permainan daring. [19].

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis dengan menggunakan variabel-variabel dari teori-teori penelitian sebelumnya yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah hipotesis yang dapat digunakan:

- *H1: Kebutuhan untuk kemajuan meningkatkan tingkat adiksi pada game MMORPG Final Fantasy XIV.*
- *H2: Kebutuhan untuk menguasai mekanik game meningkatkan tingkat adiksi pada game MMORPG Final Fantasy XIV.*
- *H3: Kebutuhan akan hubungan meningkatkan tingkat adiksi pada game MMORPG Final Fantasy XIV.*
- *H4: Kebutuhan akan pelarian meningkatkan tingkat adiksi pada game MMORPG Final Fantasy XIV.*

MMORPG Affordance, yang berasal dari teori affordance teknologi, telah secara khusus disesuaikan dengan konteks MMORPG. Affordance pertama kali diperkenalkan dalam penelitian sistem informasi pada tahun 1998 dan telah mendapatkan banyak perhatian dalam literatur. Affordance adalah tautan penting yang menghubungkan pengguna dengan objek teknis. [20]. Dalam penelitian Markus dan Silver (2008), objek teknis dianggap sebagai alat dan komponen TI, dengan affordance fungsional didefinisikan sebagai potensi tindakan yang berorientasi pada tujuan yang ditawarkan oleh entitas teknis kepada kelompok pengguna tertentu. Dalam konteks penelitian ini, objek teknis mengacu pada MMORPG. Oleh karena itu, MMORPG Affordance mengacu pada berbagai elemen yang disediakan oleh permainan MMORPG yang berpotensi meningkatkan atau mempercepat perilaku pemain, yang berpotensi menyebabkan kecanduan. [21].

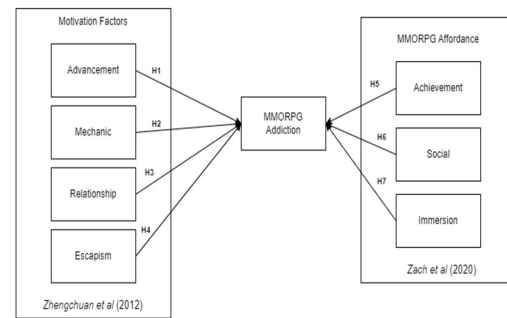
Berdasarkan variabel yang digunakan dari teori penelitian sebelumnya, dapat disusun hipotesis yang dapat digunakan untuk penelitian ini. Hipotesis yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

- *H5: Semakin tinggi pencapaian yang ditawarkan, semakin tinggi tingkat adiksi pada game Final Fantasy XIV.*
- *H6: Semakin tinggi kegiatan sosial yang ditawarkan, semakin tinggi tingkat adiksi pada game Final Fantasy XIV.*
- *H7: Semakin tinggi tingkat imersif yang ditawarkan, semakin tinggi tingkat adiksi pada game Final Fantasy XIV.*

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran explanatory [22]. Penelitian ini terdiri dari pendekatan kuantitatif yang diikuti oleh pendekatan kualitatif untuk mencari penjelasan dan wawasan yang berasal dari analisis kuantitatif sebelumnya. Tahap kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data kuesioner dari para pemain game. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan Smart-PLS, yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya. [23]–[27]. Selanjutnya, pendekatan kualitatif digunakan untuk melengkapi temuan kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan wawancara lanjutan dengan para pemain game untuk menyelidiki hasil penelitian lebih lanjut.

Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian eksploratif, yang bertujuan untuk menyelidiki dan mengeksplorasi area yang belum banyak diteliti atau di mana fakta dan temuan terbatas. Dalam merancang model penelitian, para penulis mengacu pada berbagai studi tentang kecanduan permainan daring dan kecanduan MMORPG untuk mengembangkan model penelitian yang komprehensif dan relevan. Model yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam Gambar 1, yang secara visual menggambarkan kerangka konseptual yang membimbing penelitian. Model ini mencakup variabel-variabel kunci, hubungan, dan konstruk yang menjadi dasar dari penyelidikan.



GAMBAR 1. Model Penelitian

Sebelum pengumpulan data, para penulis melakukan uji keterbacaan kuesioner melibatkan satu ahli dan tiga calon responden. Hal ini dilakukan untuk menilai kejelasan dan pemahaman konten kuesioner. Dengan demikian, dipastikan bahwa para responden tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami kuesioner. Masukan yang diperoleh dari ahli dan calon responden digunakan untuk menyempurnakan dan meningkatkan kuesioner, sehingga memastikan efektivitas dan kemudahan pemahaman bagi responden yang dituju.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian hasil dan pembahasan, jalur m akan dijelaskan. Evaluasi model pengukuran akan mencakup pengukuran Outer Loading, Average Extracted Variance, Cross Loading, Kriteria Fornell-Larcker, Cronbach's alpha & Composite Reliability, Path Coefficients, Bootstrapping, Wawancara Lanjutan, dan juga interpretasi hasil.

A. Demografik

Kuesioner didistribusikan kepada responden yang dituju, khususnya pemain permainan daring genre MMORPG Final Fantasy XIV. Distribusi kuesioner dilakukan melalui berbagai saluran, termasuk sistem obrolan dalam permainan dan kelompok komunitas di media sosial. Pengumpulan data berlangsung selama lima hari kerja, dari 11 hingga 16 Desember 2022. Selama periode ini, berhasil dikumpulkan 132 responden, memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Jumlah ini melebihi ukuran sampel minimum yang dibutuhkan, yang merupakan sepuluh kali jumlah tertinggi dari panah yang menunjuk ke variabel laten tunggal. Dalam penelitian ini, jumlah tertinggi dari panah tersebut adalah 7, sehingga ukuran sampel minimum yang dibutuhkan adalah 70 responden. (Hair *et al.*, 2021).

Distribusi demografi dari responden dapat diamati dengan merujuk ke Tabel I hingga Tabel IV, yang memberikan gambaran tentang karakteristik para responden..

B. Outer Loading

Selama pengukuran awal Outer Loading, teramati bahwa beberapa indikator memiliki nilai di bawah ambang batas yang direkomendasikan sebesar 0,4. Sebagai hasilnya, dilakukan pengukuran ulang, dan indikator yang tidak mencapai ambang batas ini dihilangkan dari analisis. Secara khusus, indikator REL2, REL3, dan SOC2 dihapus dari analisis. Selain itu, meskipun beberapa indikator memiliki nilai di bawah ambang batas yang direkomendasikan sebesar 0,7, model pengukuran secara keseluruhan masih memenuhi kriteria Alpha Cronbach dan Keandalan Komposit.

TABEL 1. Distribusi Gender

Variabel	Kategori	Total	Persentase
Gender	Laki-laki	95	72%
	Perempuan	37	28%

TABEL 2. Distribusi Umur

Variabel	Kategori	Total	Persentase
Umur	15-20	7	5%
	21-25	58	44%
	26-30	44	33%
	31-35	21	16%
	>35	2	2%

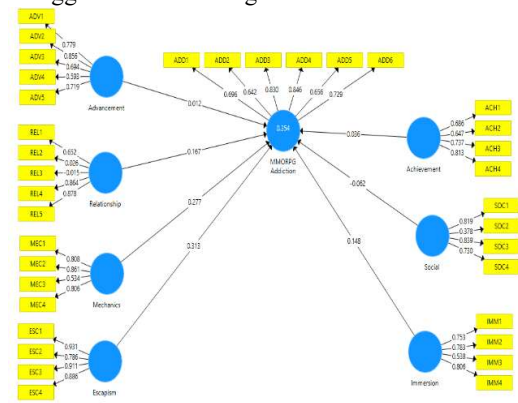
TABEL 3. Distribusi Edukasi

Variabel	Kategori	Total	Persentase
Edukasi	SMA	26	20%
	Sarjana	95	72%
	Magister	11	8%

TABEL 4. Distribusi Lama Waktu Bermain

Variabel	Kategori	Total	Persentase
Waktu Bermain	Di bawah 1 tahun	25	20%
	1-2 tahun	69	51%
	>2 tahun	38	39%

Dengan demikian, tidak ada kebutuhan untuk menghapus indikator-indikator ini dari analisis. Model pengukuran akhir, yang mencakup penyesuaian ini, disajikan dalam Gambar 2. Diagram jalur yang direvisi ini menggambarkan hubungan antara konstruk laten berdasarkan indikator-indikator yang tersisa.



GAMBAR 2. Outer Landing

C. Average Variance Extracted

Penelitian ini menguji validitas dan reliabilitas pengukuran, mengingat bahwa pengukuran tersebut dimodifikasi dari penelitian sebelumnya. Nilai Composite Reliability (CR) dinilai untuk mengevaluasi reliabilitas pengukuran dengan ambang batas > 0,7. Average Variance Extracted (AVE) juga dihitung dengan ambang batas > 0,5.

Nilai-nilai AVE yang diperoleh dalam penelitian ini dapat ditemukan di Tabel V, yang memberikan gambaran tentang AVE untuk setiap konstruk laten. Dengan membandingkan nilai-nilai ini dengan ambang batas 0,5, penelitian dapat menentukan apakah AVE memenuhi kriteria yang dapat diterima untuk reliabilitas.

D. Validity and Reliability

Ambang batas yang dapat diterima untuk mengevaluasi model pengukuran meliputi nilai Composite Reliability (CR) lebih besar dari 0,7, nilai Average Variance Extracted (AVE) lebih besar dari 0,5, dan nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 0,6 atau 0,5. Oleh karena itu, semua indeks dalam penelitian ini memenuhi ambang batas yang dapat diterima, menunjukkan reliabilitas yang memuaskan. Nilai dari Cronbach's alpha dan Composite Reliability dalam Tabel VI memberikan gambaran tentang ukuran reliabilitas masing-masing konstruk laten.

Hasil penilaian validitas diskriminan untuk penelitian ini tercantum dalam Tabel VII. Tabel ini memberikan gambaran tentang nilai kuadrat AVE untuk setiap variabel, beserta korelasi yang sesuai dengan variabel lain. Perbandingan nilai-nilai ini menentukan apakah variabel-variabel menunjukkan validitas diskriminan yang cukup, menandakan bahwa mereka berbeda dan tidak berkorelasi tinggi.

TABEL 5. Average Variance Extracted	
Faktor	Average Variance Extracted (AVE)
Achievement	0.524
Advancement	0.538
Escapism	0.775
Immersion	0.530
MMORPG Addiction	0.543
Mechanics	0.582
Relationship	0.712
Social	0.640

TABEL 6. Validity dan Reliability			
	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	R ²
Achievement	0.721	0.814	N/A
Advancement	0.787	0.852	N/A
Escapism	0.902	0.932	N/A
Immersion	0.734	0.815	N/A
MMORPG Addiction	0.828	0.876	0.342
Mechanics	0.763	0.844	N/A
Relationship	0.790	0.880	N/A
Social	0.717	0.842	N/A

TABEL 7. Discriminant Validity dari Construct								
	ACH	ADV	ESC	IMM	ADD	MEC	REL	SOC
ACH	0.724							
ADV	0.147	0.734						
ESC	0.215	0.104	0.880					
IMM	0.355	0.012	0.304	0.728				
ADD	0.227	0.274	0.445	0.257	0.737			
MEC	0.198	0.623	0.114	0.000	0.383	0.763		
REL	0.157	0.299	0.341	0.196	0.330	0.298	0.844	
SOC	0.186	0.208	0.104	0.389	0.091	0.111	0.198	0.800

E. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan skala Likert tujuh poin untuk mengukur variabel-variabel, yang menghasilkan nilai-nilai dari 1 hingga 7. Nilai yang lebih tinggi pada skala Likert menunjukkan dorongan yang lebih kuat untuk bermain Final Fantasy XIV dan tingkat kecanduan yang lebih tinggi terhadap MMORPG.

Data yang terkumpul digunakan untuk menghitung koefisien jalur, statistik T, dan nilai P. Ukuran-ukuran statistik ini membantu menentukan signifikansi hubungan antara variabel-variabel dan mengidentifikasi faktor-faktor mana yang secara signifikan berkontribusi pada kecanduan MMORPG. Temuan dari analisis ini disajikan dalam Tabel VIII, yang memberikan gambaran tentang koefisien jalur, statistik T, dan nilai P untuk setiap faktor. Dengan memeriksa hasil ini, menjadi mungkin untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang secara signifikan memengaruhi perkembangan kecanduan MMORPG dalam konteks penelitian ini

F. Wawancara Lanjutan

Serangkaian wawancara dilakukan untuk menjelaskan hasil kuesioner. Profil responden wawancara dapat dilihat pada Tabel IX. Ada konsensus di antara semua narasumber mengenai tiga faktor yang paling signifikan mempengaruhi peningkatan kecanduan MMORPG dalam konteks Final Fantasy XIV. Meskipun masing-masing orang yang diwawancarai memiliki pendapat dan pengalaman yang berbeda tentang faktor-faktor ini, jawabannya menyatu menuju kesimpulan yang sama.

Ketiga faktor tersebut adalah Immersion, Mechanics, dan Escapism. Sementara setiap responden mungkin telah memberikan wawasan dan perspektif unik tentang faktor-faktor ini, kesepakatan umum mereka menggarisbawahi pentingnya dan pengaruh elemen-elemen ini dalam mendorong kecanduan game. Konvergensi pendapat di antara narasumber mengenai faktor-faktor ini semakin memperkuat reliabilitas dan validitas temuan penelitian, memberikan dasar yang kuat untuk memahami faktor kunci yang berkontribusi terhadap kecanduan MMORPG dalam konteks Final Fantasy XIV.

G. Rekomendasi

Berdasarkan hasil diskusi dan analisis sebelumnya, jelas bahwa beberapa faktor secara signifikan berkontribusi pada eskalasi kecanduan MMORPG dalam permainan seperti Final Fantasy XIV. Berbagai pemangku kepentingan harus mencegah dan mengurangi tingkat kecanduan dalam MMORPG. Ini melibatkan pemerintah, lembaga kesehatan, dan pengembang permainan untuk mengambil tindakan proaktif.

Pemerintah harus menetapkan regulasi dan pedoman yang jelas terkait permainan daring, termasuk MMORPG, untuk memastikan praktik bermain yang bertanggung jawab. Selain itu, pembatasan usia dan kontrol orangtua harus diterapkan untuk membatasi akses anak di bawah umur ke permainan daring. Program-program dan kegiatan luar jaringan harus dikembangkan untuk mendorong interaksi sosial langsung di antara anak muda, mengurangi ketergantungan mereka pada permainan daring sebagai sarana utama sosialisasi.

	Path Coefficient	T Statistics	P Values	Support
Achievement -> MMORPG Addiction	0.037	0.470	0.638	N
Advancement -> MMORPG Addiction	0.033	0.333	0.740	N
Escapism -> MMORPG Addiction	0.328	4.434	0.000	Y
Immersion -> MMORPG Addiction	0.151	1.739	0.083	Y
Mechanics -> MMORPG Addiction	0.297	3.552	0.000	Y
Relationship -> MMORPG Addiction	0.097	1.253	0.211	N
Social -> MMORPG Addiction	-0.068	0.830	0.407	N

	Kasus A	Kasus B	Kasus C
Gender	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki
Umur	35	29	30
Pengalaman	1.5 Tahun	2 Tahun	2 Tahun

Lembaga kesehatan dapat berperan penting dengan mengadakan kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko dan konsekuensi bermain game secara berlebihan, terutama terkait kecanduan MMORPG. Lembaga-lembaga ini juga harus menyediakan sumber daya dan layanan dukungan untuk membantu individu yang mengalami kesulitan dengan kecanduan MMORPG, termasuk konseling, terapi, dan program pengobatan kecanduan. Upaya kolaboratif dengan pengembang permainan dan para peneliti dapat memberikan wawasan berharga tentang dampak kecanduan bermain game pada kesehatan mental, yang dapat menjadi dasar untuk strategi pencegahan dan intervensi.

Pengembang permainan seharusnya mengintegrasikan fitur-fitur dalam permainan MMORPG yang mendorong bermain dengan bertanggung jawab. Misalnya, mengimplementasikan sistem hadiah harian yang membatasi jumlah hadiah yang dapat diperoleh pemain setiap harian atau mingguan dapat efektif mengatur waktu bermain. Sistem peringatan dapat memberi tahu pemain ketika mereka melebihi batas waktu bermain yang telah ditentukan, mengingatkan mereka untuk istirahat. Pertimbangan juga harus diberikan untuk mengimplementasikan sistem kelelahan di mana pemain menerima hadiah atau pengalaman yang berkurang ketika mereka melewati ambang batas waktu bermain tertentu, mendorong kebiasaan bermain yang sehat.

Para pengambil keputusan di masa depan harus memupuk kerja sama dan berbagi pengetahuan antara entitas pemerintah, lembaga kesehatan, dan pengembang permainan untuk menetapkan strategi komprehensif dalam mengatasi kecanduan MMORPG. Mendorong pengembangan solusi inovatif, seperti teknik gamifikasi atau terapi realitas virtual, dapat membantu mengurangi risiko kecanduan dan mendorong kebiasaan bermain yang lebih sehat. Mendukung upaya penelitian untuk memahami akar penyebab kecanduan dalam permainan MMORPG dan mengeksplorasi pendekatan pencegahan dan intervensi yang efektif juga sangat penting.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, pemerintah, lembaga kesehatan, pengembang permainan, dan pengambil keputusan di masa depan dapat bekerja sama untuk mencegah dan mengurangi kecanduan MMORPG dalam permainan seperti Final Fantasy XIV. Melalui regulasi yang bertanggung jawab, kampanye kesadaran, dan desain permainan yang bijaksana, tujuan kami adalah untuk mendorong kebiasaan bermain yang lebih sehat, meningkatkan produktivitas, dan mengurangi ancaman kecanduan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi eskalasi kecanduan dalam MMORPG, dengan fokus pada permainan Final Fantasy XIV. Penelitian ini menggunakan teori faktor motivasi dan MMORPG Affordance, yang sebelumnya telah diterapkan dalam penelitian serupa.

Berdasarkan data survei yang terkumpul, diperoleh 132 tanggapan valid. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode SEM-PLS. Dari tujuh faktor yang diteliti, tiga faktor ditemukan secara signifikan dan positif mempengaruhi peningkatan kecanduan dalam MMORPG: Immersi, Mekanisme, dan Pelarian. Di sisi lain, faktor Pencapaian, Sosial, Kemajuan, dan Hubungan tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan MMORPG.

Temuan ini menyoroti peran penting Immersi, Mekanisme, dan Pelarian dalam mendorong kecanduan dalam MMORPG, khususnya dalam konteks Final Fantasy XIV. Hasil ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan dalam lingkungan permainan daring. Penelitian

masa depan dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengeksplorasi variabel tambahan dan lebih mendalami sifat kompleks dari kecanduan MMORPG.

Disarankan agar para pengembang permainan dan pembuat kebijakan mempertimbangkan faktor-faktor ini dalam merancang dan mengatur permainan MMORPG. Dengan meningkatkan immersi pemain, menyempurnakan mekanisme permainan, dan mengatasi daya tarik pelarian, langkah-langkah dapat diimplementasikan untuk mengurangi risiko kecanduan dalam MMORPG. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi strategi untuk mengurangi kecanduan dan mendorong kebiasaan bermain yang bertanggung jawab dalam MMORPG.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan dalam MMORPG, menekankan pentingnya Immersi, Mekanisme, dan Pelarian. Penelitian ini berkontribusi pada literatur tentang kecanduan permainan daring dan menawarkan rekomendasi bagi para pengembang permainan, pembuat kebijakan, dan peneliti masa depan untuk mengatasi dan mengelola risiko kecanduan dalam MMORPG. Dalam kesimpulan tidak boleh ada referensi. Kesimpulan berisi fakta yang didapatkan. Nyatakan kemungkinan aplikasi, implikasi dan spekulasi yang sesuai. Jika diperlukan, berikan saran untuk penelitian selanjutnya.

A. Keterbatasan Studi

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada Final Fantasy XIV sebagai representasi permainan MMORPG, mengabaikan permainan lain yang populer. Penelitian masa depan dapat mengeksplorasi faktor kecanduan dalam MMORPG lain untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian ini mengandalkan data kuesioner yang dilaporkan oleh responden sendiri, yang dapat mengalami bias dan ketidakakuratan. Penggunaan pengukuran objektif atau wawancara kualitatif dapat memberikan perspektif yang lebih holistik tentang faktor-faktor kecanduan. Terakhir, penelitian ini berfokus pada motivasi dan affordance yang terkait dengan kecanduan. Namun, tidak membahas potensi intervensi atau strategi untuk mencegah atau mengurangi kecanduan MMORPG. Penelitian masa depan dapat mengeksplorasi intervensi yang efektif dan mengembangkan pedoman praktis bagi pembuat kebijakan dan pengembang permainan..

B. Studi Kedepan

Penelitian ini membuka pendekatan baru untuk penelitian masa depan tentang kecanduan MMORPG. Pertama, melakukan studi perbandingan antara berbagai permainan MMORPG akan memberikan wawasan tentang faktor-faktor kecanduan unik yang terkait dengan setiap permainan. Menjelajahi dinamika kecanduan dalam MMORPG baru yang muncul juga dapat memberikan cahaya tentang perilaku dan motivasi pemain yang terus berkembang. Selain itu, penelitian longitudinal yang melacak perilaku bermain individu dari waktu ke waktu akan memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan kecanduan dan dampak jangka panjangnya. Menyelidiki efektivitas intervensi, seperti program edukasi atau modifikasi desain permainan, dalam mengurangi kecanduan MMORPG dapat memberikan wawasan berharga untuk mencegah dan mengatasi masalah ini. Terakhir, menjelajahi potensi peran sistem dukungan sosial dan keterlibatan komunitas dalam mempromosikan kebiasaan bermain yang sehat dapat berkontribusi pada pengembangan lingkungan permainan yang mendukung dan positif..

REFERENSI

- [1] R. Muñoz-Miralles et al., "The problematic use of Information and Communication Technologies (ICT) in adolescents by the cross sectional JOITIC study," *BMC Pediatrics*, vol. 16, no. 1, pp. 1–11, Aug. 2016, doi: 10.1186/S12887-016-0674-Y/TABLES/6.
- [2] J. Dieris-Hirche et al., "Problematic gaming behavior and the personality traits of video gamers: A cross-sectional survey.," *Computers in Human Behavior*, vol. 106, no. July 2019, p. 106272, 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106272.
- [3] D. Bacchini, G. De Angelis, and A. Fanara, "Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)," *Computers in Human Behavior*, vol. 73, pp. 191–199, Aug. 2017, doi: 10.1016/J.CHB.2017.03.045.
- [4] D. Smahel, L. Blinka, and O. Ledabyl, "Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character," *Cyberpsychology and Behavior*, vol. 11, no. 6, pp. 715–718, 2008, doi: 10.1089/cpb.2007.0210.
- [5] S. You, E. Kim, and D. Lee, "Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players Sukkyung," *Games and Culture*, vol. 12, no. 1, pp. 56–71, 2017, doi: 10.1177/1555412015581087.

- [6] K.-T. Chen, P. Huang, C.-Y. Huang, and C.-L. Lei, "Game traffic analysis," pp. 19–24, Jun. 2005, doi: 10.1145/1065983.1065988.
- [7] H. Wang, Z. Zhang, M. N. A. Khalid, H. Iida, and K. Li, "Mmorpg evolution analysis from explorer and achiever perspectives: A case study using the final fantasy series," *Information (Switzerland)*, vol. 12, no. 6, pp. 1–18, 2021, doi: 10.3390/info12060229.
- [8] "The Game Awards | Streaming Live Thursday, December 8." Accessed: May 28, 2023. [Online]. Available: <https://thegameawards.com/>
- [9] ASAM, "What is the definition of addiction?," Definition of Addiction. Accessed: Jun. 07, 2023. [Online]. Available: <https://www.asam.org/quality-care/definition-of-addiction%0Ahttps://www.asam.org/quality-practice/definition-of-addiction>
- [10] M. D. Griffiths, D. J. Kuss, O. Lopez-Fernandez, and H. M. Pontes, "Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming," *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 6, no. 3, pp. 296–301, 2017, doi: 10.1556/2006.6.2017.037.
- [11] M. Basel Almourad, J. McAlaney, T. Skinner LiMETOOLS Megan Pleva LiMETOOLS Raian Ali, and M. Basel, "Defining digital addiction: Key features from the literature Defining digital addiction: Key features from the literature Recommended Citation Recommended Citation," 2020, doi: 10.2298/PSI191029017A.
- [12] S. Sepehr and M. Head, "Online video game addiction: A review and an information systems research agenda," 19th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2013 - Hyperconnected World: Anything, Anywhere, Anytime, vol. 4, pp. 2590–2600, 2013.
- [13] M. Peeters, I. Koning, J. Lemmens, and R. van Den Eijnden, "Normative, passionate, or problematic? Identification of adolescent gamer subtypes over time," *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 8, no. 3, pp. 574–585, 2019, doi: 10.1556/2006.8.2019.55.
- [14] Z. Xu, O. Turel, and Y. Yuan, "Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors," *European Journal of Information Systems*, vol. 21, no. 3, pp. 321–340, 2012, doi: 10.1057/ejis.2011.56.
- [15] A. J. Van Rooij, T. M. Schoenmakers, A. A. Vermulst, R. J. J. M. Van Den Eijnden, and D. Van De Mheen, "Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers," *Addiction*, vol. 106, no. 1, pp. 205–212, Jan. 2011, doi: 10.1111/J.1360-0443.2010.03104.X.
- [16] H. Sakaguchi and M. Sakakibara, *Final fantasy*. Sony Pictures Home Entertainment, 2006.
- [17] K. C. Berridge and T. E. Robinson, "Liking, wanting, and the incentive-sensitization theory of addiction.," *American Psychologist*, vol. 71, no. 8, p. 670, 2016.
- [18] S. H. Hsu, M. H. Wen, and M. C. Wu, "Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction," *Computers and Education*, vol. 53, no. 3, pp. 990–999, Nov. 2009, doi: 10.1016/j.compedu.2009.05.016.
- [19] C. Klimmt, H. Schmid, and J. Orthmann, "Exploring the enjoyment of playing browser games," *Cyberpsychology and Behavior*, vol. 12, no. 2, pp. 231–234, Apr. 2009, doi: 10.1089/CPB.2008.0128.
- [20] M. L. Markus and M. Silver, "A Foundation for the Study of IT Effects: A New Look at DeSanctis and Poole's Concepts of Structural Features and Spirit," *Journal of the Association for Information Systems*, vol. 9, no. 10, pp. 609–632, Oct. 2008, doi: 10.17705/1jais.00176.
- [21] Z. W. Y. Lee, C. M. K. Cheung, and T. K. H. Chan, "Understanding massively multiplayer online role-playing game addiction: A hedonic management perspective," *Information Systems Journal*, vol. 31, no. 1, pp. 33–61, Jan. 2021, doi: 10.1111/isj.12292.
- [22] M. Ishtiaq, "Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage," *English Language Teaching*, vol. 12, no. 5, p. 40, Jan. 2019, doi: 10.5539/ELT.V12N5P40.
- [23] M. Ayu et al., "Smart City Readiness Model Using Technology-Organization-Environment (TOE) Framework and Its Effect on Adoption Decision," 2018.

- [24] Khoirunnida, A. N. Hidayanto, B. Purwandari, R. Yuliansyah, and M. Kosandi, "Factors influencing citizen's intention to participate in e-participation: Integrating Technology Readiness on Social Cognitive Theory," *Proceedings of the 2nd International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2017*, vol. 2018-January, pp. 1–7, Feb. 2018, doi: 10.1109/IAC.2017.8280635.
- [25] R. C. Handayani, B. Purwandari, I. Solichah, and P. Prima, "The impact of Instagram" call-to-action" buttons on customers' impulse buying," in *Proceedings of the 2nd International Conference on Business and Information Management*, 2018, pp. 50–56.
- [26] A. N. Hidayanto, B. Purwandari, D. Kartika, M. Kosandi, and others, "Factors influencing citizen's intention to participate electronically: The perspectives of social cognitive theory and e-government service quality," in *2017 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 2017, pp. 166–171.
- [27] B. Purwandari, L. Khairiyah, M. Purwaningsih, A. N. Hidayanto, N. F. A. Budi, and K. Phusavat, "Why do people donate online? A perspective from dual credibility transfer," *International Review on Public and Nonprofit Marketing*, pp. 1–33, 2022.
- [28] J. F. Hair, G. T. M. Hult, C. M. Ringle, M. Sarstedt, N. P. Danks, and S. Ray, "Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R," 2021, doi: 10.1007/978-3-030-80519-7.