

INTISARI

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari sikap yang menentukan reaksi para pemain terhadap pemberlakuan kebijakan *reward* dan *punishment* dengan melihat kinerja yang dihasilkan melalui penilaian kinerja. Penulis menggunakan media penelitian yaitu *game online Township* dengan objek penelitiannya yaitu group kerjasama Maju Mundur. Adapun penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam melakukan penelitian, ada 2 metode yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa setiap organisasi di dunia nyata maupun suatu kelompok di dunia *online* seperti group kerjasama Maju Mundur dalam *game online Township* perlu mengelola sumber daya manusia yang dimiliki tersebut dengan baik mengingat adanya perbedaan pola pikir dan perilaku yang dimiliki. Hal ini dikarenakan sumber daya manusia yang dimiliki ini merupakan faktor penentu keberhasilan terealisasinya visi dan misi yang dimiliki. Untuk itu, baik organisasi di dunia nyata maupun kelompok di dunia *online* seperti group kerjasama Maju Mundur dalam *game online Township* membutuhkan alat yang bisa membantu mereka dalam mengelola sumber daya manusia, salah satunya yaitu penilaian kinerja. Melalui penilaian kinerja, sejauh mana implementasi strategi telah tercapai dapat dengan mudah diketahui. Selain penilaian kinerja, perealisasi visi dan misi bisa terwujud dengan cepat melalui pemberlakuan kebijakan *reward* dan *punishment*. Hal ini dikarenakan kebijakan *reward* dan *punishment* merupakan salah satu alat yang bisa digunakan untuk memacu motivasi dan komitmen anggotanya dalam bekerja. Hanya saja, penggunaan kebijakan *reward* dan *punishment* ini perlu didukung oleh strategi lain agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Kata Kunci: Penilaian Kinerja, *Reward* dan *Punishment*, *Game Online*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim to determine the effect of attitudes that determine the reaction of the players to the implementation of reward and punishment policies by looking at the performance produced through performance appraisal. The author uses a research media that is Township online game with the object of research is the cooperative group Maju Mundur. The research was conducted using a qualitative approach. In conducting research, there are 2 methods used by the author in conducting data collection, namely interviews and observations.

The results of this study explain that every organization in the real world or a group in the online world such as the cooperative group Maju Mundur in the Township online game needs to manage their human resources properly because the differences in mindset and abilities. This is because the human resources they have are the determining factors for the realization of their vision and mission. For this reason, both organizations in the real world and groups in the online world such as the cooperative group Maju Mundur in Township online games need tools that can help them manage human resources, one of which is performance appraisal. Through performance appraisal, the extent to which the implementation of the strategy has been achieved can be easily identified. In addition to performance appraisals, the realization of the vision and mission can be realized quickly through the implementation of reward and punishment policies. This is because the reward and punishment policy is one of which is tool that can be used to increase the motivation and commitment of its members at work. However, the use of reward and punishment policies needs to be supported by other strategies in order to be able to solve the problems faced.

Keywords: Performance Appraisal, Reward and Punishment, Online Games