

Pengalaman Flow pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung

Flow Experience of Professional Gamers Online Game in Bandung City

¹Rizky Purnomo Adji Churnawan, ²Fanni Putri Diantina

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116
e-mail: ¹. rizkypurnomoadjichurnawan@gmail.com, ². fanni.Putridiantina@unisba.ac.id

Abstract. Online game is growing rapidly in Indonesia, seeing from player number and game variation. Online game player who become profession called professional gamers. Professional gamers are deeply immersed, very enjoy until forget the time while playing online games. This behavior shows flow condition. Csikzentmihalyi (1997) defined flow experience as positive emotion felt by individual when doing full engagement activity. Positive emotion flow relates to skill and performance development. The dimensions of Flow are, Challenge – skill balance, Action – awareness merging, Clear goals, Unambiguous feedback, Concentration on the task at hand, Sense of control, Loss of self-consciousness, Transformation of time, and Autotelic experience. Researcher uses quantitative method with 50 professional gamers. Measurement used Flow State Scale 2 (FFS) adapted by researcher. Result shows 39 professional gamers feel flow experience, and 11 professional gamers do not feel flow experience. There are 3 dimensions of flow felt by professional gamers, which are Concentration on the task at hand, Loss of self-consciousness, and Autotelic experience. The 6 dimensions of flow are not felt by professional gamers are Challenge – skill balance, Action – awareness merging, Clear goals, Unambiguous feedback, Sense of control, and Transformation of time. Result, professional gamers feel flow experience when playing online game.

Keyword : flow, peak performance, professional gamers.

Absrak. *Game online* berkembang pesat di Indonesia baik jumlah peminat juga variasi jenis gamenya. Pemain *game online* yang menggeluti permainan ini secara professional disebut *professional gamers*. Para *professional gamers* sangat terhanyut, sangat menikmati hingga lupa waktu saat bermain game online. Perilaku ini menunjukkan kondisi *flow*. Menurut Csikzentmihalyi (1997), *flow experience* adalah emosi positif yang dirasakan individu saat melakukan aktivitas dengan keterlibatan penuh. Emosi positif dalam *flow* berhubungan dengan peningkatan kemampuan dan performa. Dimensi *Flow* yaitu *Challenge – skill balance*, *Action – awareness merging*, *Clear goals*, *Unambiguous feedback*, *Concentration on the task at hand*, *Sense of control*, *Loss of self-consciousness*, *Transformation of time*, dan *Autotelic experience*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek 50 *professional gamers*. Alat ukur memakai *Flow State Scale 2* (FSS) yang diadaptasi peneliti. Diperoleh hasil, 39 *professional gamers* merasakan pengalaman *flow* dan 11 *professional gamers* tidak merasakan pengalaman *flow*. Terdapat 3 dimensi *flow* dirasakan semua *professional gamers* yaitu *Concentration on the task at hand*, *Loss of self-consciousness*, dan *Autotelic experience*. Kemudian 6 dimensi *flow* tidak dirasakan beberapa *professional gamers* yaitu *Challenge – skill balance*, *Action – awareness merging*, *Clear goals*, *Unambiguous feedback*, *Sense of control*, dan *Transformation of time*. Kesimpulan, sebagian besar *professional gamers* ini merasakan pengalaman *flow* saat bermain *game online*.

Kata Kunci : flow, peak performance, professional gamers.

A. Pendahuluan

Perkembangan professional gamers di Bandung dapat dibilang cukup pesat dan banyak melahirkan para pemain game online maupun tim-tim game online yang besar. Di Bandung tersedia banyak fasilitas yang ditawarkan oleh warnet-warnet game online yang dapat menunjang peningkatan performa dan skill para pemain game online. Terdapat lebih dari sekitar 100 warnet yang tersebar dan beberapa diantaranya merupakan warnet yang dikhususkan untuk para professional gamers yang dilengkapi fasilitas yang lebih canggih. Fasilitas-fasilitas yang membedakan dari warnet biasanya adalah koneksi internet yang supercepat dan stabil, perlengkapan gaming yang lengkap

(mouse gaming, keyboard gaming, dan headset gaming), ruangan ber-AC, tempat duduk yang sangat nyaman, dan juga ketersediaan makanan/minuman yang bisa dipesan 24 jam.

Peneliti melakukan survey pada 25 orang profesional gamers di Bandung. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut. Pertama, mengenai waktu yang mereka gunakan setiap harinya untuk bermain *game*. Biasanya para *gamers professional* ini bermain 5 sampai dengan 6 jam untuk berlatih sendiri maupun berlatih bersama dengan tim untuk meningkatkan *skill* mereka dalam bermain *game*. Kedua, mengenai keuntungan yang mereka dapat ketika menjadi *professional gamers*. Para *professional gamers* mendapatkan keuntungan dari memenangkan kejuaraan dan juga honor yang diberikan oleh tim mereka. Keuntungan yang didapatkan dari memenangkan kejuaraan biasanya dapat berupa uang, *gaming gear*, sponsorhip yang akan menyediakan tempat, peralatan, dan gaji yang akan digunakan oleh para *professional gamers* dalam mengembangkan kemampuan tim mereka. Ketiga, Para *professional gamers* ini biasanya mengawali dari ketertarikan dan kesukaannya untuk bermain *game* sudah sejak lama sehingga mereka sudah sangat mahir dalam menggunakan *gaming gear* saat *game online*. Keempat, mengenai jumlah kejuaraan atau *tournament* dan jenis kejuaraan yang para *professional gamers* ikuti. Para *professional gamers* ini mempunyai banyak pengalaman dalam kejuaraan *game online* ataupun setidaknya mereka pernah memenangkan kejuaraan *game online* lokal yang dapat menjadi batu loncatan untuk meneruskan pada jenjang kejuaraan yang lebih tinggi seperti kejuaraan *game online* nasional dan internasional. Kelima, mengenai alasan mereka menjadi *professional gamers*. Para *gamers* ini menjadi *professional gamers* dikarenakan keinginan mereka untuk mendapatkan keuntungan dari *game online* yang mereka mainkan. Para *professional gamers* ini biasanya bermula dari *gamer* yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dalam waktu yang lama sekitar 5- 6 jam dalam sehari dan mempunyai banyak pengalaman dalam bermain *game online*. Terakhir ialah mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk menjadi seorang *professional gamers*. Menurut mereka untuk menjadi seorang *professional gamers*, orang tersebut harus sangat menyukai bermain *game online* karena bermain *game online* akan membutuhkan waktu yang sangat lama dan dapat membuat fisik menjadi lelah, terutama pada bagian mata dan badan.

Perilaku *professional gamer* ini merujuk pada kondisi *flow*. Menurut Csikzentmihalyi, *flow experience* atau pengalaman *flow* adalah emosi positif yang dirasakan individu saat melakukan aktivitas dengan keterlibatan penuh. Adanya emosi positif dalam *flow* tersebut berhubungan dengan peningkatan pengembangan kemampuan dan performa. Menurut Csikzentmihalyi (1997) setelah mengalami pengalaman *flow*, individu akan merasa menjadi optimal, nikmat, dan sangat berharga. Menurut Csikzentmihalyi, pengalaman *flow* dalam aktivitas spesifik akan menarik seseorang untuk mengulangi aktivitas kembali dalam upaya merasakan *flow experience*. Adanya perilaku-perilaku pemain *game online* tersebut yang merujuk pada dimensi yang ada dalam *Flow* yaitu *Challenge – skill balance*, *Action – awareness merging*, *Clear goals*, *Unambiguous feedback*, *Concentration on the task at hand*, *Sense of control*, *Loss of self-consciousness*, *Transformation of time*, dan *Autotelic experience*.

Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh data empiris mengenai gambaran pengalaman *flow* para *professional gamers* saat bermain *game* di warnet *game online* Bandung.

B. Landasan Teori

Menurut Csikzentmihalyi, *flow experience* atau pengalaman *flow* adalah emosi positif yang dirasakan individu saat melakukan aktivitas dengan keterlibatan penuh. Adanya emosi positif dalam *flow* tersebut berhubungan dengan peningkatan pengembangan kemampuan dan performa. Menurut Csikzentmihalyi (1997) setelah mengalami pengalaman *flow*, individu akan merasa menjadi optimal, nikmat, dan sangat berharga. Menurut Csikzentmihalyi, pengalaman *flow* dalam aktivitas spesifik akan menarik seseorang untuk mengulangi aktivitas kembali dalam upaya merasakan *flow experience*.

Menurut Csikzentmihalyi, pengalaman yang menyenangkan tersebut di atas disebut sebagai *flow* dan dalam mengalami pengalaman *flow* tersebut dapat digambarkan dan dijelaskan melalui kesembilan dimensi, keseluruhan dimensi tersebut dipetakan oleh Jackson (1996, dalam Cox, 2002) dalam konteks olahraga dan aktivitas fisik. Dimensi-dimensi ini meliputi:

1. Challenge – skill balance
Adanya perasaan seimbang yang dirasakan antara tuntutan situasi dan keterampilan pribadi. Tantangan pribadi akan suatu aktivitas mendorong tingkat kemampuan seseorang dan hal ini bisa memproduksi pengalaman *flow*.
2. Action – awareness merging
Karakteristik ini berfokus pada melakukan tugas secara otomatis. Otomatis ini mengarah atau menyebabkan individu untuk menampilkan aktivitas yang lebih mulus dan menghindari munculnya pikiran-pikiran yang mengganggu. Keterlibatan yang begitu mendalam ini menyebabkan adanya perasaan otomatis ketika seseorang bertindak atau beraktivitas. Individu yang mengalami *flow* terikat dengan aktivitasnya dan pada saat yang sama mereka berada di “dalam” aktivitas mereka tersebut. Individu tidak harus memikirkan apa yang mereka lakukan sebelum mereka melakukan hal tersebut.
3. Clear goals
Perasaan pasti dan tujuan yang jelas tentang hal yang akan dicapai.
4. Unambiguous feedback
Feedback atau umpan balik yang diterima segera dan jelas, memastikan perasaan bahwa semua berjalan berdasarkan dengan rencana dan umpan balik segera agar seseorang tidak bertanya-tanya seberapa baik perform mereka selama *flow*.
5. Concentration on the task at hand
Perasaan yang dirasakan sangat fokus ketika beraktivitas, kesatuan aksi dan kesadaran dibuat mungkin dengan adanya konsentrasi seutuhnya dan memfokuskan perhatian dengan aktivitas yang dilakukan saat tersebut. Konsentrasi ini terjadi tanpa usaha. Hal ini tidak berhubungan dengan upaya individu untuk mengontrol ataupun menekan pikiran.
6. Sense of control
Dimensi yang merujuk pada perasaan individu yang mengontrol dan menguasai tugas yang mereka hadapi. Karakteristik dari pengalaman yang dirasakan ini pula terjadi tanpa usaha yang disengaja.
7. Loss of self-consciousness
Berhubungan dengan hilangnya diri individu yang menjadi satu dengan aktivitas yang sedang dilakukan. Hal ini merupakan kapasitas untuk menghindari perhatian dan rasa khawatir akan kemampuan individu. Selama *flow*, kesadaran mengevaluasi dan merencanakan sebelum bertindak. Seseorang

tidak harus berpikir dengan keras sebelum bertindak.

8. Transformation of time
Adanya perasaan kurang menyadari berjalannya waktu. Waktu dapat dirasakan berjalan lebih cepat maupun lebih lambat.
9. Autotelic experience
Adanya perasaan melakukan suatu aktivitas untuk kepentingan diri sendiri tanpa ekspektasi akan keuntungan di masa depan.

C. Hasil Penelitian

Gambaran *Flow* secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil pengukuran subjek penelitian dengan menggunakan alat ukur *The Flow State Scale 2* yang disesuaikan kembali oleh peneliti, maka didapat jumlah skor dimensi - dimensi *Flow* secara keseluruhan pada *professional gamers* sebanyak 39 orang (78%) *Professional gamers* mengalami pengalaman *flow* saat bermain *game online* dan sebanyak 11 orang (22%) *Professional gamers* tidak mengalami pengalaman *flow* yang saat bermain *game online*.

Gambaran Dimensi - Dimensi *Flow*

1. Dimensi Challenge – skill balance
Professional gamers yang merasakan Challenge – skill balance pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 48 orang (96%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Challenge – skill balance pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 2 orang (4%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Challenge – skill balance saat mereka dalam kondisi *Flow* ketika bermain *game online*.
2. Dimensi Action – awareness merging
Professional gamers yang merasakan Action – awareness merging pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 49 orang (98%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Action – awareness merging pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 1 orang (2%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Action – awareness merging saat mereka dalam kondisi *Flow* ketika bermain *game online*.
3. Dimensi Clear goals
Professional gamers yang merasakan Clear goals pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 48 orang (96%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Clear goals pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 2 orang (4%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Clear goals saat mereka dalam kondisi *Flow* ketika bermain *game online*.
4. Dimensi Unambiguous feedback
Professional gamers yang merasakan Unambiguous feedback pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 48 orang (96%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Unambiguous feedback pada pengalaman *flow* saat bermain *game online* sebanyak 2 orang (4%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Unambiguous feedback saat mereka dalam kondisi *Flow* ketika bermain *game online*.

5. Dimensi Concentration on the task at hand

Professional gamers yang merasakan Concentration on the task at hand pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 50 orang (100%), sedangkan tidak ada professional gamers yang tidak merasakan Concentration on the task at hand pada pengalaman flow saat bermain game online. Hasil itu menunjukkan bahwa semua professional gamers yang berada di kota Bandung merasakan Concentration on the task at hand saat mereka dalam kondisi Flow ketika bermain game online.

6. Dimensi Sense of control

Professional gamers yang merasakan Sense of control pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 44 orang (88%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Sense of control pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 6 orang (12%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Sense of control saat mereka dalam kondisi Flow ketika bermain game online.

7. Dimensi Loss of self-consciousness

Professional gamers yang merasakan Loss of self-consciousness pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 50 orang (100%), sedangkan tidak ada professional gamers yang tidak merasakan Loss of self-consciousness pada pengalaman flow saat bermain game online. Hasil itu menunjukkan bahwa semua professional gamers yang berada di kota Bandung merasakan Loss of self-consciousness saat mereka dalam kondisi Flow ketika bermain game online.

8. Dimensi Transformation of time

Professional gamers yang merasakan Transformation of time pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 49 orang (98%), sedangkan professional gamers yang tidak merasakan Transformation of time pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 1 orang (2%). Hasil itu menunjukkan bahwa professional gamers yang berada di kota Bandung cenderung merasakan Transformation of time saat mereka dalam kondisi Flow ketika bermain game online.

9. Dimensi Autotelic experience

Professional gamers yang merasakan Autotelic experience pada pengalaman flow saat bermain game online sebanyak 50 orang (100%), sedangkan tidak ada professional gamers yang tidak merasakan dimensi Autotelic experience pada pengalaman flow saat bermain game online. Hasil itu menunjukkan bahwa semua professional gamers yang berada di kota Bandung merasakan Autotelic experience saat mereka dalam kondisi Flow ketika bermain game online.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Secara umum sebagian subjek mengalami *flow* dan sebagian lagi tidak mengalami *flow* dengan rincian sebagai berikut:
 - a. 39 orang *professional gamers* merasakan pengalaman *flow* saat bermain *game online*.
 - b. 11 orang *professional gamers* tidak merasakan pengalaman *flow* saat bermain *game online*.
2. Terdapat 3 dimensi flow yang dirasakan oleh semua professional gamers saat bermain game online yaitu Concentration on the task at hand, Loss of self-consciousness, dan Autotelic experience.

3. Terdapat 6 dimensi flow yang tidak dirasakan oleh beberapa professional gamers yaitu Challenge – skill balance, Action – awareness merging , Clear goals, Unambiguous feedback, Sense of control, dan Transformation of time.
4. Dari hasil keseluruhan maka didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar para professional gamers ini sebagian besar merasakan pengalaman flow saat bermain game online.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- Compton, W. (2005) . *An Introduction To Positive Psychology*. USA : Thomson Wadsworth
- Csikszentmihalyi, M. 1997. *Finding flow: The psychology of engagment with everyday life*. New York: Basic Book
- Csikszentmihalyi, M. 2014. *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*. New York : Springer Dordrecht Heidelberg
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The psychological of optimal experince*. New York: Harper & Row.
- Jackson, S. A., & Marsh, H. W. 1996. *Development and validation of a scale to measure optimal experience: The Flow Scale*. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 18, 17-35
- Kawahata, M, & Mallett, C. J.. (2011). *Flow experience in physical activity: Examination of the internal structure of flow from process-related perspective*. *Motiv Emot* (2011), 35, 393-402
- McInman, A.D., & Grove, J. R. (1991). *Peak performance in sport: A literatur review*. *Quest*, 43, 333-351
- Noor, H. 2009. *Psikometri aplikasi dalam penyusunan instrumen pengukuran perilaku*. Bandung : Universitas Islam Bandung

Sumber Jurnal

- Feprinca, Dica. 2014. *Hubungan Motivasi Bermain Game online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online Defence Of The Ancient (DotA 2)*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Brawijaya.
- Ichia Lee, Holin Lin, & Chen-Yi Yu. 2007. *Leaving a Never-Ending Game : Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. *Digital Games Research Association (DiGRA)*.Taiwan

Sumber Penelitian

- Danti Delinda Azarine. 2015. *Studi Deskriptif Mengenai Pengalaman Flow Pada Pegiat Olahraga Climbing Di Kota Bandung*. Universitas Islam Bandung. Fakultas Psikologi.
- Media Detri. 2015. *Studi Deskriptif Mengenai Pengalaman Flow Dalam Olahraga Parkour Penelitian pada Praktisi Senior Komunitas Parkour Bandung*. Universitas Islam Bandung. Fakultas Psikologi.