

Antonius Ricky Dewandono.150114204. Pengaruh *Performance Goal* Terhadap *Flow Experience* dalam Konteks Permainan *Online*. Skripsi. Sarjana Strata 1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya (2005).

ABSTRAK

Abstrak- Industri permainan *online* di Indonesia masih kurang mendapat sorotan, sehingga produk-produk permainan dari luar negeri masuk dan menguasai sebagian besar pasar permainan di Indonesia (Baskoro, 2015). Hal ini dapat berdampak buruk bagi pengembang permainan (*game developer*) dalam negeri untuk dapat bersaing dan berkembang. Penelitian berfokus pada komponen pada permainan yang menyebabkan seseorang mengalami keadaan optimal yaitu *flow*. Hal ini bertujuan untuk menyediakan petunjuk untuk pengembang permainan agar dapat membuat permainan yang menarik.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat potensi *performance goal* untuk meningkatkan konsentrasi yang merupakan bagian penting dari pengalaman *flow*. Berdasarkan hubungan antara *performance goal* dan konsentrasi peneliti ingin menguji apakah karakteristik meningkatkan konsentrasi tersebut dapat mempengaruhi keadaan *flow* dalam permainan *online*, sehingga dapat menjadi petunjuk bagi pengembang permainan untuk mengembangkan produk yang sukses.

Hasil Penelitian dengan $n = 30$ menunjukkan bahwa ada beda antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pemberian *performance goal* dan kelompok kontrol. Hasil $t = 2.269$, $p = .031$ menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan skor pengalaman *flow* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Kesimpulan ditarik adalah dengan menggunakan *performance goal* sebuah permainan dapat menjadi lebih mungkin untuk menyebabkan seseorang memasuki keadaan *flow*.

Kata Kunci : *game, game online, flow, performance goal*