

# **Analisis Faktor Pembentuk Motivasi Bermain Game Online It Girl di Facebook pada Emerging Adulthood**

Angki Triandini (angkitong@gmail.com), Soerjantini Rahaju (ryantini@yahoo.com), Listyo Yuwanto (miauw\_99@yahoo.co.id)

Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya

## **ABSTRAK**

*Game online It Girl* adalah salah satu fitur *game online* di bidang fashion yang ditawarkan dalam jejaring sosial Facebook. Permainan ini dimainkan tentunya dengan tujuan untuk mencari kesenangan, namun ternyata juga terdapat dampak negatif. Untuk itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor pembentuk motivasi individu untuk memainkan permainan ini, khususnya individu yang berada pada masa perkembangan *emerging adulthood*.

Penelitian ini dilakukan terhadap 130 orang subjek yang pernah ataupun masih memainkan *game online It Girl* di Facebook berusia 18-25 tahun dengan teknik *incidental sampling*. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis faktor eksploratori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 26 faktor yang dirumuskan berdasarkan elisitasi teori dan wawancara responden, diketahui terdapat 6 faktor baru yang terbentuk. Keenam faktor yang memotivasi individu pada masa perkembangan *emerging adulthood* memainkan *game online It Girl* di Facebook adalah pencapaian dalam permainan (*achievement*), melarikan diri dari dunia nyata (*escaping from reality*), relasi sosial (*affiliation*), kekuasaan (*power*), *self actualization* dalam bidang fashion, serta *pleasure seeking*. Faktor yang tampil dominan sebagai prediktor motivasi bermain *game* ini pada *emerging adulthood* adalah kekuasaan dan untuk mendapatkan pengakuan diri, baik itu dari diri sendiri maupun orang lain.

**Kata Kunci:** *Game Online It Girl, Facebook, Perempuan, Emerging Adulthood*

## **ABSTRACT**

Online game *It Girl* is one of the features of online games are offered in the field of fashion in the social network Facebook. This game must be played in order to seek pleasure, but it also contained a negative impact. Therefore, research was conducted to determine the factors forming the individual motivation to play this game, especially individuals who are in the development of *emerging Adulthood*.

The study was conducted on 130 subjects who had or still play the game *online It Girl* on Facebook aged 18-25 years with *incidental sampling* technique. This research is descriptive quantitative by using exploratory factor analysis. The results showed that of the 26 factors that are formulated based elicitation theory and interview respondents, note there are 6 new factors formed. The six factors that motivate individuals in the development of *emerging Adulthood* play online game *It Girl* on Facebook are *achievement*, *escape from the reality*, *social relations (affiliation)*, *power*, *self-actualization* in the field of fashion, and *pleasure seeking*. Factors that appear dominant as prediktor motivation to play this game on *Emerging Adulthood* is *power* and to gain recognition, either from yourself or others.

**Key words:** *Game Online It Girl, Facebook, Girls, Emerging Adulthood*

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini semakin banyak individu yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengakses internet. Indonesia sendiri menduduki peringkat ke-8 negara yang penduduknya banyak menggunakan akses internet (Edutechnolife, 2011). Layanan yang banyak digunakan ketika mengakses internet saat ini adalah jejaring sosial dan *game online*. Facebook merupakan salah satu jejaring sosial yang menyediakan fitur *game online*. Fitur *game online* di dalam Facebook ini sendiri juga cukup banyak diminati, yaitu terdapat sebesar 40% pengguna Facebook menggunakan yang memanfaatkan fitur ini (Tech Crunch sitat dalam Okezone, 2010).