

**HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN
FLOW EXPERIENCE PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILE
LEGENDS: BANG BANG* DI KOTA MALANG**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

MIRZA AMIR SHOLICHUDDIN

NIM :

15410122

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

**HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN *FLOW*
EXPERIENCE PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILE LEGENDS: BANG*
BANG DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)



Disusun Oleh:

MIRZA AMIR SHOLICHUDDIN

NIM :

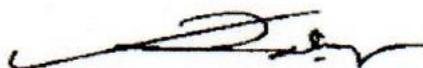
15410122

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**LEMBAR PERSETUJUAN
HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN *FLOW*
EXPERIENCE PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILE LEGENDS*:
BANG BANG DI KOTA MALANG
SKRIPSI**

**Oleh:
Mirza Amir Sholichuddin
15410122**

**Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing**



**Yusuf Ratu Agung, MA
NIP. 20140201 1 418**

**Mengetahui;
Dekan Fakultas Psikologi**



**Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 19761128 200212 2 001**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

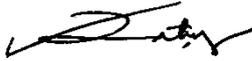
**HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN *FLOW EXPERIENCE*
PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI KOTA
MALANG**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 4 Juli 2022

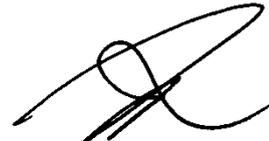
Susunan Dewan Penguji

Anggota/Sekretaris



Yusuf Ratu Agung, MA
20140201 1 418

Ketua/Utama



Dr. Ali Ridho, M. Si
19780429 200604 1 001

Anggota



Nurul Shofiah, M. Pd
19900627201802012201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana psikologi

Tanggal, 4 Juli 2022

Mengesahkan

**Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim**



Dr. H. Rifa Hidayah, M. Si
19761128 200212 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tanga di bawah ini:

Nama : Mirza Amir Sholiochuddin

NIM : 15410122

Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jurusan Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

"HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN *FLOW EXPERIENCE* PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI KOTA MALANG"

Adalah hasil karya dari penulis sendiri bukan duplikasi dari karya orang lain. Selanjutnya apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing dan atau pihak Fakultas Psikologi, akan tetapi menjadi tanggung jawab penuh penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 31 Mei 2022

Hormat saya



Mirza Amir Sholichuddin

15410122

MOTTO

**“ALL COURSES OF ACTION ARE RISKY, SO PRUDENCE IS NOT IN
AVOIDING DANGER, BUT CALCULATING RISK AND ACTING
DECISIVELY. MAKE MISTAKE OF AMBITION AND NOT MISTAKE OF
SLOTH. DEVELOP THE STRENGTH TO DO BOLD THINGS, NOT THE
STRENGTH TO SUFFER”**

-NICCOLO MACHIAVELLI-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis **Slamet Khudori** dan **Khususiyah** yang telah dengan sabar menunggu dan memberikan semangat tanpa henti kepada penulis agar penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Kemudian juga skripsi ini penulis persembahkan kepada diri penulis sendiri sebagai hadiah karena telah memenangkan peperangan panjang dalam dirinya sendiri selama masa penulisan skripsi ini.

Selanjutnya skripsi yang sungguh tak jauh dari kata sederhana ini juga penulis persembahkan bagi siapapun yang secara sengaja maupun tidak sengaja mendapatkan manfaat dari tulisan ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, ucapan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala kemaha benaran-Nya yang telah memberikan Hidayah dan Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulis ini. Kedua kalinya, sholawat serta salam tetap tucurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kasih sayang yang melimpah ruah sehingga bisa menuntun kami khususnya Mahasiswa Psikologi mengikuti jejak beliau dalam memanusiaikan manusia sebagaimana istilah yang menjadi perhatian hingga saat ini.

Tak lupa penulisan penelitian ini tak akan pernah sampai pada detik ini tanpa adanya dukungan dan juga campur tangan manusia-manusia lain yang di-ridhoi oleh Allāh SWT untuk ikut andil dalam proses penulis menyelesaikan penulisan ini. Oleh karena itu, penulis ingin menghaturkan ucapan terima kasih antara lain, kepada:

1. Kedua orang tua penulis, **Slamet Khudori** dan **Khususiyah** yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan studi penulis.
2. Kedua kakak penulis Yusron Rianto dan Istaufa Indriani, yang telah banyak memberikan lecutan semangat kepada penulis sehingga mampu terus mendorong langkah penulis agar semakin dekat kepada penyelesaian tulisan ini.
3. Kepada keponakan-keponakan penulis, Axel Zakhwan Al – Yushen, Akhtar Redsel Al – Yushen, Fatikhul Azmi Aryasatya, dan Andria Azmi Nirmala, yang dalam setiap tawanya selalu memberikan semangat kepada penulis untuk tanpa henti terus berbenah diri sehingga penulis dapat menjadi seorang *mas, pak lik*, dan om yang langkah-langkah dalam hidupnya sedikit banyak dapat diambil hikmahnya.

4. Yusuf Ratu Agung, M. A selaku dosen pembimbing penelitian ini, yang senantiasa dengan sabar membantu kendala yang dihadapi oleh penulis selama masa penulisan karya tulis ini.
5. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim Malang, terutama seluruh dosen atas segala bimbingan dan ilmunya.
6. Seluruh kawan-kawan seperjuangan psikologi angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat maupun dukungan dalam bentuk apapun kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini.
7. Kepada teman-teman Malang, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis selama proses penyelesaian tulisan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang paling tulus dari dalam hati.
8. Kepada teman-teman Blitar penulis, yang juga tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang juga telah membantu penulis selama proses penyelesaian tulisan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang paling tulus dari dalam hati.

9. Yang terakhir, penulis ucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada setiap orang yang telah memberikan dukungan dalam bentuk keraguan kepada penulis, dan sikap pesimistik terhadap pengerjaan tulisan ini. Penulis ucapkan terimakasih dan Alhamdulillah keraguan-keraguan itu telah terbayar lunas.

Akhir kata, dengan penuh kesadaran akan segala bentuk kekurangan penulis akan kemampuan penulis terkait seluruh proses dan hasil akhir dari penulisan tulisan ini. Penulis berharap adapun sedikit banyak tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada siapapun yang dengan sengaja maupun tanpa sengaja menemukan tulisan ini.

Malang, 31 Maret 2022

Penulis

**MIRZA AMIR . S.
NIM 15410122**

DAFTAR ISI

MOTTO.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
مستخلص البحث.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan.....	11
D. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
BAB II	12
KAJIAN TEORI	12
A. Sejarah Perkembangan eSport	12
B. Flow Experience	17
C. Achievement Motivation	22
D. Hubungan Antara Achievement Motivation dan Flow Experience.....	24
E. Hipotesis.....	25
BAB III.....	26
METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Rancangan Penelitian.....	26

B. Identifikasi Variabel Penelitian	26
C. Definisi Variabel Penelitian	27
D. Populasi dan Sampel	28
E. Metode Pengumpulan Data.....	28
F. Instrumen penelitian	29
Tabel 3. 1 Tabel Skala Likert	30
Tabel 3. 2 Tabel Blueprint Skala Motivasi Berprestasi	31
Tabel 3. 3 Blueprint Skala Achievement Motivation.....	31
Tabel 3. 4 Skala Flow Experience.....	37
G. Uji Instrumen	43
Tabel 3. 5 Rumus Korelasi Pearson	44
H. Analisis Data.....	45
Tabel 3. 6 Deskripsi Kategori Data	47
I. Uji Hipotesis.....	47
Tabel 3.7 Tabel Rumus Uji Korelasi Rank Spearman	49
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
Tabel 4. 1 Item Motivasi Berprestasi.....	50
Tabel 4. 2 Tabel Skala Flow Experience	51
Tabel 4. 3 Reliabilitas Skala Motivasi Berprestasi	54
Tabel 4. 4 Reliabilitas Skala Flow Experience	54
Tabel 4. 5 Tabel Xmin, Xmax, Mean.....	55

Tabel 4. 6 Tabel Range	55
Tabel 4. 7 Tabel Standar Deviasi.....	56
Tabel 4. 8 Tabel Kriteria Kategorisasi Data Motivasi Berprestasi	57
Tabel 4. 9 Kriteria Kategorisasi Data Flow Experience	57
Tabel 4. 10 Kategorisasi Motivasi Berprestasi.....	58
Tabel 4. 11 Kategorisasi <i>Flow Experience</i>.....	59
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Uji Rank Spearman.....	60
B. Pembahasan.....	61
BAB V.....	66
PENUTUP	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
Daftar Pustaka	68
LAMPIRAN	78

ABSTRAK

Sholichuddin, Mirza Amir 2022. Hubungan Motivasi Berprestasi Terhadap *Flow Experience* Pemain Game Profesional *Mobile Legends: Bang Bang* Di kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing: Yusuf Ratu Agung, M. A

Kata Kunci: *Flow Experience*, Motivasi Berprestasi, eSport

E-Sport merupakan fenomena yang cukup baru untuk diteliti. Khususnya di Indonesia, keberadaan eSport sendiri masihlah sangat baru. Hal tersebut menyediakan kesempatan bagi peneliti-peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai fenomena ini. Khususnya dari kacamata keilmuan psikologi, kesempatan untuk mengkaji korelasi atau pengaruh konstruk-konstruk psikologi kepada eSport masih sangatlah luas. Maka dari itu, pada kesempatan ini dengan segala keterbatasan penulis, penulis mencoba untuk meneliti mengenai motivasi berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional. Lebih spesifiknya peneliti akan mencoba meneliti mengenai hubungan motivasi berprestasi kepada *flow experience* pada pemain game professional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan hubungan antara motivasi berprestasi dengan *flow experience* pada pemain game professional *Mobile Legends: Bang Bang*. Dengan asumsi bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Peneliti beranggapan bahwa ketika semakin tinggi motivasi berprestasi seseorang, maka, semakin mudah ia mencapai *flow state*. *Flow state* merupakan kondisi dimana seseorang mencapai pengalaman optimal dan menyenangkan sehingga memberikan dampak yang positif kepada dirinya. *Flow state* ini dapat terjadi ketika skill yang dimiliki dan tantangan yang dihadapi menemui keseimbangan. Pendekatan motivasi berprestasi dalam ranah eSport memiliki kemungkinan sebagai faktor yang membantu seorang pemain profesional untuk mencapai *flow state*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah pemain game professional *Mobile Legends: Bang Bang* yang berdomisili di kota Malang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni, menyebarkan angket pada populasi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti. Data yang didapatkan selanjutnya diproses menggunakan metode uji rank spearman. Metode uji rank spearman digunakan untuk mengetahui hubungan, keeratan hubungan dan arah hubungan dari dua variabel yang diuji.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hasil menunjukkan persentase sebesar 66,7% atau sebanyak 14 orang. Selain itu hasil analisis juga menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini mengalami *flow experience*. Hasil menunjukkan persentase sebesar 61,9% atau sebanyak 13 orang. Sedangkan hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,011 dan nilai koefisien korelasi adalah 0,543. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience*, hubungan tersebut kuat dan memiliki arah positif.

ABSTRACT

Sholichuddin, Mirza Amir 2022. The Correlation Between Achievement Motivation and Flow Experience in Mobile Legends: Bang Bang Professional Game Player. Thesis. Faculty of Psychology of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Yusuf Ratu Agung, M. A

Keywords: Flow Experience, Achievement Motivation, eSport

The goal of this study is to find the correlation between achievement motivation and flow experience in Mobile Legends: Bang Bang professional game player. Researchers conducted this study with the assumption that these two variables have correlation. On the other hand there is also the assumption that the higher the achievement motivation that someone has the easier it is for the person to come into flow. Flow state is a condition where someone feels the optimal experience and enjoyment when doing things, this could occur on high skill and challenge demand setting, when challenge-skill balance is met there is most likely flow experience happening. In this study the achievement motivation approach in eSport setting is expected to be one of the factors that could help someone to achieve flow state.

The source of data of this study is professional game players of Mobile Legends: Bang Bang game in Malang city. The technique used for data collecting in this study is purposive sampling, meaning, the data collection conducted with giving questionnaire to the population with characteristics that the researcher needs. The collected data then processed with the Spearman rank correlation method. Spearman rank correlation method is used to find the correlation, the strength of the correlation, and the direction of the correlation.

The result displays that the majority of subjects of the samples that the researcher got has high achievement in categorization. With the percentage of 66,7% on 14 frequencies. On the other hand the result shows that the majority of samples that the researcher got has high intensity of flow experience in categorization. With the percentage of 61.9% on 13 frequencies. Also the result shows that there is correlation between achievement motivation and flow experience. The correlation between the two is significant at 0,011. The strength of the correlation falls on strong categorization with coefficient correlation score at 0,543. The score of coefficient correlation is showing positive score, meaning that the correlation between the two is positive, meaning, the two variables could affect each other.

صاحل الدين، مرزا أمري. 2222. علاقة التحفيز بالإنجاز بتدفق اخربة العبو اللعبة احملةون
(Mobile Legends: Bang Bang) يف مدينة مالنغ. البحث العلمري. لكية علم
النفس جامرة مولنا مالك إبراهيم السالمية احلكوهة مالنغ.

: الأستاذ يوسف رانو أغونغ، اداج سترري :

مشرف الكلمات جتوة التدفق، الدافع لتحقوق، الواضات الإلكتونهة
ادلفتاحية

الغرض من بذه الدراسة هو معرفة علاقة بني الدافع التحقوق خربة تدفق للعيب اللعبة
احملةوني (Mobile Legends: Bang Bang). افنةاضا، أن الدافع لإجناز لو علاقة
بتجربة التدفق. يفنة الباحت، عندما يففع دافع إجنازات ادلو، أسهلو الوصول إبل حالة التدفق.
حالة التدفق بي حالة حيقوق فهها الشخص جتوة مثالية وهنة، حت يكون ذلا نأثري
إجاب عليو.

مكن أن حتدث حالة التدفق عندما تلذب ادلهارات الين متلكها والتحديات الين توجهها
توزنا. النهج التحفيدة لتحقوق يف رلال الواضات الإلكتونهة لديها إمكانية كعامل يساعدا اللاعب
احملةني على حنوقوق حالة تدفق. مصادر البينات يف بذه الدراسة هو العيب أللعاب احملةوني (Bang
Mobile Legends: Bang) الذي يفهم يف مدينة مالنغ. نفريات مجمع البينات يف بذه
الدراسة بي نشرة السننبينات يف اجملموعات السكانية الين ذلا خصائص
تتطبق الين حيتاجها الباحت. مة نهم معالجة البينات باستخدما الطريقة اختبار رتبة سبريمان.

اختبار رتبة سيرمان تستخدم لمعرفة العالقة ، وتقارب العالقة وإجناه العالقة بني اللغريين اللذين من اختبارهم.

أظهرت نتائج التحليل أن غالبية الأشخاص من العينات في هذه الدراسة لديهم دافع كبري للتحقيق. أظهرت النتائج نسبة 6.6% أو ما يُصل إلى 41 شخصاً. تظهر نتائج التحليل أيضاً، أن غالبية الأشخاص من العينات في هذه الدراسة قد عانوا من جتية التدفق. أظهرت النتائج نسبة 4.6% أو ما يُصل إلى 41 شخصاً. فإن العالقة بني الدافع للتحقيق وتدقيق الخبرة في العيب اللعبة احملتني بشري إلى قيمة (Sig) بي 2.244 وقيمة معامل الارتباط بي 2.511. هذا على وجود عالقة بني الدافع للتحقيق وتدقيق الخبرة، وعالقتها قوية وهذا إجناه إيجاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia bermain game online beberapa tahun belakangan menjadi trend dikalangan anak-anak, remaja, dan bahkan dewasa. Pada dasarnya bermain game online merupakan kegiatan rekreatif yang sangat terjangkau bagi setiap kalangan masyarakat. Lebih khususnya game online yang dimainkan melalui *smartphone*. Di era digital ini, yang telah menjadikan handphone atau bila sekarang lebih tepatnya *smartphone*, bukan lagi kebutuhan tersier. Berdasarkan Survey penggunaan TIK pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Kominfo, 66,3% individu di Indonesia memiliki *smartphone*. Sebesar 45% masyarakat Indonesia menggunakan internet, dan 47,05% masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* mereka yang terhubung ke internet untuk bermain game. Dapat dikatakan bahwa separuh dari populasi masyarakat Indonesia, memiliki *smartphone* yang memiliki akses internet dan menggunakannya untuk bermain game.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Interaksi ini terjadi dikarenakan acap kali game online merupakan video game yang bertajuk multiplayer. *Multiplayer Online Video Game* merupakan sebuah game yang cara memainkannya melibatkan lebih dari satu orang, dan pemain-pemain tersebut terhubung melalui internet.

Perkembangan di era digital telah membawa banyak perubahan pada

kehidupan manusia. Mulai dari bagaimana cara berinteraksi hingga bagaimana manusia mencukupi keinginannya seputar hiburan. Hingga pada akhirnya perkembangan era digital ini melahirkan eSport. Pada era ini eSport menjadi “virus” yang menyebar dengan cepat dan masif di dunia. Dan hari ini eSport telah menjadi sebuah industri yang menarik, memiliki jenjang karir yang jelas, dan telah diakui di banyak negara. Banyak anak muda yang mengikuti dan tertarik pada eSport sebagai atlet. Jelas ini cukup menggiurkan bagi anak-anak muda hari ini yang cukup akrab dengan dunia digital dan mayoritas pernah mencoba bermain game, pasti memiliki pemikiran “siapa yang enggan, kalau dengan bermain game dapat menghasilkan uang”.

Perlu kita yakini bahwa eSport telah menjadi cabang olahraga dan peluang bisnis baru. Pandangan orang-orang mengenai *game online* yang awalnya hanya sekadar rekreatif, menghibur, namun membawa resiko segala dampak negatifnya tersebut, mulai bergeser menjadi positif dengan segala potensi yang dimiliki oleh *game online*. Mulai dari kesempatan karir yang ada dalam industri game online, khususnya eSport. Hingga pandangan dan cara pendekatan para ilmuwan pada fenomena game online khususnya eSport ini.. Bahwa eSport oleh beberapa ilmuwan telah dikategorikan sebagai *sporting activity*, dimana seorang pemain game (*gamer*) dapat mengembangkan dan melatih mental skills dan kemampuan koordinasi mata dan tangannya ketika bermain game (Hemphill, 2005; Wagner, 2006; Jonasson and Thiborg, 2010; Adamus, 2012). Potensi pengembangan eSport di Indonesia masihlah terbuka sangat lebar. Federasi *Scientist* Amerika mengungkapkan bahwa game berguna dalam mengembangkan beberapa skill antara lain; multi-tasking, pemikiran strategis, problem solving, dan pembuatan keputusan (dalam Tsai dkk, 2016).

Sebagai gambaran singkat mengenai industri dalam eSport, pada tahun 2019 sebuah game bernama *Defense of the Ancients 2* (DOTA2). Pada tahun 2019 *Valve Corporation*, perusahaan sekaligus *developer* DOTA 2

menyelenggarakan sebuah kompetisi berjudul *The International*, dengan total hadiah sebanyak \$34 juta USD, dan digadag-gadag hingga hari ini sebagai liga eSport dengan total hadiah terbesar yang pernah ada. DOTA 2 sendiri merupakan sebuah video game online dengan genre MOBA permainan yang dimainkan oleh 10 orang yang dibagi dalam 2 tim, dengan objektif menghancurkan bangunan musuh. Dengan genre yang sama namun dengan ciri khasnya sendiri, video game yang sangat populer di dunia *League of Legends* juga memiliki liga kompetitifnya sendiri. Berjudul *Worlds*, liga kompetitif *League of Legends* ini pada tahun 2018 memiliki total hadiah sebanyak \$6 juta USD. Kedua game ini sangat populer di bagian dunia Amerika, Eropa, dan Asia Timur. Di Asia Tenggara sendiri, karena mayoritasnya merupakan negara dunia ketiga. Game online yang dimainkan dengan menggunakan komputer desktop tidak begitu populer. Namun, game online mobile sangat diminati dan memiliki banyak pemain di bagian dunia ini. *Mobile Legends: Bang Bang*, merupakan game online mobile yang mendominasi daerah Asia Tenggara. Merupakan game yang memiliki genre yang sama dengan DOTA 2 dan *League of Legends* namun merupakan versi yang lebih simple tanpa menghilangkan komponen kompleksitas yang penting dalam genre MOBA. *Mobile Legends: Bang Bang* juga memiliki liga kompetitifnya tersendiri yang berjudul *Mobile Legends Worlds Championship*, atau sering disingkat sebagai M (*Insert Season*). Melansir dari laman media sosial official dari *Mobile Legends: Bang Bang*, pada 2021 ini mereka akan menyelenggarakan M3 dengan total hadiah sebanyak \$800,000 USD.

Sekilas gambaran mengenai industri eSport kita dapat mengetahui bahwa eSport mengalami perkembangan di tiap tahunnya. Dibarengi dengan perkembangan zaman yang memasuki era digital ini, eSport menjadi sebuah trend yang digandrungi oleh banyak orang. Disisi lain eSport merupakan fenomena yang cukup baru untuk diteliti. Khususnya di Indonesia, keberadaan eSport sendiri masalah sangat baru. Hal tersebut menyediakan kesempatan bagi peneliti-peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai fenomena ini. Khususnya dari kacamata keilmuan psikologi, kesempatan untuk mengkaji korelasi atau pengaruh konstruk- konstruk psikologi kepada eSport masih sangatlah luas. Maka dari itu, pada kesempatan ini dengan segala keterbatasan penulis, penulis mencoba untuk meneliti mengenai motivasi

berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional. Lebih spesifiknya peneliti akan mencoba meneliti mengenai hubungan motivasi berprestasi kepada *flow experience* pada pemain game professional.

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game professional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh developer. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu pemain game professional untuk mencapai performa terbaiknya.

Karakteristik dari orang yang memiliki motivasi untuk berprestasi dapat diamati dengan munculnya perilaku melihat tantangan (perencanaan, analisis penyelesaian masalah, dan fokus pada tugas) dan menguasai tantangan (komitmen, optimisme, dan *staying power*). Mc Clelland (1987) lebih khusus mengemukakan bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah; memiliki keinginan bekerja lebih baik, memiliki keinginan untuk bersaing secara sehat dengan dirinya maupun orang lain, berpikir realistis (tahu akan kemampuan dan kelemahannya dan ingin melakukan terobosan baru dalam berfikir), berfikir strategis dan jangka panjang, memiliki tanggung jawab pribadi, selalu memanfaatkan umpan balik untuk perbaikan.

Ungkapan di atas senada dengan ungkapan Csikszentmihalyi (1996) mengenai *flow*, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan

antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari ungkapan tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk menjaga *flow state* individu harus memiliki keinginan untuk selalu mengambil resiko dengan harapan agar ia dapat berkembang melalui resiko yang telah diambilnya dan berhasil menyelesaikannya.

Ketika seorang atlet memiliki motivasi berprestasi yang tinggi maka ada kemungkinan besar ia mencapai *flow*. *Flow experience* memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif (Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011).

Istilah "*flow*" dicetuskan oleh Csikszentmihalyi (1975), *flow* adalah kondisi dimana seseorang sangat fokus dan terlibat penuh dalam sebuah aktivitas sehingga ia memiliki pengalaman yang optimal dan menyenangkan. *Flow* adalah keadaan dimana seseorang mengalami kemudahan untuk fokus, menipisnya kesadaran akan diri, dan perasaan kontrol diri yang dalam, yang biasanya terjadi pada saat seseorang mencapai performa yang optimal situasi yang menantang (Yu Tian dkk., 2017). Csikszentmihalyi menjelaskan beberapa elemen dalam *flow* antara lain: perasaan keluar dari rutinitas sehari-hari seperti memasuki realitas yang lain, tujuan yang jelas, keseimbangan antara skill dan tantangan, *immediate feedback*, mudah fokus, selarasnya kesadaran dan perilaku, distorsi waktu, spontanitas. Csikszentmihalyi juga menjelaskan bahwa dalam kondisi ketika seseorang memasuki "*flow state*", ketakutan akan kegagalan akan menghilang, dan seseorang itu tidak akan mudah teralihkannya saat mengerjakan aktivitas yang sedang dikerjakannya. Ketika perhatian dan kesadaran terfokus pada tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang maka disitulah ia telah mencapai *flow*.

Ketika seseorang mampu mengontrol kesadarannya dengan penuh maka ia akan meningkatkan kualitas hidupnya. Pada tingkat ini seseorang tidak akan mudah mengalami kebosanan dan kekhawatiran akan rutinitas yang ia jalani. Karena ketika seseorang pernah mengalami *flow* ia memiliki kontrol penuh akan kesadaran dan energy psikisnya. Seseorang yang pernah mengalami *flow* akan berkembang dan memiliki konsep diri yang lebih utuh. Karena telah merasakan *flow* ia melewati proses mental, yakni diferensiasi dan integrasi. Diferensiasi adalah proses dimana seseorang mencoba menemukan keunikan dalam dirinya yang membedakan dirinya dengan orang lain. Integrasi, adalah bagaimana seseorang dapat menaruh simpati dan empati kepada orang lain. Seseorang yang pernah mengalami *flow*, akan membangun konsep diri yang kompleks dan utuh ketika ia mampu menjalani dua proses mental tersebut dengan seimbang. Karena apabila seseorang terlalu condong kepada diferensiasi ia akan menjadi orang yang egosentris, pun apabila seseorang terlalu condong kepada integrasi, ia akan menjadi orang yang terlalu afirmatif dan mudah terbawa oleh lingkungannya. Hanya ketika kita dapat mengimbangi antara diferensiasi dan integrasi maka kita dapat menjadi pribadi yang utuh dan dapat mengambil hikmah dari *flow* (Csikszentmihalyi, 1990)

Flow merupakan pengalaman internal dalam diri seseorang dan bersifat subjektif. Dalam bidang *sport* Csikszentmihalyi mengutarakan bahwa seorang untuk mencapai kondisi *flow* seorang atlet mampu menemukan keseimbangan antara skill yang dimilikinya dengan tantangan yang dihadapinya untuk mencapai tujuannya (Stavrou, dkk, 2015). Maksudnya, seorang atlet dapat meng-estimasi dan mengetahui batasan, seberapa jauh skill yang dimilikinya dapat membawanya untuk menghadapi tantangan yang sedang dihadapinya. Disisi lain ketika skill yang dimiliki seorang atlet itu melebihi atau kurang dari apa yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan yang dihadapinya, ia akan mengalami kondisi lain. Saat seseorang merasa bahwa skill yang dimilikinya cukup untuk menghadapi tantangan yang dihadapinya maka ia akan memasuki kondisi rileks. Apabila seseorang merasa bahwa tantangan yang dihadapinya melampaui skill yang dimilikinya maka ia akan memasuki kondisi cemas. Sedangkan apabila seseorang merasa bahwa tantangan yang dihadapinya adalah sepele dan *skill* yang

dimilikinya akan dengan mudah membantunya menghadapi tantangan tersebut ia akan memasuki kondisi apatis. Pada kondisi dimana seorang atlet merasa bahwa *skill* yang dimiliki dan tantangan yang dihadapinya seimbang disitulah terjadi *flow*.

Nakamura dan Csikszentmihalyi (2002), mengemukakan karakteristik *flow* sebagai berikut; fokus dan konsentrasi yang intens pada aktivitas yang sedang dilakukan, bersatunya aksi dan kesadaran, menghilangnya kesadaran diri yang reflektif, perasaan dapat mengontrol penuh aksi yang dilakukan, distorsi perasaan akan waktu, pengalaman dari aktivitas yang dilakukan terasa berharga secara internal. Mereka juga memaparkan kondisi dari *flow* sebagai berikut; keseimbangan antara *skill* dan tantangan, tujuan yang jelas, umpan balik yang langsung dari progress dalam aktivitas yang sedang dilakukan.

Csikszentmihalyi mengungkapkan, "pada kesempatan yang unik hal itu terjadi, kita merasakan kegembiraan, kenikmatan yang sangat mendalam yang kita dambakan dan pada saat itulah kita menyadari bagaimana hidup itu seharusnya. Inilah yang saya sebut dengan pengalaman yang optimal", (dalam, Abuhamdeh, 2020). Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa *flow* sebagai pengalaman yang optimal terjadi pada seseorang pada kesempatan-kesempatan tertentu dan langka. Karena *flow* hanya memiliki kemungkinan besar untuk terjadi ketika individu yang terlibat telah memiliki *skill* yang telah terasah dan berhubungan dengan aktivitas yang ia jalankan (Jackson dan Csikszentmihalyi, 1999).

Sebagaimana telah diuraikan bahwa *flow* merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan-kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan *skill* yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Maka, penulis tertarik untuk meneliti *flow* dalam bermain video game. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan dan objektif

yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017). *Flow experience* dalam video game merupakan kondisi dimana pemain mampu merasakan keseimbangan antara tantangan yang ditawarkan dengan kemampuan yang dimiliki pemain (Chen, 2018). Baron (2012) menambahkan bahwa suatu game yang tidak memiliki tujuan, tindakan, dan umpan balik yang jelas akan merusak *flow experience* yang dirasakan oleh pemain. Pemain akan bingung dalam mencapai tujuan dalam memainkan *game* tersebut atau teknik permainan baru apa yang seharusnya mereka gunakan untuk memecahkan teka-teki dan tantangan yang disajikan. Selain itu perasaan memegang kontrol di dalam *game* memberikan bantuan bagi pemain untuk mencapai *flow* dalam *game* (Chou dkk, 2014).

Karena karakteristik *flow* yang hanya dapat terjadi ketika skill dan tugas yang dihadapi seimbang, dan ketika tugas itu terlalu mudah maka kesempatan untuk seseorang mengalami *flow* adalah nihil. Maka, dalam penelitian ini penulis memilih eSport sebagai fenomena yang akan penulis teliti dalam penelitian ini.

eSport, atau *electronic sport* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kegiatan bermain *video game* secara kasual maupun terorganisasi yang memberikan manfaat kepada individu secara profesional maupun personal (Pedraza-Ramirez, dkk., 2020). eSport merupakan istilah yang cukup baru dan mengundang banyak kontroversi. Kontroversi ini muncul dari awam maupun ahli yang mempertanyakan dan kontra dengan istilah sport atau olahraga yang ada dalam eSport. Karena eSport pada dasarnya adalah bermain video game secara kompetitif. Pertanyaan dan sikap kontra dari para awam dan ahli ini dapat dimaklumi. Dikarenakan, bagaimana mungkin kegiatan yang sangat minim melibatkan gerak anggota badan dapat dikatakan sebagai sport atau olahraga. Namun, perlu kita ketahui, meskipun ide mengenai eSport ini dianggap kurang masuk akal bagi beberapa orang. Permainan atau *video game* yang dimainkan dalam eSport memiliki kompleksitas yang berbeda dari *video game* yang

dimainkan secara kasual oleh masyarakat awam. *Video game* yang dimainkan secara kompetitif dalam eSport adalah game yang memiliki kompleksitas yang tinggi dan menuntut para pemain untuk memiliki koordinasi tangan dan mata yang mumpuni dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam hitungan sepersekian detik. Peneliti dari Korea Selatan (Hyun et al., 2013) dalam penelitiannya mengungkapkan pemain profesional game kompetitif *Starcraft*, memiliki kelebihan dalam ketebalan bagian cortical pada otaknya. Bagian otak ini berhubungan dengan kemampuan penyelesaian masalah dan *multi-tasking*.

eSport merupakan kategori sport yang minim melibatkan gerak anggota tubuh. Namun, membutuhkan kapabilitas mental yang mumpuni. Karena dalam sebuah pertandingan pemain sering diharuskan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam hitungan sepersekian detik agar mereka dapat memenangkan pertandingan tersebut atau mengubah alur sebuah pertandingan yang semulanya merugikan mereka menjadi lebih menguntungkan. Untuk melakukan hal tersebut tentu dibutuhkan kemampuan untuk tetap tenang dan mampu berpikir secara rasional walaupun berada dibawah tekanan dan *stress*. Dan juga kemampuan untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. *Mental Toughness* merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh seorang atlet eSport. Dylan Poulos dkk, dalam jurnalnya mengenai Pengaruh mental toughness pada stress dan coping dalam eSport. Strategi coping yang digunakan antara lain adalah; strategi coping EFC (*Emotion Focused Coping*) merupakan strategi penanganan stress dimana individu menangani stress yang dihadapi dengan meregulasi emosi yang dirasakan yang berhubungan dengan situasi *stress* yang dihadapi, PFC (*Problem Focused Coping*) merupakan strategi coping yang berfokus pada bagaimana cara untuk mengubah situasi *stressful* yang dihadapi, dan AC (*Avoidance Coping*) merupakan strategi coping dimana individu berusaha untuk menghindari stressor. Dylan, menemukan adanya hubungan antara mental toughness, strategi coping, dan level pencapaian seorang player. Ia mengemukakan bahwa pemain dengan *rank* tinggi di dalam game cenderung

memiliki mental toughness yang tinggi dan cenderung menggunakan strategi coping PFC (*problem focused coping*).

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal yang dinikmati dan menjadi motivasi para pemain bermain game adalah *achievement; advancement, mechanics, competition* (Yee, 2006). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan system dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game. *Competition*, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain.

Murray menjelaskan *achievement* adalah keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Menyempurnakan diri. Bersaing dan melampaui orang lain. Meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serta melakukan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221).

Sebagaimana telah diuraikan di atas, *challenge* atau tantangan adalah hal yang wajib ada untuk seseorang mencapai *flow*. Sedangkan Murray menjelaskan bahwa *achievement* adalah keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit, ungkapan tersebut dengan kata lain dapat diartikan sebagai sebuah keinginan untuk melakukan sesuatu yang *challenging* atau menantang. Dari situ kita dapat menyimpulkan bahwa unsur tantangan adalah unsur yang sama-sama ada dalam dua variabel tersebut. Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan

antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari ungkapan tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk menjaga *flow state* individu harus memiliki keinginan untuk selalu mengambil resiko dengan harapan agar ia dapat berkembang melalui resiko yang telah diambilnya dan berhasil menyelesaikannya. Di sisi lain Murray juga mengungkapkan hal yang sama mengenai *achievement*, yakni adalah untuk melalui rintangan dan mencapai standar yang tinggi.

Motivasi untuk berprestasi memiliki hubungan dengan seseorang untuk mengalami *flow* (Baumann dan Scheffer, 2011). Karakteristik dari orang yang memiliki motivasi untuk berprestasi dapat diamati dengan munculnya perilaku melihat tantangan (perencanaan, analisis penyelesaian masalah, dan fokus pada tugas) dan menguasai tantangan (komitmen, optimisme, dan *staying power*). McClelland (1987) lebih khusus mengemukakan bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah; memiliki keinginan bekerja lebih baik, memiliki keinginan untuk bersaing secara sehat dengan dirinya maupun orang lain, berpikir realistis (tahu akan kemampuan dan kelemahannya dan ingin melakukan terobosan baru dalam berfikir), berfikir strategis dan jangka panjang, memiliki tanggung jawab pribadi, selalu memanfaatkan umpan balik untuk perbaikan.

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana telah tersurat dalam penjabaran latar belakang masalah diatas. Maka, peneliti merumuskan masalah yang harus diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pemain game profesional.
2. Bagaimana tingkat motivasi berprestasi pemain game profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di kota Malang.
3. Bagaimana tingkat *flow experience* pemain game profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di kota Malang.

C. Tujuan

Kemudian tujuan daripada penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pemain game profesional.
2. Menjelaskan tingkat motivasi berprestasi pemain game profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di kota Malang
3. Menjelaskan tingkat *flow experience* pemain game profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di kota Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat ikut memperluas wawasan dan teori-teori dari literatur yang sudah ada. Dapat memberi masukan baru dalam pengembangan ilmu psikologi serta memberikan pengetahuan baru tentang motivasi berprestasi dan *flow experience*. Serta dapat diteliti lebih jauh dengan variabel tambahan oleh peneliti-peneliti di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap dengan adanya hasil dari penelitian ini setidaknya sedikit maupun banyak dapat membantu psikolog olahraga yang berkecimpung di industri eSport. Sekiranya dapat membantu intervensi berlandaskan motivasi berprestasi atau pun *flow experience* kepada pemain game profesional ketika performa yang dimunculkan oleh pemain tersebut tidak sesuai dengan ekspektasi dan atau dapat membantu pemain untuk memunculkan potensi performa terbaik yang dimiliki pemain

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sejarah Perkembangan eSport

1. Definisi eSport

eSport, atau *electronic sport* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kegiatan bermain video game secara kasual maupun terorganisasi yang memberikan manfaat kepada individu secara profesional maupun personal (Pedraza-Ramirez, dkk., 2020). ESport merupakan istilah yang cukup baru dan mengundang banyak kontroversi. Kontroversi ini muncul dari awam maupun ahli yang mempertanyakan dan kontra dengan istilah sport atau olahraga yang ada dalam eSport. Karena eSport pada dasarnya adalah bermain video game secara kompetitif. Pertanyaan dan sikap kontra dari para awam dan ahli ini dapat dimaklumi. Dikarenakan, bagaimana mungkin kegiatan yang sangat minim melibatkan gerak anggota badan dapat dikatakan sebagai sport atau olahraga. Namun, perlu kita ketahui, meskipun ide mengenai eSport ini dianggap kurang masuk akal bagi beberapa orang. Permainan atau video game yang dimainkan dalam eSport memiliki kompleksitas yang berbeda dari video game yang dimainkan secara kasual oleh masyarakat awam. Video game yang dimainkan secara kompetitif dalam eSport adalah game yang memiliki kompleksitas yang tinggi dan menuntut para pemain untuk memiliki koordinasi tangan dan mata yang mumpuni dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam hitungan sepersekian detik. Peneliti dari Korea Selatan (Hyun et al., 2013) dalam penelitiannya mengungkapkan pemain profesional game kompetitif *Starcraft*, memiliki kelebihan dalam ketebalan bagian *cortical* pada otaknya. Bagian otak ini berhubungan dengan kemampuan penyelesaian masalah dan *multi-tasking*.

Di Indonesia sendiri bermain game online beberapa tahun belakangan menjadi trend dikalangan anak-anak, remaja, dan bahkan dewasa. Memang bermain game online merupakan kegiatan rekreatif yang sangat terjangkau bagi setiap kalangan masyarakat. Lebih khususnya game online yang dimainkan melalui *smartphone*. Di era digital ini, yang telah menjadikan handphone atau bila sekarang lebih tepatnya *smartphone*, bukan lagi kebutuhan tersier. Berdasarkan Survey penggunaan TIK pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Kominfo, 66,3% individu di Indonesia memiliki *smartphone*. Sebesar 45% masyarakat Indonesia menggunakan internet, dan 47,05% masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* mereka yang terhubung ke internet untuk bermain game. Dapat dikatakan bahwa separuh dari populasi masyarakat Indonesia, memiliki *smartphone* yang memiliki akses internet dan menggunakannya untuk bermain game.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Interaksi ini terjadi dikarenakan acap kali game online merupakan video game yang bertajuk multiplayer. *Multiplayer Online Video Game* merupakan sebuah game yang cara memainkannya melibatkan lebih dari satu orang, dan pemain-pemain tersebut terhubung melalui internet.

2. eSport Sebagai Peluang Bisnis

Perkembangan di era digital telah membawa banyak perubahan pada kehidupan manusia. Mulai dari bagaimana cara berinteraksi hingga bagaimana manusia mencukupi keinginannya seputar hiburan. Hingga pada akhirnya perkembangan era digital ini melahirkan eSport. Pada era ini eSport

menjadi “virus” yang menyebar dengan cepat dan masif di dunia. Dan hari ini eSport telah menjadi sebuah industri yang subur, memiliki jenjang karir yang jelas, dan telah diakui di banyak negara. Anak muda berbondong-bondong untuk terjun di industri ini sebagai atlet. Jelas ini cukup menggiurkan, anak-anak muda hari ini yang cukup akrab dengan dunia digital dan mayoritas pernah mencicipi bermain game, pasti memiliki pemikiran “siapa yang enggan, kalau dengan bermain game dapat menghasilkan uang”.

Perlu kita yakini bahwa eSport telah menjadi cabang olahraga dan peluang bisnis baru. Pandangan orang-orang mengenai game online yang awalnya hanya sekadar rekreatif, menghibur, namun membawa resiko segala dampak negatifnya tersebut, mulai bergeser menjadi positif dengan segala potensi yang dimiliki oleh game online. Mulai dari kesempatan karir yang ada dalam industri game online, khususnya eSport. Hingga pandangan dan cara pendekatan para ilmuwan pada fenomena game online khususnya eSport ini.. Bahwa eSport oleh beberapa ilmuwan telah dikategorikan sebagai sporting activity, dimana seorang pemain game (*gamer*) dapat mengembangkan dan melatih mental skills dan kemampuan koordinasi mata dan tangannya ketika bermain game (Hemphill, 2005; Wagner, 2006; Jonasson and Thiborg, 2010; Adamus, 2012). Potensi pengembangan eSport di Indonesia masihlah terbuka sangat lebar. Federasi *Scientist* Amerika mengungkapkan bahwa game berguna dalam mengembangkan beberapa skill antara lain; *multi-tasking*, pemikiran strategis, *problem solving*, dan pembuatan keputusan (dalam Tsai dkk, 2016).

Sebagai gambaran singkat mengenai industri dalam eSport, pada tahun 2019 sebuah game bernama Defense of the Ancients 2 (DOTA2). Pada tahun 2019 Valve Corporation, perusahaan sekaligus developer DOTA 2 menyelenggarakan sebuah kompetisi berjudul The International, dengan total hadiah sebanyak \$34 juta USD, dan digadang-gadang hingga hari ini sebagai

liga eSport dengan total hadiah terbesar yang pernah ada. DOTA 2 sendiri merupakan sebuah video game online dengan genre MOBA permainan yang dimainkan oleh 10 orang yang dibagi dalam 2 tim, dengan objektif menghancurkan bangunan musuh. Dengan genre yang sama namun dengan ciri khasnya sendiri, video game yang sangat populer di dunia *League of Legends* juga memiliki liga kompetitifnya sendiri. Berjudul *Worlds*, liga kompetitif *League of Legends* ini pada tahun 2018 memiliki total hadiah sebanyak \$6 juta USD. Kedua game ini sangat populer di bagian dunia Amerika, Eropa, dan Asia Timur. Di Asia Tenggara sendiri, karena mayoritasnya merupakan negara dunia ketiga. Game online yang dimainkan dengan menggunakan komputer desktop tidak begitu populer. Namun, game online mobile sangat diminati dan memiliki banyak pemain di bagian dunia ini. *Mobile Legends: Bang Bang*, merupakan game online mobile yang mendominasi daerah Asia Tenggara. Merupakan game yang memiliki genre yang sama dengan DOTA 2 dan *League of Legends* namun merupakan versi yang lebih simple tanpa menghilangkan komponen kompleksitas yang penting dalam genre MOBA. *Mobile Legends: Bang Bang* juga memiliki liga kompetitifnya tersendiri yang berjudul *Mobile Legends Worlds Championship*, atau sering disingkat sebagai M (*Insert Season*). Melansir dari laman media sosial official dari Mobile Legends: Bang Bang, pada 2021 ini mereka akan menyelenggarakan M3 dengan total hadiah sebanyak \$800,000 USD.

3. Aspek Psikologis Dalam eSport

eSport merupakan fenomena yang cukup baru untuk diteliti. Khususnya di Indonesia, keberadaan eSport sendiri masihlah sangat baru. Hal tersebut menyediakan kesempatan bagi peneliti-peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai fenomena ini. Khususnya dari kacamata keilmuan psikologi, kesempatan untuk mengkaji korelasi atau pengaruh konstruk-konstruk

psikologi kepada eSport masih sangatlah luas.

eSport merupakan kategori sport yang minim melibatkan gerak anggota tubuh. Namun, membutuhkan kapabilitas mental yang mumpuni. Karena dalam sebuah pertandingan pemain sering diharuskan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam hitungan sepersekian detik agar mereka dapat memenangkan pertandingan tersebut atau mengubah alur sebuah pertandingan yang semula merugikan mereka menjadi lebih menguntungkan. Untuk melakukan hal tersebut tentu dibutuhkan kemampuan untuk tetap tenang dan mampu berpikir secara rasional walaupun berada dibawah tekanan dan stress. Dan juga kemampuan untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. Mental Toughness merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh seorang atlet eSport. Dylan Poulus dkk, dalam jurnalnya mengenai Pengaruh mental toughness pada stress dan coping dalam eSport. Strategi coping yang digunakan antara lain adalah; strategi coping EFC (*Emotion Focused Coping*) merupakan strategi penanganan stress dimana individu menangani stress yang dihadapi dengan meregulasi emosi yang dirasakan yang berhubungan dengan situasi stress yang dihadapi , PFC (*Problem Focused Coping*) merupakan strategi coping yang berfokus pada bagaimana cara untuk mengubah situasi *stressful* yang dihadapi , dan AC (*Avoidance Coping*) merupakan strategi coping dimana individu berusaha untuk menghindari stressor. Dylan, menemukan adanya hubungan antara mental toughness, strategi coping, dan level pencapaian seorang player. Ia mengemukakan bahwa pemain dengan rank tinggi di dalam game cenderung memiliki *mental toughness* yang tinggi dan cenderung menggunakan strategi coping PFC (*problem focused coping*) (Poulus, 2020, hal. 9).

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal dinikmati dan menjadi motivasi para pemain

bermain game adalah *achievement; advancement, mechanics, competition* (Yee, 2006). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan sistem dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game. *Competition*, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain.

B. *Flow Experience*

1. Definisi

Istilah *flow* dicetuskan oleh Csikszentmihalyi (1975), *flow* adalah kondisi dimana seseorang sangat fokus dan terlibat penuh dalam sebuah aktivitas sehingga ia memiliki pengalaman yang optimal dan menyenangkan. *Flow* adalah keadaan dimana seseorang mengalami kemudahan untuk fokus, menipisnya kesadaran akan diri, dan perasaan kontrol diri yang dalam, yang biasanya terjadi pada saat seseorang mencapai performa yang optimal situasi yang menantang (Yu Tian dkk., 2017).

Engeser dan Schiepe-Tiska mengutarakan bahwa *flow* adalah kondisi dimana individu tenggelam dalam sebuah aktivitas dan kehilangan kesadaran yang reflektif akan dirinya tanpa kehilangan kontrol atas dirinya dan aktivitas yang dilaksanakan (2012, hal. 1).

Csikszentmihalyi (1990) menjelaskan flow sebagai sebuah pengalaman keterlibatan secara penuh dan menyenangkan. Pada kondisi ini seseorang sangat berkonsentrasi pada kegiatan yang sedang ia lakukan, hal-hal yang harus ia lakukan dalam kegiatan itu juga jelas, tujuan yang harus ia capai juga jelas. Dan *flow* dapat terjadi ketika kemampuan dan tantangan yang dihadapi menemui keseimbangan (Yunalis, 2021, hal. 20). Egbert (2003) mengemukakan tanda-tanda dari *flow state* adalah *intense focus, enjoyment, engagement with the task*, dan *lack of self consciousness* (Yunalis, 2021, hal.

21).

Selain itu ada penjelasan yang umum dan sering dipakai oleh peneliti-peneliti *flow* yaitu, *flow* merupakan pengalaman yang optimal ketika tubuh dan pikiran mengalami *enjoyment* dan *absorption* kepada tugas atau kegiatan yang sedang dilakukan (Jackson, 2012; Bruhlmann, 2013; Yunalis, 2021).

Dalam penjelasan lain Csikszentmihalyi (1997) juga menyebut *flow* sebagai pengalaman *autotelic*. *Autotelic* merupakan kata dari bahasa Yunani yang memiliki arti *auto* (*self*) dan *telos* (*goal*). Artinya *autotelic* merupakan kondisi dimana seseorang melakukan kegiatan itu tanpa harapan adanya imbalan dari luar, karena ia menganggap bahwa kegiatan yang ia lakukan itu merupakan imbalan itu sendiri (Baumann dan Engeser, 2012, hal. 166).

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas peneliti menganggap bahwa ungkapan yang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah penjelasan oleh Csikszentmihalyi. Csikszentmihalyi, dkk (1990) menggambarkan pengalam *flow* adalah ketika seseorang memiliki *challenge and skill balance, merging and action awareness, clear goals, unambiguous feedback, concentration at the task at hand, sense of control, loss of self-consciousness, transformation of time, autotelic experience* (Yunalis, 2021, hal. 26-28)

2. *Flow Experience Saat Bermain Game*

Flow merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan-kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan skill yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan

dan objektif yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017, hal. 732). *Flow experience* dalam video game merupakan kondisi dimana pemain mampu merasakan keseimbangan antara tantangan yang ditawarkan dengan kemampuan yang dimiliki pemain (Chen, 2018). Baron (2012) menambahkan bahwa suatu game yang tidak memiliki tujuan, tindakan, dan umpan balik yang jelas akan merusak *flow experience* yang dirasakan oleh pemain. Pemain akan bingung dalam mencapai tujuan dalam memainkan game tersebut atau teknik permainan baru apa yang seharusnya mereka gunakan untuk memecahkan teka-teki dan tantangan yang disajikan. Selain itu perasaan memegang kontrol di dalam game memberikan bantuan bagi pemain untuk mencapai *flow* dalam game (Chou dkk, 2014).

3. Komponen *Flow Experience*

Csikszentmihalyi (1990), mengemukakan ada 9 komponen dari *flow* (Yunalis, 2021, hal 26-28), yaitu:

1. Challenge and Skill Balance

Challenge and Skill Balance dapat dikatakan merupakan komponen inti dari *flow* (Csikszentmihalyi, 1998; Baumann dan Engeser, 2012, hal 166). Ketika *challenge* dan *skill* yang dimiliki oleh individu mengalami keseimbangan maka disitulah terjadi *flow*. Namun, apabila *skill* yang dimiliki lebih rendah daripada *challenge* yang dihadapi maka individu akan mengalami kekhawatiran. Sedangkan apabila *skill* yang dimiliki lebih tinggi daripada *challenge* yang dihadapi maka individu akan mengalami kebosanan (Yunalis, 2021, hal 27).

2. Merging of Action and Awareness

Ketika seseorang mengalami pengalaman yang optimal adalah ketika aksi dan kesadaran menyatu. Maksudnya adalah, individu akan menjadi

spontan dan otomatis ketika menghadapi tantangan atau kegiatan yang ada di depannya (Yunalis, 2021, hal. 27).

3. *Clear Goals*

Ketika individu memiliki tujuan yang jelas maka ia akan dapat dengan mudah fokus terhadap apa yang sedang ia kerjakan.

4. *Unambiguous Feedback*

Kegiatan yang dilakukan oleh individu memiliki umpan balik yang langsung dan jelas, sehingga ia lebih mengetahui kemajuannya dalam melakukan kegiatan tersebut dan mencapai *goals* yang ia tuju.

5. *Concentration on The Task at Hand*

Individu memberi perhatian penuh terhadap kegiatan yang sedang ia lakukan dan tidak sempat memikirkan hal-hal lain di luar dari kegiatan yang sedang ia lakukan pada saat itu.

6. *Sense of Control*

Hilangnya rasa khawatir akan kehilangan control dari kegiatan yang sedang ia lakukan. Disebabkan oleh perasaan yakin bahwa kemampuan yang dimilikinya dapat mengatasi tantangan yang sedang dihadapinya.

7. *Loss of Self-Consciousness*

Perasaan transenden yang muncul ketika individu focus secara penuh terhadap kegiatan yang sedang ia lakukan sehingga membuat ia merasa kehilangan kesadaran terhadap dirinya. Pada kondisi ini individu tidak memiliki rasa khawatir akan apapun, tidak ada keraguan, dan tidak ada pikiran serta emosi negatif yang hadir dalam dirinya. Dengan kata lain individu melaksanakan kegiatan yang sedang ia lakukan secara naluriah

dan penuh percaya diri.

8. *Transformation of Time*

Individu benar-benar fokus terhadap kegiatan yang sedang ia lakukan sehingga kefokusannya ini menyebabkan pikiran-pikirannya terhadap hal lain menghilang dan tidak ada hal lain yang lebih penting daripada hal yang sedang dihadapi. Ia akan merasa bahwa konsep waktu itu terdistorsi, entah waktu itu berjalan sangat lambat seperti sedang berada pada kondisi *slow motion*, ataupun waktu itu berjalan sangat cepat.

9. *Autotelic Experience*

Autotelic merupakan kondisi dimana seseorang melakukan kegiatan itu tanpa harapan adanya imbalan dari luar, karena ia menganggap bahwa kegiatan yang ia lakukan itu merupakan imbalan itu sendiri (Baumann dan Engeser, 2012, hal. 166).

Pada penelitian ini untuk mengukur konstruk flow peneliti menggunakan alat ukur yang disusun oleh Jackson, S. A dan Marsh, H. W (1996, hal 17-35). Alat ukur ini bernama FSS-2 (*flow state scale – 2*), merupakan skala dengan 36 aitem yang disusun untuk mengukur konstruk *flow*. Menggunakan sembilan komponen *flow* sebagai dasar, dan dari sembilan komponen tersebut setiap satu komponen diwakili oleh empat aitem.

Sebagai contoh, *challenge and skill balance*; “saya merasa tertantang, dan saya yakin dapat menghadapi tantangan dengan kemampuan yang saya miliki”, *merging of action and awareness*; “saya membuat keputusan yang tepat tanpa harus terlalu memikirkannya”, *clear goals*; sangat jelas bagi saya mengenai apa yang saya ingin lakukan”, *unambiguous feedback*; “sangat jelas bagi saya bahwa saya telah melaksanakan tugas saya dengan baik”, *concentration on the task at hand*; “perhatian saya sangat terfokus secara

keseluruhan terhadap apa yang saya lakukan”, *sense of control*; “saya merasa saya memiliki kontrol penuh atas apa yang saya lakukan”, *loss of self-consciousness*; “saya tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang saya pada saat itu”, *transformation of time*; “waktu terasa kabur bagi saya, entah itu lambat atau terasa sangat cepat”, *autotelic experience*; “saya sangat menikmati pengalaman itu”.

C. *Achievement Motivation*

1. Definisi

Murray menjelaskan *achievement* adalah keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Menyempurnakan diri. Bersaing dan melampaui orang lain Meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serts melakukan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221). McClelland, dkk, menjelaskan sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh *achievement* ketika perilaku tersebut melibatkan kompetisi dengan standar yang tinggi (Brunstein, 2018, hal. 221).

Achievement motivation adalah kondisi dimana seseorang secara aktif berurusan dengan standar yang tinggi baik secara internal maupun eksternal dengan cara berubah menuju kualitas yang diinginkan, berubah menuju kriteria tertentu, belajar mengenai sesuatu atau memenuhi *requirement* (Kuhl dan Scheffer, 1999). Komponen dari *achievement motive* dikarakteristikan dengan penguasaan dan orientasi pendekatan untuk mengejar dan mencapai standar kemampuan yang tinggi. Menurut McClelland motivasi berprestasi adalah motif yang mengarahkan perilaku seseorang kepada tujuan yang diinginkan (Dias dan Zulkaida, 2008).

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi

McClelland menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi adalah pengetahuan, kemampuan, ketekunan, usaha, orientasi pada tujuan, penghargaan dan juga hukuman (Sujadi, 2018). Sedangkan Nasreen dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi adalah keterlibatan orang tua, status sosial ekonomi, serta tekanan dari teman sebaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi dapat dibagi menjadi dua poin besar yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri seperti pengetahuan, kemampuan, usaha, fokus pada tujuan. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar diri individu seperti dukungan dari orang tua, tekanan ekonomi, konformitas teman sebaya, penghargaan serta hukuman.

3. Aspek-aspek *Achievement Motivation*

Berdasarkan skala yang disusun untuk mengukur motivasi berprestasi (Khairatun, 2012), berikut adalah aspek-aspek dari motivasi berprestasi:

1. Resiko moderat

Menentukan tujuan secara wajar; tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Tujuan merupakan *challenge* untuk dicapai dengan baik dan tepat. Menentukan tujuan yang sekiranya yakin sekali dapat dicapai dengan baik dan tepat.

2. Menghendaki umpan balik (*immediate feedback*)

Segera menghendaki umpan balik dari hasil pekerjaannya. Umpan balik positif tidak membuatnya terlena dan umpan balik negatif tidak

menimbulkan frustrasi yang berlebihan. Informasi yang didapatkan digunakan untuk meningkatkan prestasi agar menjadi lebih baik. Entah itu kekurangan ataupun kelebihan, keduanya dimanfaatkan untuk keperluan meningkatkan prestasi agar menjadi lebih baik dari kondisi saat ini.

3. Keberhasilan diperhitungkan secara teliti

Lebih mementingkan pencapaian tugas yang dibebankan kepadanya tanpa memperhitungkan imbalan, dan merasa puas dengan aspek-aspek intrinsic tugas. Imbalan merupakan hasil sampingan dari prestasi yang dicapainya.

4. Mengintegral Dengan tugas

Menerima tugas sebagai bagian dari hidupnya. Tugas-tugas yang dilimpahkan kepadanya tidak dipandang sebagai beban, akan tetapi dilihat sebagai kewajiban. Biasanya bersikap tidak sengaja menunda separuh pekerjaan, bersahabat, realistic, dan mengutamakan kemampuan individual.

D. Hubungan Antara *Achievement Motivation* dan *Flow Experience*

Karakteristik dari *achievement motivation* dapat diasosiasikan dengan munculnya perilaku mencari tantangan (perencanaan, *analytical problem solving*, dan fokus kepada tugas), menguasai tantangan (komitmen, optimisme, *staying power*) (Baumann dan Scheffer, 2012).

Csikszentmihalyi mengemukakan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri

mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (1997).

Selalu mencari tantangan dan terus menerus mengasah diri agar berada pada kualitas terbaik sehingga dapat menghadapi tantangan yang semakin sulit. Melalui penjabaran singkat di atas, peneliti menemukan kemiripan karakteristik ini pada dua variabel yang digunakan pada penelitian ini. Baumann dan Scheffer (2009; 2012) menemukan bahwa perilaku yang muncul pada *achievement motivation* (mencari tantangan dan menguasai tantangan) memiliki hubungan yang signifikan dengan *flow experience*.

E. Hipotesis

Dari penjabaran diatas kita mengetahui bahwa *achievement motivation* memiliki hubungan dengan *flow experience*. Maka selanjutnya peneliti berasumsi bahwa *achievement motivation* memiliki pengaruh terhadap *flow experience* dan memetakan asumsi tersebut dengan jawaban sementara sebagai berikut;

Hi: *achievement motivation* memiliki hubungan terhadap *flow experience*

Ho: *achievement motivation* tidak memiliki hubungan terhadap *flow experience*

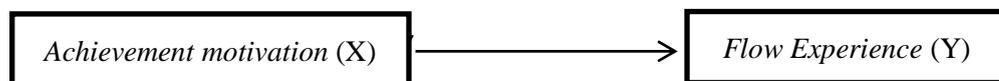
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif, tujuan digunakannya pendekatan kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara *achievement motivation* terhadap *flow experience* pada pemain game profesional atau atlet eSport yang tergabung dalam time Sport di kota Malang.

B. Identifikasi Variabel Penelitian



Variabel merujuk pada karakteristik atau atribut seorang individu maupun organisasi yang dapat diukur dan diamati (Creswell, 2013). Secara teoritis variabel diartikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara yang satu dengan yang lainnya.

Identifikasi variabel penelitian digunakan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, adapun variabel tersebut terbagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, menyebabkan, dan atau berdampak pada perubahan timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *achievement motivation*

2. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel bebas yang bergantung pada variabel bebas (*independent variable*). Variabel terikat pada penelitian ini adalah *flow experience*.

C. Definisi Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan suatu definisi variabel yang dirumuskan sifat atau karakteristik-karakteristik variabel yang dapat diamati (Azwar, Reliabilitas dan Validitas, 2011)

1. *Achievement Motivation*

Merupakan keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Untuk menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Untuk melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Untuk menyempurnakan diri. Untuk bersaing dan melampaui orang lain. Untuk meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Dan melakukan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (dalam Brunstein dan Hackhausen, 2018). Adapun aspek penelitian dari variabel ini adalah; resiko moderat, Menghendaki umpan balik (*immediate feedback*), keberhasilan diperhitungkan secara teliti, dan mengintegrasikan dengan tugas.

2. *Flow Experience*

Merupakan kondisi dimana seseorang sangat fokus dan terlibat penuh dalam sebuah aktivitas sehingga ia memiliki pengalaman yang optimal dan menyenangkan. *Flow* adalah keadaan dimana seseorang mengalami kemudahan untuk fokus, menipisnya kesadaran akan diri, dan perasaan kontrol diri yang dalam, yang biasanya terjadi pada saat seseorang mencapai performa yang optimal situasi yang menantang (Yu Tian dkk., 2017). Adapun aspek penelitian dari variabel ini adalah; fokus dan konsentrasi yang intens pada aktivitas yang sedang dilakukan, bersatunya aksi dan kesadaran, menghilangnya kesadaran diri yang reflektif, perasaan dapat mengontrol penuh aksi yang dilakukan, distorsi perasaan akan waktu, keseimbangan antara skill dan tantangan, tujuan yang jelas, umpan

balik yang langsung dari progress dalam aktivitas yang sedang dilakukan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi.

Populasi adalah kelompok subjek yang akan dituju pada penelitian (Azwar, 2012). Populasi juga merupakan suatu lingkungan secara general yang terdiri dari subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Sehingga populasi pada penelitian ini adalah tim eSport yang memiliki markas di Malang, memiliki jadwal latihan yang kondusif, dan telah beberapa kali mengikuti turnamen. Populasi yang digunakan oleh peneliti adalah 21 atlet eSport yang berdomisili di kota Malang.

2. Sampel

Martono (2010) mendefinisikan sampel sebagai bagian kecil dari suatu populasi yang memiliki karakteristik dan ciri tertentu dengan cara dipilih atau diseleksi melalui beberapa prosedur tertentu untuk mendapatkan perwakilan anggota dari populasi yang ada, agar mencapai hasil yang diharapkan. Sampel yang terpilih dimaksudkan untuk membantu dalam menganalisis data penelitian.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan cara mempertimbangkan sesuai karakteristik atau ciri - ciri tertentu yang dikehendaki peneliti (Sugiyono, 2017). Yakni pemain game profesional yang tergabung dalam tim eSport yang berdomisili di Malang, memiliki jadwal latihan yang tertata, dan telah beberapa kali mengikuti turnamen eSport. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah 21 atlet eSport yang berdomisili di kota Malang.

E. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuesioner atau angket, dengan cara mengisi serangkaian atau daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis oleh peneliti, dimana ketika

sampel telah mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti, selanjutnya dikembalikan kembali ke peneliti untuk melakukan analisa data (Suryabrata, 2014).

Pada Penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data pernyataan tertutup, dimana setiap pernyataan memiliki pilihan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti dengan cara memberikan check list, dengan tujuan mengontrol jawaban sampel agar mengikuti pola yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan dimensi penelitian dengan jelas, yang sedang dicari oleh peneliti, agar sampel dapat memutuskan jawaban ke satu arah pilihan sesuai intruksi yang diberikan (Sugiyono, 2010). Kemudahan lain yang didapat dari teknik pengumpulan data pertanyaan tertutup adalah memudahkan dalam menganalisis hasil angket yang telah diisi.

F. Instrumen penelitian

Skala merupakan alat bantu psikologi untuk mengukur atribut (karakteristik) tertentu (Azwar, 2012). Penyusunan skala ini berdasarkan aspek variabel yang ingin diungkap oleh peneliti, dimana sampel diharuskan untuk mengisi kuisisioner sesuai dengan kondisi yang dialaminya.

Jenis skala pada penelitian ini menggunakan model Likert yang terdiri menjadi dua pernyataan yakni *favourable* (mendukung) yang berisi pernyataan yang positif dan *unfavourable* (tidak mendukung) yang berisi pernyataan yang negatif, tidak sesuai dengan kondisi dari sampel. Sampel diminta untuk memilih antara persetujuan atau ketidaksetujuan pada setiap item pernyataan yang tersedia kuisisioner, dengan jawaban peritem terbagi atas 4 pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan nilai sebagai berikut :

Tabel 3. 1
Tabel Skala Likert

Jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavorabel
SS (sangat setuju)	4	1
S (setuju)	3	2
TS (tidak setuju)	2	3
STS (sangat tidak setuju)	1	4

1. Skala Achievement Motivation

Untuk mengukur *achievement motivation* penulis mengadaptasi skala yang disusun oleh Khairatun (2012). Skala ini disusun berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: resiko moderat, menghendaki umpan balik (*immediate feedback*), keberhasilan diperhitungkan secara teliti, mengintegral dengan tugas (Khairatun, 2012, hal. 99-112)

**Tabel 3. 2 Tabel
Blueprint Skala Motivasi Berprestasi**

No	Aspek	No. Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
1	Berani mengambil resiko moderat	1,3, 5, 7	2, 4, 6, 8	8
2	Menghendaki umpan balik langsung	9, 11	10, 12	4
3	Keberhasilan diperhitungkan secara teliti	14, 16, 18	13, 15, 17	6
4	Mengintegral dengan tugas	20, 22, 24, 26	19, 21, 23, 25	8
Jumlah		13	13	26

Tabel 3. 3 Blueprint Skala Achievement Motivation

ASPEK	INDIKATOR	AITEM	NO	F/U
1. Resiko moderat	Menentukan tujuan secara wajar (tidak terlalu tinggi dan juga tidak terlalu rendah)	1. Saya antusias menyelesaikan tugas yang sesuai keahlian saya	1	F
		2. Saya menolak mengerjakan pekerjaan yang saya anggap sulit	2	U

Tujuan merupakan “challenge” atau tantangan untuk dicapai dengan baik dan tepat	1. Menurut saya tugas-tugas yang menantang memacu diri saya untuk lebih menunjukkan prestasi	3	F
	2. Saya tetap belajar dengan semangat meskipun banyak mengalami kesulitan	5	F
	3. Jika ada tugas yang sulit saya akan melemparkannya kepada teman saya	4	U
	4. Saya mudah putus asa bila menghadapi hal yang sulit untuk dilakukan	6	U
Menentukan tujuan yang sekiranya yakin sekali dapat dicapai dengan baik dan tepat	1. Saya yakin dapat mencapai kesuksesan dengan keahlian yang saya miliki	7	F
	2. Saya tidak begitu peduli jika hasil karya saya lebih buruk dibandingkan teman-teman lain	8	U

ASPEK	INDIKATOR	AIITEM	NO	F/U
2.Menghenda ki umpan balik segera (<i>immediate feedback</i>)	Segera menghendaki umpan balik dari hasil pekerjaannya. Umpan balik positif tidak	1. Melihat hasil karya saya memperoleh pujian dari orang lain, saya semakin semangat berkarya	9	F
	membuatnya terlena dan umpan balik negatif tidak menimbulkan frustasi yang berlebihan	2. Saya tidak terlalu memikirkan hasil prestasi belajar saya, baik atau buruk sama saja	10	U
	Informasi yang dia dapatkan digunakan untuk meningkatkan prestasinya menjadi lebih baik. Baik kelebihan maupun kekurangan dimanfaatkan untuk keperluan meningkatkan prestasi lebih baik dari kondisi sekarang	1. Jika saya memperoleh prestasi belajar yang baik, hal itu biasanya terjadi karena saya bekerja keras untuk memperolehnya 2. Keberhasilan dari hasil karya saya hanyalah suatu kebetulan saja	11	F
			12	U

ASPEK	INDIKATOR	PERNYATAAN	NO	F/U
3. Keberhasilan diperhitungkan secara teliti	Lebih mementingkan pencapaian tugas yang dibebankan kepadanya tanpa memperhitungkan secara berlebihan imbalan apa yang akan diperoleh. Dia lebih puas dengan segi-segi intrinsik tugas.	1. Saya selalu ada inisiatif untuk menghasilkan suatu karya terbaik	14	F
		2. Saya suka menciptakan hal- hal baru yang kreatif	16	F
		3. Saya hanya akan mengerjakan sesuatu setelah mendapat perintah dan pengawasan saja	13	U
		4. Saya tidak senang mengerjakan tugas yang tidak sesuai dengan minat saya	15	U
	Imbalan hanya merupakan efek sampingan saja dari prestasi yang dicapainya	1. Saya menganggap pujian dari orang lain terhadap karya saya adalah sebuah dorongan baru untuk menciptakan karya yang lebih baik	18	F
		2. Saya merasa gagal bila melakukan suatu hal, tidak mendapat pujian dari orang lain terhadap hasil karya saya	17	U

ASPEK	INDIKATOR	AITEM	NO	F/U
4. Mengintegral dengan tugas	Menerima tugas sebagai bagian dari hidupnya. Tugas-tugas yang Dihadapi atau dilimpahkan kepadanya tidak dipandang sebagai beban, akan tetapi dilihat sebagai kewajaran	1. Saya menggunakan prinsip keberhasilan hari ini harus lebih baik dari hari kemarin	20	F
		2. Prestasi belajar yang baik menjadi hal yang penting dalam hidup saya	22	F
		3. Saya malas menyelesaikan tugas yang membebani saya	19	U
		4. Setiap kali saya menghadapi suatu tugas, saya merasa tidak mampu berprestasi	21	U
	Biasanya bersikap tidak sengaja menunda separuh pekerjaan, bersahabat, realistik, dan mengutamakan kemampuan individual	1. Saya akan berusaha mencapai prestasi dengan kemampuan terbaik yang saya miliki	24	F
		2. Saya akan menyelesaikan setiap tugas dari awal sampai akhir sesuai kemampuan saya	26	F
		3. Saya sering pergi keluar kelas untuk menghindari pelajaran yang tidak saya minati	23	U
		4. Saya lebih suka menunda waktu daripada harus mengerjakan tugas yang sulit bagi saya	25	U

Menggunakan skala likert 4 poin, (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju pada item *favourable*, dan (1) Sangat setuju, (2) Setuju, (3) Tidak Setuju, (4) Sangat Tidak Setuju pada item *unfavourable*.

Cronbach $\alpha = .904$

2. Skala *Flow Experience*

Pada penelitian ini untuk mengukur konstruk *flow* peneliti menggunakan alat ukur yang disusun oleh Jackson, S. A dan Marsh, H. W (1996, hal 17-35). Alat ukur ini bernama FSS-2 (*flow state scale – 2*), merupakan skala dengan 36 aitem yang disusun untuk mengukur konstruk *flow*. Menggunakan sembilan komponen *flow* sebagai dasar, dan dari sembilan komponen tersebut setiap satu komponen diwakili oleh empat aitem.

Sebagai contoh, *challenge and skill balance*; “saya merasa tertantang, dan saya yakin dapat menghadapi tantangan dengan kemampuan yang saya miliki”, *merging of action and awareness*; “saya membuat keputusan yang tepat tanpa harus terlalu memikirkannya”, *clear goals*; sangat jelas bagi saya mengenai apa yang saya ingin lakukan”, *unambiguous feedback*; “sangat jelas bagi saya bahwa saya telah melaksanakan tugas saya dengan baik”, *concentration on the task at hand*; “perhatian saya sangat terfokus secara keseluruhan terhadap apa yang saya lakukan”, *sense of control*; “saya merasa saya memiliki kontrol penuh atas apa yang saya lakukan”, *loss of self-consciousness*; “saya tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang saya pada saat itu”, *transformation of time*; “waktu terasa kabur bagi saya, entah itu melambat atau terasa sangat cepat”, *autotelic experience*; “saya sangat menikmati pengalaman itu”.

Tabel 3. 4 Skala Flow Experience

Komponen	Item	Nomor
<i>Challenge and Skill Balance</i>	Saya merasa tertantang, dan saya yakin dapat menghadapi tantangan dengan kemampuan yang saya miliki.	1, 10, 19, 28
	Kemampuan saya sesuai dengan tingkat kesulitan tantangan yang saya hadapi.	
	Saya merasa saya cukup kompeten untuk memenuhi tuntutan yang tinggi dari situasi yang sedang saya hadapi.	
	Tantangan dan kemampuan yang saya miliki sama-sama berada pada level yang tinggi.	

	Saya membuat keputusan yang tepat tanpa harus terlalu memikirkannya	
<i>Merging of Action and Awareness</i>	Apa yang saya lakukan serasa terjadi dengan otomatis	2, 11, 20, 29
	Saya melaksanakan tugas secara otomatis	
	Saya melakukan hal-hal secara spontan dan otomatis tanpa harus berpikir	
<i>Clear Goals</i>	Sangat jelas bagi saya mengenai apa yang saya ingin lakukan	
	Saya sangat yakin dengan apa yang ingin saya lakukan	3, 12, 21, 30
	Saya tahu apa yang ingin saya capai	
	Tujuan saya terpampang dengan jelas	

	Sangat jelas bagi saya bahwa saya telah melaksanakan tugas saya dengan baik	4, 13, 22, 31
	Saya sadar sebaik apa performa saya	
<i>Unambiguous Feedback</i>	Saya memiliki gambaran yang jelas mengenai seberapa baik performa saya	
	Saya dapat merasakan berdasarkan dari performa saya seberapa baik performa saya	
	Perhatian saya sangat terfokus secara keseluruhan terhadap apa yang saya lakukan	5, 14, 23, 32
<i>Concentration on The Task at Hand</i>	Tidak sulit bagi saya untuk menjaga pikiran saya tetap kepada hal yang sedang saya lakukan	
	Saya berkonsentrasi	

	secara penuh	
	Saya sangat fokus terhadap tugas yang saya hadapi	
	Saya merasa saya memiliki kontrol penuh atas apa yang saya lakukan	6, 15, 24, 33
	Saya merasa bahwa saya dapat mengontrol apa yang sedang saya lakukan	
	Saya memiliki perasaan kontrol penuh atas apa yang sedang saya lakukan	
	Saya merasa memiliki kontrol penuh terhadap tubuh saya	
	Saya tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang saya pada saat itu	7, 16, 24, 34
<i>Loss of Self-Consciousness</i>	Saya tidak khawatir	

	dengan performa saya selama kegiatan	
	Saya tidak khawatir dengan bagaimana saya mempertunjukkan diri saya	
	Saya tidak merasa khawatir tentang pikiran orang lain terhadap saya	
	Waktu terasa kabur bagi saya, entah itu lambat atau terasa sangat cepat	8, 17, 25, 35
<i>Transformation of Time</i>	Cara waktu berlalu serasa berbeda dari biasanya	
	Saya merasa waktu seperti berhenti ketika melakukan kegiatan itu	
	Pada saat itu, saya merasa kejadian yang saya alami terjadi	

dalam *slow motion*

Saya sangat 9, 18, 26, 36
menikmati
pengalaman itu

Autotelic Experience

Saya menyukai
perasaan yang saya
rasakan dari performa
saya dan ingin
merasakannya lagi

Pengalaman itu
membuat saya merasa
luar biasa

Saya merasa
pengalaman itu
sangat bermanfaat

Menggunakan skala likert 4 poin, (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Setuju (4) Sangat setuju.

Cronbach $\alpha = .83$

G. Uji Instrumen

Saifuddin Azwar dalam bukunya yang berjudul Reliabilitas dan Validitas (2016) menyatakan bahwa pengukuran erat hubungannya dengan reliabilitas dan validitas. Reliabilitas berarti konsistensi, kestabilan, keajegan, dan sebagainya. Namun pada intinya reliabilitas sendiri adalah bagaimana hasil proses suatu penelitian dapat dipercaya (Azwar, 2016, hal. 7). Kemudian, validitas sendiri berarti kelayakan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan inferensi yang bisa dihasilkan berdasarkan hasil tes yang bersangkutan (Azwar, 2016, hal. 11).

Dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh subjek dan peneliti, maka, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *try out* terpakai. Setiadi, dkk, Mengungkapkan *try out* terpakai merupakan istilah yang digunakan untuk proses penelitian yang menggunakan sampel yang sama dengan sampel yang digunakan untuk menguji reliabilitas dan validitas alat ukur. Dengan menggunakan *try out* terpakai artinya peneliti hanya menyebarkan skala sebanyak satu kali (Taufiq, 2007; Dewi dan Valentine, 2013, hal. 184)

1. Validitas

Dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket, maka, melakukan uji validitas merupakan hal yang harus dilakukan. Tujuan dari pengujian validitas sendiri adalah untuk mengetahui kevalidan angket yang peneliti gunakan untuk mengukur variabel penelitian. Secara umum ada dua rumus untuk melaksanakan uji validitas, yakni dengan korelasi bivariate pearson dan *correlated item-total correlation*.

Adapun korelasi bivariate pearson adalah salah satu rumus yang dapat digunakan untuk melaksanakan uji validitas menggunakan program SPSS. Widiyanto (2010) mengungkapkan, koefisien korelasi dalam uji validitas dapat dilakukan dengan rumus pearson sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Rumus Korelasi Pearson

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

rx_y : koefisien korelasi

x : skor item

y : skor total

n : banyaknya subjek

Sedangkan dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah:

1. Melihat nilai r
 - a. Jika nilai r hitung > r tabel, maka item dalam angket memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, dalam arti lain item dinyatakan valid.
 - b. Jika nilai r hitung < r tabel, maka item dalam angket memiliki korelasi yang tidak signifikan, dalam arti lain item dinyatakan tidak valid.

2. Melihat nilai signifikansi

- a. Jika $\text{sig} < 0,05$ dan pearson correlation bernilai positif, maka valid.
- b. Jika $\text{sig} > 0,05$ dan pearson correlation negative, maka tidak valid.

2. Reliabilitas

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) untuk mengetahui konsistensi responden dalam mengerjakan skala yang telah dibuat. Setelah dilakukannya uji validitas, maka langkah selanjutnya adalah dengan menggunakan uji reliabilitas. Reliabilitas sendiri mengacu pada konsistensi dari alat ukur (Azwar, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus alpha cronbach sebagai pengukur reliabilitas instrumen (Azwar, 2012). Berikut kriteria daripada reliabilitas itu sendiri;

Nilai Alpha Cronbach

$< 0,5$: Rendah

$0,5 - 0,7$: Moderat

$0,7 - 0,9$: Tinggi

H. Analisis Data

Teknik analisis ini menggunakan program SPSS *for windows* dengan versi 16.00. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, dan uji korelasi Spearman.

1. Analisis Data Deskriptif

Merupakan sebuah metode analisis statistic yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan data yang terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan tersendiri yang berlaku untuk umum atau generalisasi

(Sugiyono, 2013). Analisis deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang berhubungan dengan motivasi berprestasi dan *flow experience* pemain game profesional. Adapun prosesnya adalah sebagai berikut;

a. Mencari Mean

Adapun cara yang digunakan untuk mencari mean terhadap data yang sudah didapatkan adalah dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel dengan rumus AVERAGE. Ataupun juga bisa menggunakan cara manual yaitu dengan rumus;

$$M = (X_{\min} + X_{\max}) / 2$$

Keterangan :

M = Mean

X_{min} = Skor minimal dalam skala dikali jumlah item

X_{max} = Skor maksimal dalam skala dikali jumlah item

b. Mencari Range

Untuk menemukan range dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = X_{\max} - X_{\min}$$

Keterangan:

R = Range

X_{max} = Skor maksimal dalam skala dikali jumlah item

X_{min} = Skor minimal dalam skala dikali jumlah item

c. Mencari Standar Deviasi

Cara untuk bisa mendapatkan standar deviasi adalah dengan menggunakan Microsoft Excel dengan menggunakan rumus STDEV. Ataupun menggunakan kurva normal dengan asumsi data yang didapat adalah normal dengan menggunakan rumus manualnya adalah;

$$SD = R/6$$

Keterangan :

SD = Standar deviasi

R = Range

6 = 6 satuan deviasi standar

2. Deskripsi Kategorisasi Data

Kategorisasi dilakukan dengan tujuan mengelompokkan subjek yang telah terkumpul secara berjenjang berdasarkan skor yang didapatkan. Adapun cara untuk mengelompokkan subjek-subjek tersebut secara berjenjang yaitu dengan;

Tabel 3. 6 Deskripsi Kategori Data

Rendah	$X < M - 1 SD$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1 SD$
Tinggi	$M + 1SD < X$

I. Uji Hipotesis

1. Statistik Nonparametrik

Statistika nonparametrik merupakan bagian dari statistika inferensia yang

tidak memperhatikan nilai dari satu atau lebih parameter populasi. Umumnya, validitas pada statistika nonparametrik tidak tergantung pada model peluang yang spesifik dari populasi. Statistika nonparametric menyediakan metode statistika untuk menganalisis data yang distribusinya tidak dapat diasumsikan normal. Dalam statistika nonparametrik, data yang dibutuhkan lebih banyak yang berskala ukur nominal atau ordinal.

Uji statistik non parametrik tidak membutuhkan parameter khusus dari populasi yang akan diamati dan tidak mensyaratkan distribusi data normal. Metode uji ini dapat digunakan untuk analisis data baik skala nominal maupun ordinal karena biasanya data berbentuk ini tidak berdistribusi normal. Dari segi jumlah data, statistik non parametrik umumnya digunakan untuk data berjumlah kecil ($n < 30$) (Trimawartinah, 2020, hal. 3).

Karena dalam penelitian ini sampel yang didapat oleh peneliti berjumlah 21 ($n < 30$). Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan uji statistik nonparametrik. Sebab apabila peneliti ingin menggunakan uji statistic parametric maka salah satu syaratnya adalah $n > 30$. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji korelasi rank spearman (Trimawartinah, 2020, hal. 3).

2. Uji Korelasi Rank Spearman

Korelasi rank spearman digunakan untuk mencari tingkat hubungan atau menguji signifikansi hipotesis asosiatif bila masing-masing variabel yang dihubungkan datanya berbentuk ordinal, dan sumber data antar variabel tidak harus sama. Dalam hal ini, korelasi rank spearman disimbolkan dengan r_s , atau terkadang juga ditulis dengan ρ (Analisis Korelasi Rank Spearman, n. d).

Nilai korelasi rank spearman berada diantara $-1 < \rho < 1$. Bila nilai $\rho = 0$, berarti tidak ada korelasi atau tidak ada hubungannya antara variabel independen dan dependen. Jika nilai $\rho = +1$ berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel independen dan dependen. Apabila nilai $\rho = -1$ berarti terdapat

hubungan yang negatif antara variabel independen dan dependen. Positif dan negatif dari hasil uji korelasi rank spearman ini menunjukkan arah hubungan dari variabel yang sedang diuji.

Adapun rumus dan tabel interpretasi nilai rho yang digunakan untuk melaksanakan uji korelasi rank spearman secara manual adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tabel Rumus Uji Korelasi Rank Spearman

$$rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Tabel 3. 8 Tabel Rho

rho positif	rho negatif	Kategori
0,9 < rho < 1	0,9 < rho < -1	Sangat kuat
0,75 < rho < 0,9	0,75 < rho < -0,9	Kuat
0,5 < rho < 0,7	0,5 < rho < -0,7	Moderat
0,3 < rho < 0,5	0,3 < rho < -0,5	Lemah
0 < rho < 0,3	0 < rho < -0,3	Sangat lemah

Keterangan:

Rho : Koefisien Korelasi Rank Spearman

d2 : ranking yang dikuadratkan

n : banyaknya data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi bivariante pearson. Menggunakan dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item dalam angket memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, dalam arti lain item dinyatakan valid.
2. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item dalam angket memiliki korelasi yang tidak signifikan, dalam arti lain item dinyatakan tidak valid.

Setelah mengalami pemrosesan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) versi 16 menggunakan proses korelasi bivariante pearson. Kedua variabel menampilkan hasil masing- masing sebagai berikut.:

Tabel 4. 1 Item Motivasi Berprestasi

Aspek	Nomor Item Diterima	Nomor Item Gugur	Jumlah Item Gugur
Resiko Moderat	1, 3, 5, 6	2, 4	2
Menghendaki Umpan Balik Langsung (<i>immediate feedback</i>)	11, 12	7, 8, 9, 10	4
Keberhasilan diperhitungkan secara teliti	4, 15, 16, 17	13, 18	2
Mengintegral dengan tugas	9, 20, 21, 23, 24, 25	22	1

Pada skala motivasi berprestasi terdapat empat aspek dengan total 25 item yang mengalami pengujian validitas menggunakan korelasi bivariate pearson. Dapat dilihat dalam table 3. 9, setelah mengalami uji validitas, pada aspek resiko moderat yang awalnya mengandung 6 item setelah mengalami uji validitas jumlah item yang valid adalah 4 dengan nomor item 1, 3, 5, 6. Dan, jumlah item yang gugur adalah 2 dengan nomor item 2 dan 4. Pada aspek menghendaki umpan balik langsung (*immediate feedback*), setelah mengalami uji validitas menghasilkan 4 item gugur yakni nomor 7, 8, 9, 10. Dengan jumlah awal item adalah 6, item yang valid berjumlah 2 yakni nomor 11, 12. Pada aspek keberhasilan diperhitungkan secara teliti dengan jumlah awal item adalah 6, jumlah item yang gugur adalah 2 yakni nomor 13 dan 18, sedangkan jumlah item yang valid adalah 4, yakni nomor 14, 15, 16, 17. Pada aspek mengintegral dengan tugas, dengan jumlah awal item adalah 7, jumlah item yang gugur adalah satu yakni nomor 22, sedangkan jumlah item yang valid adalah 6, yakni nomor 19, 20, 21, 23, 24, 25. Maka, jumlah keseluruhan item yang valid pada skala motivasi berprestasi adalah 16.

Tabel 4. 2 Tabel Skala Flow Experience

Komponen	Nomor Item Diterima	Nomor Item Gugur	Jumlah Item Gugur
<i>Challenge and Skill Balance</i>	1, 10, 19	28	1
<i>Merging of Action and Awareness</i>	11, 20, 29	2	1
<i>Clear Goals</i>	3, 12, 21	30	1
<i>Unambiguous feedback</i>	4, 13, 22, 31		0

(continue)

<i>Concentration on The Task at Hand</i>	5, 14, 23, 32		0
<i>Sense of Control</i>	6, 15, 23	33	1
<i>Loss of Self- Consciousness</i>	7, 16, 24, 34		0
<i>Transformation of Time</i>	8, 17, 25	35	1
<i>Autotelic Experience</i>	9, 18, 36	26	1

Pada skala *flow experience* terdapat 9 komponen dan tiap komponen tersebut diwakili oleh 4 item. Setelah melalui pengujian validitas korelasi bivariate pearson, maka, ditemukan hasil validitas skala ini adalah sebagaimana gambaran yang ada pada table 4. 1. Pada komponen *challenge and skill balance* dengan jumlah awal item adalah 4, setelah melewati pengujian validitas item yang gugur adalah 1 yakni item nomor 28 dan menyisakan 3 item valid yakni nomor 1, 10, 19. Pada komponen *merging of action and awareness*, dengan jumlah awal item adalah 4, setelah melewati pengujian validitas menghasilkan 1 item gugur yakni item nomor 2 dan 3 item valid yakni item nomor 11, 20, 29. Pada komponen *clear goals* dengan jumlah awal item adalah 4, setelah melalui pengujian validitas menghasilkan 1 item gugur yakni item nomor 30 dan 3 item valid yakni item nomor 3, 12, 21. Pada komponen *unambiguous feedback*, setelah melalui ujian validitas, menghasilkan tidak ada item yang gugur dan 4 item yakni item nomor 4, 13, 22, 31 kesemuanya valid. Pada komponen *concentration on the task at hand*, setelah melalui pengujian validitas menghasilkan tidak ada item yang gugur dan 4

item yakni nomor 5, 14, 23, 32 kesemuanya valid. Pada komponen *sense of control*, setelah melalui pengujian validitas, menghasilkan 1 item gugur yakni item nomor 33 dan 3 item valid yakni item nomor 6, 15, 23. Pada komponen *loss of self-consciousness*, setelah melalui pengujian validitas menghasilkan 4 item dinyatakan valid yakni item nomor 7, 16, 24, 34. Pada komponen *transformation of time*, setelah melalui pengujian validitas menghasilkan 1 item gugur yakni item nomor 35 dan 3 item valid yakni nomor 8, 17, 25. Pada komponen *autotelic experience*, setelah melalui pengujian validitas menghasilkan 1 item gugur yakni item nomor 26 dan 3 item valid yakni item nomor 9, 18, 36. Pada skala *flow experience* dengan jumlah total item awal adalah 36 butir, setelah melalui uji validitas menghasilkan 6 item gugur dan 30 item valid.

2. Reliabilitas

Pada pengujian reliabilitas pada skala motivasi berprestasi dan *flow experience*, peneliti menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)*. Pada ketentuannya, reliabilitas diharapkan mencapai nilai $\alpha > 0,6$ dikarenakan pada kategorisasi tersebut reliabilitas dianggap cukup baik pada interpretasi hasil pengukuran. Adapun tabel reliabilitas skala motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah sebagai berikut

Tabel 4. 3 Reliabilitas Skala Motivasi Berprestasi

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	16

Tabel 4. 4 Reliabilitas Skala Flow Experience

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	30

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada skala motivasi bernilai 0,897 dan nilai *Cronbach's Alpha* pada skala *flow experience* adalah 0,961. Dari kedua skala tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa skala ini reliable.

3. Mencari Mean, Range, dan Standar Deviasi

a. Mencari Mean

Peneliti mencari mean menggunakan proses manual dengan rumus $(X_{min} + X_{max})/2$. Dibagi 2 karena pada kurva normal posisi mean pasti berada ditengah-tengah. Sebelum mengoperasikan rumus tersebut maka kita harus menghitung X_{min} dan X_{max} terlebih dahulu, dengan cara $X_{min} = \text{skor minimum} \times \text{jumlah item}$. Menggunakan cara tersebut peneliti mendapatkan

hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Tabel Xmin, Xmax, Mean

Variabel	Xmin	Xmax	Mean
Motivasi Berprestasi	16	64	40
<i>Flow Experience</i>	30	120	75

b. Mencari Range

Peneliti mencari range melalui proses manual dengan menggunakan rumus $X_{max} - X_{min}$. Menggunakan rumus tersebut peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Tabel Range

Variabel	Range
Motivasi Berprestasi	48
<i>Flow Experience</i>	90

c. Mencari Standar Deviasi

Peneliti mencari standar deviasi melalui proses manual menggunakan

rumus $R/6$. Dibagi enam karena pada kurva normal distribusi normal terbagi atas enam bagian atau enam satuan deviasi standar Menggunakan rumus tersebut peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Standar Deviasi

Variabel	STD
Motivasi Berprestasi	8
<i>Flow Experience</i>	15

Hasil dari penghitungan mean, range, dan standar deviasi ini selanjutnya digunakan oleh peneliti untuk mengkategorisasikan data dalam 3 jenjang. Yakni, rendah, sedang, dan tinggi

4. Deskripsi Kategorisasi Data

Langkah pertama untuk membuat kategorisasi adalah dengan menetapkan kriterianya terlebih dahulu. Ini juga tidak terlepas dari berapa jumlah kategori yang akan kita buat, dalam penelitian ini peneliti membuat 3 kategori, yakni rendah, sedang dan tinggi. Penentuan kategori ini didasari atas asumsi bahwa skor populasi subjek terdistribusi secara normal. Distribusi normal terbagi atas enam bagian atau enam satuan deviasi standar dalam kurva normal.

Menggunakan hasil yang telah didapatkan dari mencari mean, range, dan standar deviasi. Selanjutnya peneliti mengaplikasikan rumus kategorisasi data masing-masing variabel dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Tabel Kriteria Kategorisasi Data Motivasi Berprestasi

Kategori	Kriteria
Rendah	$X < 32$
Sedang	$X < 48/X > 32$
Tinggi	$X > 48$

Tabel 4. 9 Kriteria Kategorisasi Data Flow Experience

Kategori	Kriteria
Rendah	$X < 60$
Sedang	$X < 90/X > 60$
Tinggi	$X > 90$

Selanjutnya hasil tersebut digunakan oleh penulis untuk menyusun kategorisasi data yang telah didapatkan oleh peneliti melalui angket. Pengkategorisasian dilakukan menggunakan SPSS 16 pada masing-masing variabel.

a. Motivasi Berprestasi

Kategorisasi tingkat motivasi berprestasi dari sampel dan data yang telah dimiliki oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Kategorisasi Motivasi Berprestasi

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 32	1	4,8%
Sedang	< 48/> 32	6	28,6%
Tinggi	> 48	14	66,7%
Total		21	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil bahwa dalam persentase sebesar 66,7% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, sedangkan sebesar 28,6% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang sedang, disisi lain 4,8% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang rendah. Sedangkan dalam frekuensi subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi ada 14 orang, sedangkan subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang sedang adalah 6 orang, dan subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah adalah 1 orang. Dengan kata lain dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti maka dapat dikatakan mayoritas subjek memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

b. *Flow Experience*

Kategorisasi tingkat *flow experience* dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 11 Kategorisasi *Flow Experience*

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 60	2	9,5%
Sedang	< 90/X > 60	6	28,6%
Tinggi	> 90	13	61,9%
Total		21	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil dalam persentase sebesar 61,9% dari total subjek memiliki intensitas *flow* yang tinggi, sedangkan sebesar 28,6% dari total subjek memiliki intensitas *flow* yang sedang, disisi lain sebesar 9,5% memiliki intensitas *flow* yang rendah. Sedangkan dalam frekuensi subjek yang memiliki intensitas *flow* yang tinggi berjumlah 13 orang, sedangkan subjek yang memiliki intensitas *flow* pada kategori sedang berjumlah 6 orang, dan subjek yang memiliki intensitas *flow* rendah berjumlah 2 orang. Dengan kata lain, dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti maka dapat dikatakan mayoritas subjek memiliki intensitas *flow* yang tinggi.

5. Uji Hipotesis

Karena jumlah sampel yang dimiliki oleh peneliti kurang dari 30, maka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji nonparametrik. Uji nonparametrik yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah uji korelasi rank spearman.

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi hubungan, melihat

tingkat keeratan, dan melihat arah hubungan dari variabel yang diuji. Dengan bantuan SPSS 16 peneliti melaksanakan uji korelasi rank spearman dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Tabel Hasil Uji Rank Spearman

Variabel	Koefisiensi Korelasi	Sig. (2-tailed)
Motivasi Berprestasi dan <i>Flow Experience</i>	0,543	0,011

Berdasarkan table di atas dapat dilihat bahwa melalui pengujian korelasi rank spearman didapatkan koefisien korelasi dengan nilai 0,543 dan Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,011.

a. Melihat Signifikansi Hubungan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji ini adalah 0,011. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel motivasi berprestasi dan *flow experience*.

b. Melihat Tingkat Keeratan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai koefisien korelasi yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji adalah 0,543. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat keeratan menurut nilai koefisiensi korelasi antara dua variabel adalah kuat.

c. Melihat Arah Hubungan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa

arah hubungan antara dua variabel ini adalah positif. Dikarenakan nilai koefisien korelasi adalah 0,543, maka dapat diartikan arah hubungan dari variabel motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah positif.

Berdasarkan dari hasil uji yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah signifikan, kuat, dan positif. Hubungan yang positif dalam konteks variabel ini dapat diartikan, bahwa untuk mencapai *flow experience* seseorang dapat meningkatkan motivasi berprestasinya, pun sebaliknya.

B. Pembahasan

1. Kualitas Motivasi Berprestasi

Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa motivasi berprestasi dari sampel yang didapat mayoritas berada pada kategorisasi tinggi. Adapun data lengkap dari hasil tersebut adalah, 14 berkategori tinggi dengan persentase 66,7%, 6 berkategori sedang dengan persentase 28,6%, dan 1 berkategori rendah dengan persentase 4,8%. Hasil ini bila dikaitkan dengan setting penelitian yakni pemain game profesional *Mobile Legend* di kota Malang yang tergabung dalam tim eSport dan berkompetisi secara aktif, maka, dapat disimpulkan bahwa subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini mayoritas motivasi berprestasinya berada pada kategorisasi tinggi.

Murray menjelaskan motivasi berprestasi sebagai keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Untuk menyempurnakan diri. Bersaing dan melampaui orang lain. Untuk meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serta melakukan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221). McClelland, dkk, menjelaskan sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh *achievement* ketika perilaku tersebut melibatkan kompetisi

dengan standar yang tinggi (Brunstein, 2018, hal. 221).

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal dinikmati dan menjadi motivasi para pemain bermain game adalah *achievement; advancement, mechanics, competition* (Yee, 2006, hal. 773). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan system dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game. *Competition*, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game profesional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh *developer*. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu pemain game profesional untuk mencapai performa terbaiknya.

2. Kualitas *Flow Experience*

Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa *flow experience* dari sampel yang didapat mayoritas berada pada kategorisasi tinggi. Adapun data lengkap dari hasil tersebut adalah, 13 berkategori tinggi dengan persentase 61,9%, 6 berkategori sedang dengan persentase 28,6%, dan 2 berkategori rendah dengan persentase 9,5%. Hasil ini bila dikaitkan dengan setting penelitian yakni pemain game profesional *Mobile Legend* di kota Malang yang tergabung dalam tim eSport dan berkompetisi secara aktif, maka, dapat disimpulkan bahwa subjek yang

berpartisipasi dalam penelitian ini mayoritas memiliki intensitas *flow experience* berada pada kategorisasi tinggi.

Penjelasan yang umum dan sering dipakai oleh peneliti-peneliti *flow* yaitu, *flow* merupakan pengalaman yang optimal ketika tubuh dan pikiran mengalami *enjoyment* dan *absorption* kepada tugas atau kegiatan yang sedang dilakukan (Jackson, 2012; Bruhlmann, 2013; Yunalis, 2021). Csikszentmihalyi, dkk (1990) menggambarkan pengalaman *flow* adalah ketika seseorang memiliki *challenge and skill balance, merging and action awareness, clear goals, unambiguous feedback, concentration at the task at hand, sense of control, loss of self-consciousness, transformation of time, autotelic experience* (Yunalis, 2021, hal. 26-28).

Flow merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan-kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan skill yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan dan objektif yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017, hal. 732).

Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar *skill* yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari ungkapan tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk menjaga *flow state* individu harus memiliki keinginan untuk selalu mengambil resiko dengan harapan agar ia dapat berkembang melalui resiko yang telah diambilnya dan berhasil menyelesaikannya.

Dengan mengetahui bahwa pengalaman yang optimal dapat dicapai dengan terus menerus mengasah kemampuan atau skill yang dimiliki agar selalu siap menghadapi tantangan, maka mencapai *flow* dapat dikatakan sebagai usaha menuju pengembangan diri agar menjadi lebih baik. Selain itu kita juga tidak bisa melupakan bahwa *enjoyment* juga hadir dalam *flow*.

Flow experience memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif (Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011). Maka mendorong atau mengajak seseorang untuk secara sadar mencapai *flow state*, akan memiliki dampak positif. Khususnya pada konteks seorang pemain game profesional. Ketika ia mencapai *flow state* maka ia akan dapat menampilkan performa yang maksimal, sehingga ketika performa yang ditunjukkannya mencapai maksimal diharapkan tingkat performa tersebut dapat menunjang karir pemain game profesional tersebut.

3. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dan *Flow Experience*

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji ini adalah 0,011. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel motivasi berprestasi dan flow experience. Sedangkan koefisien korelasi yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji adalah 0,543. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat keeratan menurut nilai koefisien korelasi antara dua variabel adalah kuat., selain itu nilai koefisien korelasi 0,543 dapat diartikan arah hubungan dari variabel motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah positif.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Murray motivasi berprestasi adalah sebuah keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Untuk menguasai, memanipulasi,

atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Untuk melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Untuk menyempurnakan diri. Untuk bersaing dan melampaui orang lain. Untuk meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serta melaksanakan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221). Di sisi lain Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan flow adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki maka seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari dua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan karakteristik antara orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan orang yang mencapai atau mengalami *flow experience*. Yakni, keduanya memiliki karakteristik untuk tidak takut menghadapi tantangan dan selalu berusaha untuk terus menerus meningkatkan skill yang dimilikinya.

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal dinikmati dan menjadi motivasi para pemain bermain game adalah *achievement; advancement, mechanics, competition* (Yee, 2006, hal. 773). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan system dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game. *Competition*, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game profesional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh *developer*. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu

pemain game profesional untuk mencapai performa terbaiknya. Hal ini senada dengan ungkapan dari McClelland, dkk, menjelaskan sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh *achievement* ketika perilaku tersebut melibatkan kompetisi dengan standar yang tinggi (Brunstein, 2018, hal. 221).

Disisi lain *flow* merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan- kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan skill yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan dan objektif yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017, hal. 732).

Flow experience memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif (Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011). Maka mendorong atau mengajak seseorang untuk secara sadar mencapai *flow state*, akan memiliki dampak positif. Khususnya pada konteks seorang pemain game profesional. Ketika ia mencapai *flow state* maka ia akan dapat menampilkan performa yang maksimal, sehingga ketika performa yang ditunjukkannya mencapai maksimal diharapkan tingkat performa tersebut dapat menunjang karir pemain game profesional tersebut.

Dari uraian-uraian di atas kita mengetahui bahwa motivasi berprestasi merupakan sebuah perilaku yang didorong oleh adanya kompetisi. Kompetisi ini dapat juga dikatakan sebagai kesempatan yang unik yang memiliki kemungkinan untuk terkjadi *flow* didalamnya. Dalam konteks penelitian ini, kesempatan unik yang dimaksud adalah bermain game kompetitif. Memiliki motivasi berprestasi yang tinggi merupakan hal yang baik untuk dimiliki bagi seseorang, khususnya dalam hal ini adalah pemain game professional. Disisi lain mencapai *flow state* bagi seorang pemain game professional juga akan memberikan dampak yang positif terhadap dirinya.

Maka dalam penelitian ini peneliti berharap bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Selanjutnya, dengan adanya hubungan antara kedua variable tersebut pneliti berharap para pemain *game* professional ini dapat mencapai atau mengalami *flow experience*. Sehingga mereka memiliki

pengalaman bermain yang optimal dan menyenangkan yang selanjutnya mungkin dapat berpengaruh terhadap performa yang ditampilkan oleh para pemain profesional ini. Harapan tersebut akhirnya sedikit banyak telah didukung oleh hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dari penelitian ini peneliti mendapatkan hasil dengan diketahui bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Hubungan yang dimiliki oleh motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah kuat dan menuju arah yang positif. Hal tersebut dapat diartikan bahwa jika kita ingin mencapai *flow state* salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan motivasi berprestasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan berikut diambil dari data analisis dan juga pembahasan sehingga bisa tercapai kesimpulan sebagai berikut.:

Pertama, hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hasil menunjukkan persentase sebesar 66,7% atau sebanyak 14 orang.

Kedua, hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini mengalami *flow experience*. Hasil menunjukkan persentase sebesar 61,9% atau sebanyak 13 orang.

Ketiga, hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,011 dan nilai koefisien korelasi adalah 0,543. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience*, hubungan tersebut kuat dan memiliki arah positif.

B. Saran

Melalui hasil penelitian ini diketahui bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan yang erat dan arah hubungannya positif. Maka peneliti menyarankan bagi pemain game profesional yang ingin meningkatkan performa atau *enjoyment* dalam permainannya maka ia dapat meningkatkan motivasi berprestasinya.

Selanjutnya untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih mengeksplorasi lebih jauh tentang teori dan kebermaknaan dari kedua variabel. Perbedaan subjek penelitian pun perlu diperhatikan sehingga bisa diteliti lebih jauh perihal relevansi faktor-faktor penelitian sehingga harus bisa diketahui eksistensinya. Faktor pada

penelitian ini masih sempit, karena itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu menemukan faktor-faktor psikologis lebih luas dan relevan dengan apa yang hendak diteliti di kemudian hari. Jangan mudah menyerah untuk melakukan penelitian serupa serta mengembangkannya.

Selain itu pada penelitian ini sampel yang ada sangatlah terbatas, maka diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar mencari sampel yang lebih banyak sehingga hasil dapat lebih mewakili dan kuat. Pada aspek alat ukur juga perlu diperhatikan. Pada penelitian mengenai *flow experience* pilihan skala yang dapat digunakan cukup banyak, maka peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat memilih dengan cermat alat ukur mana yang ingin digunakan sehingga hasil yang didapatkan dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada pengoperasian konstruk *flow experience* juga perlu untuk diperhatikan. Pada penelitian terdahulu peneliti ada yang mengoperasionalkan konstruk *flow experience* sebagai konstruk *discreet* namun ada juga peneliti yang mengoperasionalkan konstruk *flow experience* sebagai konstruk kontinum (Abuhamdeh, 2020, hal. 3). Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar dapat mencermati dan mengkaji lebih dalam lagi mengenai konstruk *flow experience* dan operasionalisasinya sehingga pembahasan tentang *flow* dapat berkembang.

Disisi lain penelitian mengenai atlet eSport juga masih sangatlah terbatas. Selain terbatas topik mengenai atlet eSport yang ditinjau dari kacamata psikologi juga menarik untuk diteliti. Maka peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk meneiliti lebih dalam lagi mengenai atlet eSport secara khusus melalui kacamata psikologi. Sehingga fenomena ini dapat kita pahami lebih dalam lagi melalui kacamata psikologi. Mengenai dinamika psikologi seorang atlet eSport, kualitas mental seorang atlet eSport, ataupun aspek-aspek psikologi lain yang mungkin memiliki pengaruh ataupun hubungan dengan seorang atlet eSport.

Daftar Pustaka

- 2013, M. (2013). the Relationships Between Self-Concept ., *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3, 488–498. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/1636>
- Abuhamdeh, S. (2020). Investigating the “flow” Experience: Key Conceptual and operational issues. *Frontiers in Psychology*, 11(February), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00158>
- Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Supriana, I. (2016). Ontologi relasi manusia dengan motivasi dalam konteks interaksi pengguna ontologi relasi manusia dengan motivasi dalam konteks interaksi pengguna aplikasi game. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2016, August*.
- Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Suwardi, I. S. (2014). Kajian teori flow sebagai sumber motivasi belajar di serious game. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2014, February*, 1848–1854.
- Anderman, E. M. (2020). Achievement motivation theory: Balancing precision and utility. *Contemporary Educational Psychology*, 61(xxxx), 101864. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101864>
- Apriani, K., & Yuono, D. (2019). Pusat Esport Jakarta. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 204. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3957>
- Arif, K. (2013). Hubungan antara motivasi berprestasi dan flow akademik. *Calyptra*, 2(1), 1–12.
- Atalay, A., & Topuz, A. C. (2018). What is being played in the world? Mobile esport applications. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1243–1251. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060615>

- Aziz, R., & Mangestuti, R. (2018). Pengaruh Kreativitas dalam bekerja terhadap kebermaknaan hidup. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 151.
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.4576>
- Azzery, Y., & Krisnadi, I. (2019). Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Menggunakan Metode SWOT. *Jurnall Teknik Elektro MErcu Buana*, 1–5.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94.
<https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*, 11(August), 1–9.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>
- Baumann, N., Kaschel, R., & Kuhl, J. (2005). Striving for unwanted goals: Stress-dependent discrepancies between explicit and implicit achievement motives reduce subjective well-being and increase psychosomatic symptoms. *Journal of Personality and Social Psychology*, 89(5), 781–799. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.89.5.781>
- Bongso, R. W., Dewi, C. K., & Ph, D. (2020). Pengaruh flow experience , perceived enjoyment , performace expectancy , effort expectancy , social influence , dan facilitating condition terhadap behavioural intention pemain mobile game kota kita (the impact of flow experience , perceived enjoyment ,.7(1), 1345–1360.

- Cheron, G. (2016). How to measure the psychological “flow”? A neuroscience perspective. *Frontiers in Psychology*, 7(DEC), 1–6.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01823>
- Chin, M. S., & Kales, S. N. (2019). Is there an optimal autonomic state for enhanced flow and executive task performance? *Frontiers in Psychology*, 10(JULY), 1–8.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01716>
- Chou, J. C., Hung, C., Hung, Y., & Taipei, N. (2014). 06942414. 137–139.
- Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school students’ learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies*, 13(1), 87–102. <https://doi.org/10.4018/ijdet.2015010105>
- Cowley, B. U., Dehais, F., Fairclough, S., Karran, A. J., Palomäki, J., & Lappi, O. (2020). Editorial: High Performance Cognition: Information-Processing in Complex Skills, Expert Performance, and Flow. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 11). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.579950>
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience*. HarperCollins e-books.
- DiFonzo, N., & Bordia, P. (1998). Reproduced with permission of the copyright owner . Further reproduction prohibited without. *Journal of Allergy and Clinical Immunology*, 130(2), 556. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaci.2012.05.050>
- Digutsch, J., & Diestel, S. (2021). How achievement motive enactment shapes daily flow experience and work engagement: The interplay of personality systems. *Motivation and Emotion*, 45(5), 557–573. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09894-2>
- Doyle, C. L. (2017). Creative flow as a unique cognitive process. *Frontiers in Psychology*, 8(AUG), 1348. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01348>

- Elliot, A. J., & Harackiewicz, J. M. (1996). Approach and Avoidance Achievement Goals and Intrinsic Motivation: A Mediational Analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 461–475. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.461>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Gjesme, T. (1981). Is there any future in achievement motivation? *Motivation and Emotion*, 5(2), 115–138. <https://doi.org/10.1007/BF00993892>
- Harackiewicz, J. M., Barron, K. E., Pintrich, P. R., Elliot, A. J., & Thrash, T. M. (2002). Revision of achievement goal theory: Necessary and illuminating. *Journal of Educational Psychology*, 94(3), 638–645. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.94.3.638>
- Heckhausen, H. (1977). Achievement motivation and its constructs: A cognitive model. *Motivation and Emotion*, 1(4), 283–329. <https://doi.org/10.1007/BF00992538>
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2018). Motivation and action, third edition. In *Motivation and Action, Third Edition*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65094-4>
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Tsai, C. R., Tai, K. H., & Wu, Y. F. (2020). The Effect of Social Dilemma on Flow Experience: Prosociality Relevant to Collective Efficacy and Goal Achievement Motivation. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 18(2), 239–258. <https://doi.org/10.1007/s10763-019-09958-3>
- Hulleman, C. S., & Senko, C. (2010). Up around the bend: Forecasts for achievement goal theory and research in 2020. In *Advances in Motivation and Achievement: Vol. 16 PARTA*. Elsevier. [https://doi.org/10.1108/S0749-7423\(2010\)000016A006](https://doi.org/10.1108/S0749-7423(2010)000016A006)

- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers and Education*, 59(4), 1246–1256.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>
- Jellison, J. M., Jackson-White, R., Bruder, R. A., & Martyna, W. (1975). Achievement behaviour: A situational interpretation. *Sex Roles*, 1(4), 369–384.
<https://doi.org/10.1007/BF00287227>
- Katahira, K., Yamazaki, Y., Yamaoka, C., Ozaki, H., Nakagawa, S., & Nagata, N. (2018). EEG correlates of the flow state: A combination of increased frontal theta and moderate frontocentral alpha rhythm in the mental arithmetic task. *Frontiers in Psychology*, 9(MAR), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00300>
- Kawabata, M., Pavey, T. G., & Coulter, T. J. (2021). Evolving the validity of a mental toughness measure: Refined versions of the Mental Toughness Questionnaire-48. *Stress and Health*, 37(2), 378–391.
<https://doi.org/10.1002/smi.3004>
- Kiuru, N., Spinath, B., Clem, A. L., Eklund, K., Ahonen, T., & Hirvonen, R. (2020). The dynamics of motivation, emotion, and task performance in simulated achievement situations. *Learning and Individual Differences*, 80(March), 101873.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2020.101873>
- KOMINFO. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Larsen, L. J. (2022). The Play of Champions: Toward a Theory of Skill in eSport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(1), 130–152.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1827453>

- Leondari, A., & Gialamas, V. (2002). Implicit theories, goal orientations, and perceived competence: Impact on students' achievement behavior. *Psychology in the Schools*, 39(3), 279–291. <https://doi.org/10.1002/pits.10035>
- Liu, C. C. (2017). A model for exploring players flow experience in online games. *Information Technology and People*, 30(1), 139–162. <https://doi.org/10.1108/ITP-06-2015-0139>
- Marcin, W., Michał, D. K., Małgorzata, Ć., & Przemysław, C. (2019). Analysis of matchmaking optimization systems potential in mobile eSports. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2019-Janua*, 2468–2475. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.297>
- Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. (2018). Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge. *Frontiers in Psychology*, 9(SEP), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>
- Murch, W. S., Ferrari, M. A., McDonald, B. M., & Clark, L. (2020). Investigating Flow State and Cardiac Pre-ejection Period During Electronic Gaming Machine Use. *Frontiers in Psychology*, 11(February), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00300>
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *Sport Psychologist*, 23(4), 487–503. <https://doi.org/10.1123/tsp.23.4.487>
- Muskanan, K. (2015). Analisis Motivasi Berprestasi Atlet Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar Provinsi Nusa Tenggara Timur. *JKAP (Jurnal Kebijakan Dan Administrasi Publik)*, 19(2), 105. <https://doi.org/10.22146/jkap.7608>

- Nicholls, J. G. (1984). Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance. *Psychological Review*, *91*(3), 328–346. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.91.3.328>
- Pereira, R., Wilwert, M. L., & Takase, E. (2016). Contributions of Sport Psychology to the Competitive Gaming: An Experience Report with a Professional Team of League of Legends. *International Journal of Applied Psychology*, *6*(2), 27–30. <https://doi.org/10.5923/j.ijap.20160602.01>
- Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., & Milova, Y. V. (2019). Features of mental activity of students - Esport players. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, *7*(2), 67–76. <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1902067P>
- Poulus, D. R., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2022). *Perceived Stressors Experienced by Competitive Esports Athletes*.
- Poulus, D., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2020). Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Frontiers in Psychology*, *11*(April), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628>
- Procci, K., Singer, A. R., Levy, K. R., & Bowers, C. (2012). Measuring the flow experience of gamers: An evaluation of the DFS-2. *Computers in Human Behavior*, *28*(6), 2306–2312. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.039>
- Purnomo, R., Churnawan, A., & Diantina, F. P. (2017). Pengalaman Flow pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, *0*(0), 727–732. <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7533>
- Purwanto, E. (2014). Model Motivasi Trisula: Sintesis Baru Teori Motivasi Berprestasi. *Jurnal Psikologi*, *41*(2), 218. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6951>

- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Riopel, M., Nenciovici, L., Potvin, P., Chastenay, P., Charland, P., Sarrasin, J. B., & Masson, S. (2019). Impact of serious games on science learning achievement compared with more conventional instruction: an overview and a meta-analysis. *Studies in Science Education*, 55(2), 169–214.
<https://doi.org/10.1080/03057267.2019.1722420>
- Sherhoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B., & Sherhoff, E. S. (2003). Student engagement in high school classrooms from the perspective of flow theory. *School Psychology Quarterly*, 18(2), 158–176.
<https://doi.org/10.1521/scpq.18.2.158.21860>
- Sinnett, S., Jäger, J., Singer, S. M., & Antonini Philippe, R. (2020). Flow States and Associated Changes in Spatial and Temporal Processing. *Frontiers in Psychology*, 11(March), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00381>
- Sklett, V. H., Lorås, H. W., & Sigmundsson, H. (2018). Self-efficacy, flow, affect, worry and performance in elite World Cup ski jumping. *Frontiers in Psychology*, 9(JUL), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01215>
- Snively, T. L. (2014). *History and Analysis of eSport Systems*. 72.
<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1>
<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sorrentino, R. M., Short, J. A. C., & Raynor, J. O. (1984). Uncertainty orientation: Implications for affective and cognitive views of achievement behavior. *Journal of*

Personality and Social Psychology, 46(1), 189–206. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.1.189>

Stavrou, N. A. M., Psychountaki, M., Georgiadis, E., Karteroliotis, K., & Zervas, Y. (2015). Flow theory - goal orientation theory: Positive experience is related to athlete's goal orientation. *Frontiers in Psychology*, 6(OCT), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01499>

Sulistiyani, N. W. (2012). Hubungan Konsep Diri dan Regulasi Diri Dengan Motivasi Berprestasi. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v1i2.2198>

Sullivan, T. J., & Weiner, B. (1975). Achievement Motivation and Attribution Theory. *Contemporary Sociology*, 4(4), 425. <https://doi.org/10.2307/2062395>

Sun, Y. (2017). *Scholar Commons Motivation To Play Esports: Case of League of Legends MOTIVATION TO PLAY ESPORTS: CASE OF LEAGUE OF LEGENDS*. <https://scholarcommons.sc.edu/etd>

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>

Tian, Y., Bian, Y., Han, P., Wang, P., Gao, F., & Chen, Y. (2017). Physiological signal analysis for evaluating flow during playing of computer games of varying difficulty. *Frontiers in Psychology*, 8(JUL), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01121>

Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2022). Examining the Impact of School Esports Program Participation on Student Health and Psychological Development. *Frontiers in Psychology*, 12(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.807341>

- van der Linden, D., Tops, M., & Bakker, A. B. (2021). The Neuroscience of the Flow State: Involvement of the Locus Coeruleus Norepinephrine System. *Frontiers in Psychology, 12*(April), 1–6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.645498>
- Weiner, B., & Cook, R. E. (1966). Causal ascriptions and achievement behavior: *Journal of Personality and Social Psychology, 21*(2).
- Weiner, B., & Kukla, A. (1970). An attributional analysis of achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology, 15*(1), 1–20. <https://doi.org/10.1037/h0029211>
- Wigfield, A., & Cambria, J. (2010). Achievement Motivation. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0008>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior, 9*(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Zumeta, L. N., Oriol, X., Telletxea, S., Amutio, A., & Basabe, N. (2016). Collective efficacy in sports and physical activities: Perceived emotional synchrony and shared flow. *Frontiers in Psychology, 6*(JAN), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01960>

**HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN *FLOW*
EXPERIENCE PEMAIN GAME PROFESIONAL *MOBILELEGENDS: BANG
BANG* DI KOTA MALANG**

Mirza Amir Sholichuddin

Yusuf Ratu Agung, M. A

Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan hubungan antara motivasi berprestasi dengan *flow experience* pada pemain game professional *Mobile Legends: Bang Bang*. Dengan asumsi bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Peneliti beranggapan bahwa ketika semakin tinggi motivasi berprestasi seseorang, maka, semakin mudah ia mencapai *flow state*. *Flow state* merupakan kondisi dimana seseorang mencapai pengalaman optimal dan menyenangkan sehingga memberikan dampak yang positif kepada dirinya. *Flow state* ini dapat terjadi ketika skill yang dimiliki dan tantangan yang dihadapi menemui keseimbangan. Pendekatan motivasi berprestasi dalam ranah eSport memiliki kemungkinan sebagai faktor yang membantu seorang pemain profesional untuk mencapai *flow state*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah pemain game professional *Mobile Legends: Bang Bang* yang berdomisili di kota Malang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni, menyebarkan angket pada populasi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti. Data yang didapatkan selanjutnya diproses menggunakan metode uji rank spearman. Metode uji rank spearman digunakan untuk mengetahui hubungan, keeratan hubungan dan arah hubungan dari dua variabel yang diuji.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hasil menunjukkan persentase sebesar 66,7% atau sebanyak 14 orang. Selain itu hasil analisis juga menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini mengalami *flow experience*. Hasil menunjukkan persentase sebesar 61,9% atau sebanyak 13 orang. Sedangkan hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,011 dan nilai koefisien korelasi adalah 0,543. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience*, hubungan tersebut kuat dan memiliki arah positif

Kata Kunci: *Flow Experience*, Motivasi Berprestasi, eSport

PENDAHULUAN

Di Indonesia bermain *game online* beberapa tahun belakangan menjadi trend dikalangan anak-anak, remaja, dan bahkan dewasa. Pada dasarnya bermain game online merupakan kegiatan rekreatif yang sangat terjangkau bagi setiap kalangan masyarakat. Lebih khususnya game online yang dimainkan melalui *smartphone*. Di era digital ini, yang telah menjadikan handphone atau bila sekarang lebih tepatnya *smartphone*, bukan lagi kebutuhan tersier. Berdasarkan Survey penggunaan TIK pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Kominfo, 66,3% individu di Indonesia memiliki *smartphone*. Sebesar 45% masyarakat Indonesia menggunakan internet, dan 47,05% masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* mereka yang terhubung ke internet untuk bermain game. Dapat dikatakan bahwa separuh dari populasi masyarakat Indonesia, memiliki *smartphone* yang memiliki akses internet dan menggunakannya untuk bermain game.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Interaksi ini terjadi dikarenakan acap kali game online merupakan video game yang bertajuk multiplayer. *Multiplayer Online Video Game* merupakan sebuah game yang cara memainkannya melibatkan lebih dari satu orang, dan pemain-pemain tersebut terhubung melalui internet.

Perkembangan di era digital telah membawa banyak perubahan pada kehidupan manusia. Mulai dari bagaimana cara berinteraksi hingga bagaimana manusia mencukupi keinginannya seputar hiburan. Hingga pada akhirnya perkembangan era digital ini melahirkan eSport. Pada era ini eSport menjadi “virus” yang menyebar dengan cepat dan masif di dunia. Dan hari ini eSport telah menjadi sebuah industri yang menarik, memiliki jenjang karir yang jelas, dan telah diakui di banyak negara. Banyak anak muda yang mengikuti dan tertarik pada eSport sebagai atlet. Jelas ini cukup menggiurkan bagi anak-

anak muda hari ini yang cukup akrab dengan dunia digital dan mayoritas pernah mencoba bermain game, pasti memiliki pemikiran “siapa yang enggan, kalau dengan bermain game dapat menghasilkan uang”.

Perlu kita yakini bahwa eSport telah menjadi cabang olahraga dan peluang bisnis baru. Pandangan orang-orang mengenai *game online* yang awalnya hanya sekadar rekreatif, menghibur, namun membawa resiko segala dampak negatifnya tersebut, mulai bergeser menjadi positif dengan segala potensi yang dimiliki oleh *game online*. Mulai dari kesempatan karir yang ada dalam industri game online, khususnya eSport. Hingga pandangan dan cara pendekatan para ilmuwan pada fenomena game online khususnya eSport ini.. Bahwa eSport oleh beberapa ilmuwan telah dikategorikan sebagai *sporting activity*, dimana seorang pemain game (*gamer*) dapat mengembangkan dan melatih mental skills dan kemampuan koordinasi mata dan tangannya ketika bermain game (Hemphill, 2005; Wagner, 2006; Jonasson and Thiborg, 2010; Adamus, 2012). Potensi pengembangan eSport di Indonesia masihlah terbuka sangat lebar. Federasi *Scientist* Amerika mengungkapkan bahwa game berguna dalam mengembangkan beberapa skill antara lain; *multi-tasking*, pemikiran strategis, problem solving, dan pembuatan keputusan (dalam Tsai dkk, 2016).

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game profesional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh *developer*. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu pemain game profesional untuk mencapai performa terbaiknya.

Karakteristik dari orang yang memiliki motivasi untuk berprestasi dapat diamati dengan munculnya perilaku melihat tantangan (perencanaan, analisis penyelesaian masalah, dan fokus pada tugas) dan menguasai tantangan (komitmen, optimisme, dan *staying power*). Mc Clelland (1987) lebih khusus mengemukakan bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah; memiliki keinginan bekerja lebih baik, memiliki keinginan untuk bersaing secara sehat dengan dirinya maupun orang lain, berpikir realistis (tahu akan kemampuan dan kelemahannya dan ingin melakukan terobosan baru dalam berfikir), berfikir strategis dan jangka panjang, memiliki tanggung jawab pribadi, selalu memanfaatkan umpan balik untuk perbaikan.

Ungkapan di atas senada dengan ungkapan Csikszentmihalyi (1996) mengenai *flow*, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari ungkapan tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk menjaga *flow state* individu harus memiliki keinginan untuk selalu mengambil resiko dengan harapan agar ia dapat berkembang melalui resiko yang telah diambilnya dan berhasil menyelesaikannya.

Ketika seorang atlet memiliki motivasi berprestasi yang tinggi maka ada kemungkinan besar ia mencapai *flow*. *Flow experience* memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif (Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011).

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Teknik Penelitian

Jenis atau metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian statistik non parametrik korelasi rank spearman dengan tujuan untuk mengetahui signifikansi hubungan, melihat tingkat keeratan, dan melihat arah hubungan dari variabel yang diuji.. Teknik yang digunakan menggunakan Skala Likert. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling tentunya dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Kreteria atau ciri -ciri subjek pada penelitian ini adalah, pemain game profesional yang tergabung dalam tim eSport yang berdomisili di Malang, memiliki jadwal latihan yang tertata, dan telah beberapa kali mengikuti turnamen eSport.

B. Instrumen Penelitian

Untuk mengukur motivasi berprestasi peneliti menggunakan skala yang terdiri dari 16 item. Hasil reliabilitas dengan nilai *alpha* 0,897. Adapun contoh dari skala motivasi berprestasi adalah sebagai berikut.:

Pernyataan
• Saya antusias menyelesaikan tugas yang sesuai keahlian saya
• Saya tetap belajar dengan semangat meskipun banyak mengalami kesulitan
• Saya akan berusaha mencapai prestasi dengan kemampuan terbaik yang saya miliki

Tabel 1 Skala Motivasi Berprestasi

Untuk mengukur *flow experience* peneliti menggunakan skala yang terdiri dari 30 item. Hasil reliabilitas dengan nilai *alpha* 0,961. Adapun contoh dari skala *flow experience* adalah sebagai berikut.:

Pernyataan
• Saya merasa tertantang, dan saya yakin dapat menghadapi tantangan dengan kemampuan yang saya miliki.

- Saya membuat keputusan yang tepat tanpa harus terlalu memikirkannya.

- Sangat jelas bagi saya mengenai apa yang saya ingin lakukan.

- Sangat jelas bagi saya bahwa saya telah melaksanakan tugas saya dengan baik.

- Perhatian saya sangat terfokus secara keseluruhan terhadap apa yang saya lakukan.

- Saya merasa saya memiliki kontrol penuh atas apa yang saya lakukan.

- Saya tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang saya pada saat itu.

- Waktu terasa kabur bagi saya, entah itu lambat atau terasa sangat cepat.

- Saya menyukai perasaan yang saya rasakan dari performa saya dan ingin merasakannya lagi.

Tabel 2 Skala *Flow Experience*

HASIL PENELITIAN

A. Uji Hipotesis

Karena jumlah sampel yang dimiliki oleh peneliti kurang dari 30, maka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji nonparametrik. Uji nonparametrik yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah uji korelasi rank spearman.

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi hubungan, melihat tingkat keeratan, dan melihat arah hubungan dari variabel yang diuji. Dengan bantuan SPSS 16 peneliti melaksanakan uji korelasi rank spearman dan mendapatkan hasil sebagai berikut.:

Variabel	Koefisien Korelasi	Sig. (2-tailed)
Motivasi Berprestasi dan <i>Flow Experience</i>	0,543	0,011

Tabel 3 Hasil Uji Korelasi Rank Spearman

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji ini adalah 0,011. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel motivasi berprestasi dan flow experience. Sedangkan koefisien korelasi yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji adalah 0,543. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat keeratan menurut nilai koefisien korelasi antara dua variabel adalah kuat., selain itu nilai koefisien korelasi 0,543 dapat diartikan arah hubungan dari variabel motivasi berprestasi dan flow experience adalah positif.

ANALISIS DESKRIPTIF

A. Kategorisasi Motivasi Berprestasi

Kategorisasi tingkat motivasi berprestasi dari sampel dan data yang telah dimiliki oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.:

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 32	1	4,8%
Sedang	<48/>32	6	28,6%
Tinggi	> 48	14	66,7%
Total		21	100%

Tabel 4 Kategorisasi Motivasi Berprestasi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil bahwa dalam persentase sebesar 66,7% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang

tinggi, sedangkan sebesar 28,6% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang sedang, disisi lain 4,8% dari total subjek memiliki motivasi berprestasi yang rendah. Sedangkan dalam frekuensi subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi ada 14 orang, sedangkan subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang sedang adalah 6 orang, dan subjek yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah adalah 1 orang. Dengan kata lain dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti maka dapat dikatakan mayoritas subjek memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

B. Kategorisasi *Flow Experience*

Kategorisasi tingkat *flow experience* dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.:

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Rendah	< 60	2	9,5%
Sedang	$60 \leq X < 90$	6	28,6%
Tinggi	> 90	13	61,9%
Total		21	100%

Tabel 5 Kategorisasi *Flow Experience*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil dalam persentase sebesar 61,9% dari total subjek memiliki intensitas *flow* yang tinggi, sedangkan sebesar 28,6% dari total subjek memiliki intensitas *flow* yang sedang, disisi lain sebesar 9,5% memiliki intensitas *flow* yang rendah. Sedangkan dalam frekuensi subjek yang memiliki intensitas *flow* yang tinggi berjumlah 13 orang, sedangkan subjek yang memiliki intensitas *flow* pada kategori sedang berjumlah 6 orang, dan subjek yang memiliki intensitas *flow* rendah berjumlah 2 orang. Dengan kata lain, dari sampel dan data yang dimiliki oleh peneliti maka dapat dikatakan mayoritas subjek memiliki intensitas *flow* yang tinggi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa motivasi berprestasi dari sampel yang didapat mayoritas berada pada kategorisasi tinggi. Adapun data lengkap dari hasil tersebut adalah, 14 berkategori tinggi dengan persentase 66,7%, 6 berkategori sedang dengan persentase 28,6%, dan 1 berkategori rendah dengan persentase 4,8%. Hasil ini bila dikaitkan dengan setting penelitian yakni pemain game profesional *Mobile Legend* di kota Malang yang tergabung dalam tim eSport dan berkompetisi secara aktif, maka, dapat disimpulkan bahwa subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini mayoritas motivasi berprestasinya berada pada kategorisasi tinggi.

Murray menjelaskan motivasi berprestasi sebagai keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Untuk menyempurnakan diri. Bersaing dan melampaui orang lain. Untuk meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serta melakukan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221). McClelland, dkk, menjelaskan sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh *achievement* ketika perilaku tersebut melibatkan kompetisi dengan standar yang tinggi (Brunstein, 2018, hal. 221).

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal dinikmati dan menjadi motivasi para pemain bermain game adalah *achievement; advancement, mechanics, competition* (Yee, 2006, hal. 773). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan system dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game.

Competition, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game profesional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-

perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh *developer*. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu pemain game profesional untuk mencapai performa terbaiknya.

Di sisi lain, hasil penelitian mendeskripsikan bahwa *flow experience* dari sampel yang didapat mayoritas berada pada kategorisasi tinggi. Adapun data lengkap dari hasil tersebut adalah, 13 berkategori tinggi dengan persentase 61,9%, 6 berkategori sedang dengan persentase 28,6%, dan 2 berkategori rendah dengan persentase 9,5%. Hasil ini bila dikaitkan dengan setting penelitian yakni pemain game profesional *Mobile Legend* di kota Malang yang tergabung dalam tim eSport dan berkompetisi secara aktif, maka, dapat disimpulkan bahwa subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini mayoritas memiliki intensitas *flow experience* berada pada kategorisasi tinggi.

Penjelasan yang umum dan sering dipakai oleh peneliti-peneliti *flow* yaitu, *flow* merupakan pengalaman yang optimal ketika tubuh dan pikiran mengalami *enjoyment* dan *absorption* kepada tugas atau kegiatan yang sedang dilakukan (Jackson, 2012; Bruhlmann, 2013; Yunalis, 2021). Csikszentmihalyi, dkk (1990) menggambarkan pengalam *flow* adalah ketika seseorang memiliki *challenge and skill balance*, *merging and action awareness*, *clear goals*, *unambiguous feedback*, *concentration at the task at hand*, *sense of control*, *loss of self-consciousness*, *transformation of time*, *autotelic experience* (Yunalis, 2021, hal. 26-28).

Flow merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan-kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan skill yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk

menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan dan objektif yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017, hal. 732).

Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki. Di sisi lain, seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar *skill* yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari ungkapan tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk menjaga *flow state* individu harus memiliki keinginan untuk selalu mengambil resiko dengan harapan agar ia dapat berkembang melalui resiko yang telah diambilnya dan berhasil menyelesaikannya.

Dengan mengetahui bahwa pengalaman yang optimal dapat dicapai dengan terus menerus mengasah kemampuan atau skill yang dimiliki agar selalu siap menghadapi tantangan, maka mencapai *flow* dapat dikatakan sebagai usaha menuju pengembangan diri agar menjadi lebih baik. Selain itu kita juga tidak bisa melupakan bahwa *enjoyment* juga hadir dalam *flow*.

Flow experience memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif (Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011). Maka mendorong atau mengajak seseorang untuk secara sadar mencapai *flow state*, akan memiliki dampak positif. Khususnya pada konteks seorang pemain *game* profesional. Ketika ia mencapai *flow state* maka ia akan dapat menampilkan performa yang maksimal, sehingga ketika performa yang ditunjukkannya mencapai maksimal diharapkan tingkat performa tersebut dapat menunjang karir pemain *game* profesional tersebut.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji ini adalah 0,011. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa ada hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel motivasi berprestasi dan *flow experience*. Sedangkan koefisien korelasi yang didapatkan oleh dua variabel yang diuji adalah 0,543. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat keeratan menurut nilai koefisien korelasi antara dua variabel adalah kuat., selain itu nilai koefisien korelasi 0,543 dapat diartikan arah hubungan dari variabel motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah positif.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Murray motivasi berprestasi adalah sebuah keinginan untuk mencapai sesuatu yang sulit. Untuk menguasai, memanipulasi, atau mengorganisir objek, manusia, atau pun ide. Untuk melewati rintangan dan mencapai standar yang tinggi. Untuk menyempurnakan diri. Untuk bersaing dan melampaui orang lain. Untuk meningkatkan harga diri dengan melatih bakat yang dimiliki. Serta melaksanakan hal-hal tersebut secara cepat dan mandiri (Brunstein dan Hackhausen, 2018, hal. 221). Di sisi lain Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki maka seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi (Engeser dan Schiepe-Tiska, 2012, hal. 6). Dari dua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan karakteristik antara orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan orang yang mencapai atau mengalami *flow experience*. Yakni, keduanya memiliki karakteristik untuk tidak takut menghadapi tantangan dan selalu berusaha untuk terus menerus meningkatkan skill yang dimilikinya.

Sifat eSport yang kompetitif menuntut agar pemain selalu berkembang dan terus-menerus mengasah skill bermainnya untuk mencapai performa puncak. Menjadi salah satu hal dinikmati dan menjadi motivasi para pemain bermain game adalah

achievement; advancement, mechanics, competition (Yee, 2006, hal. 773). *Advancement* adalah keinginan untuk mendapatkan kekuatan, berkembang dengan cepat, dan mendapatkan pencapaian yang tinggi dalam game. *Mechanics*, adalah ketertarikan dalam peraturan dan system dalam game untuk mengoptimalkan performanya dalam game. *Competition*, keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan pemain lain. Usaha untuk terus menerus mengasah skill bermain dari seorang pemain game profesional sangatlah penting. Karena *developer* game selalu mengadakan perubahan-perubahan kecil atau bahkan besar pada gamenya. Perubahan-perubahan ini biasanya disebut dengan *patch update*. Dalam *patch update*, biasanya *developer* mengubah komponen-komponen di dalam game yang dirasa terlalu menguntungkan sehingga merugikan jalannya pertandingan. Perubahan-perubahan ini menjadi sebab yang mengharuskan pemain-pemain untuk terus mengasah kemampuannya agar tetap relevan dengan perubahan terkini yang dilakukan oleh *developer*. Dengan perubahan-perubahan tersebut dan iklim eSport yang kompetitif maka motivasi berprestasi yang tinggi akan sangat membantu pemain game profesional untuk mencapai performa terbaiknya. Hal ini senada dengan ungkapan dari McClelland, dkk, menjelaskan sebuah perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh *achievement* ketika perilaku tersebut melibatkan kompetisi dengan standar yang tinggi (Brunstein, 2018, hal. 221).

Disisi lain, *flow* merupakan kesempatan yang unik yang terjadi hanya pada kesempatan-kesempatan tertentu dan agar terjadinya *flow* individu membutuhkan skill yang telah terasah yang berhubungan dengan aktivitas yang dilaksanakan. Bermain game adalah aktivitas yang memberikan efek positif dengan sifatnya rekreatif, di sisi lain kita juga tidak boleh melupakan bahwa salah satu unsur yang ada di dalam sebuah game adalah tantangan untuk menyelesaikan objektif dari game tersebut. Dengan adanya tantangan dan objektif yang jelas bermain game dapat memicu *flow experience* (Churnawan dan Dianti, 2017, hal. 732).

Flow experience memiliki dampak positif terhadap performa dari seseorang, seperti; mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan yang repetitif

(Engser dan Rheinberg, 2008), mengembangkan performa dalam game (Admiral dkk, 2011), memotivasi seseorang untuk berani mencoba tugas yang menantang dalam game (Lim dkk, 2006), dan meningkatkan adaptasi seseorang terhadap proses belajar seputar strategi (Liu dkk, 2011). Maka mendorong atau mengajak seseorang untuk secara sadar mencapai *flow state*, akan memiliki dampak positif. Khususnya pada konteks seorang pemain game profesional. Ketika ia mencapai *flow state* maka ia akan dapat menampilkan performa yang maksimal, sehingga ketika performa yang ditunjukkannya mencapai maksimal diharapkan tingkat performa tersebut dapat menunjang karir pemain game profesional tersebut.

Dari uraian-uraian di atas kita mengetahui bahwa motivasi berprestasi merupakan sebuah perilaku yang didorong oleh adanya kompetisi. Kompetisi ini dapat juga dikatakan sebagai kesempatan yang unik yang memiliki kemungkinan untuk terjadi *flow* didalamnya. Dalam konteks penelitian ini, kesempatan unik yang dimaksud adalah bermain game kompetitif. Memiliki motivasi berprestasi yang tinggi merupakan hal yang baik untuk dimiliki bagi seseorang, khususnya dalam hal ini adalah pemain game professional. Disisi lain mencapai *flow state* bagi seorang pemain game professional juga akan memberikan dampak yang positif terhadap dirinya.

Maka dalam penelitian ini peneliti berharap bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Selanjutnya, dengan adanya hubungan antara kedua variable tersebut peneliti berharap para pemain *game professional* ini dapat mencapai atau mengalami *flow experience*. Sehingga mereka memiliki pengalaman bermain yang optimal dan menyenangkan yang selanjutnya mungkin dapat berpengaruh terhadap performa yang ditampilkannya oleh para pemain professional ini. Harapan tersebut akhirnya sedikit banyak telah didukung oleh hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dari penelitian ini peneliti mendapatkan hasil dengan diketahui bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan *flow experience*. Hubungan yang dimiliki oleh motivasi berprestasi dan *flow experience* adalah kuat dan menuju arah yang positif. Hal tersebut dapat diartikan bahwa jika kita ingin mencapai *flow state* salah satu cara

yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan motivasi berprestasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan berikut diambil dari data analisis dan juga pembahasan sehingga bisa tercapai kesimpulan sebagai berikut.:

Pertama, hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Hasil menunjukkan persentase sebesar 66,7% atau sebanyak 14 orang.

Kedua, hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas subjek dari sampel yang ada dalam penelitian ini mengalami *flow experience*. Hasil menunjukkan persentase sebesar 61,9% atau sebanyak 13 orang.

Ketiga, hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience* pada pemain game profesional menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,011 dan nilai koefisien korelasi adalah 0,543. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara motivasi berprestasi dan *flow experience*, hubungan tersebut kuat dan memiliki arah positif.

SARAN

Melalui hasil penelitian ini diketahui bahwa motivasi berprestasi memiliki hubungan yang erat dan arah hubungannya positif. Maka peneliti menyarankan bagi pemain game profesional yang ingin meningkatkan performa atau *enjoyment* dalam permainannya maka ia dapat meningkatkan motivasi berprestasinya.

Selanjutnya untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih mengeksplorasi lebih jauh tentang teori dan kebermaknaan dari kedua variabel. Perbedaan subjek penelitian pun perlu diperhatikan sehingga bisa diteliti lebih jauh perihal relevansi faktor-faktor penelitian sehingga harus bisa diketahui eksistensinya. Faktor pada penelitian ini masih sempit, karena itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu menemukan faktor-faktor psikologis lebih luas dan relevan dengan apa yang hendak diteliti di kemudian hari. Jangan mudah

menyerah untuk melakukan penelitian serupa serta mengembangkannya.

Selain itu pada penelitian ini sampel yang ada sangatlah terbatas, maka diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar mencari sampel yang lebih banyak sehingga hasil dapat lebih mewakili dan kuat. Pada aspek alat ukur juga perlu diperhatikan. Pada penelitian mengenai *flow experience* pilihan skala yang dapat digunakan cukup banyak, maka peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat memilih dengan cermat alat ukur mana yang ingin digunakan sehingga hasil yang didapatkan dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada pengoperasian konstruk *flow experience* juga perlu untuk diperhatikan. Pada penelitian terdahulu peneliti ada yang mengoperasionalkan konstruk *flow experience* sebagai konstruk *discreet* namun ada juga peneliti yang mengoperasionalkan konstruk *flow experience* sebagai konstruk kontinum (Abuhamdeh, 2020, hal. 3). Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar dapat mencermati dan mengkaji lebih dalam lagi mengenai konstruk *flow experience* dan operasionalisasinya sehingga pembahasan tentang *flow* dapat berkembang.

Disisi lain penelitian mengenai atlet eSport juga masih sangatlah terbatas. Selain terbatas topik mengenai atlet eSport yang ditinjau dari kacamata psikologi juga menarik untuk diteliti. Maka peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam lagi mengenai atlet eSport secara khusus melalui kacamata psikologi. Sehingga fenomena ini dapat kita pahami lebih dalam lagi melalui kacamata psikologi. Mengenai dinamika psikologi seorang atlet eSport, kualitas mental seorang atlet eSport, ataupun aspek-aspek psikologi lain yang mungkin memiliki pengaruh ataupun hubungan dengan seorang atlet eSport.

DAFTAR PUSTAKA

2013, M. (2013). the Relationships Between Self-Concept ., *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3, 488–498. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/1636>

Abuhamdeh, S. (2020). Investigating the “flow” Experience: Key Conceptual and operational issues. *Frontiers in Psychology*, 11(February), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00158>

Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Supriana, I. (2016). Ontologi relasi manusia dengan motivasi dalam konteks interaksi pengguna ontologi relasi manusia dengan motivasi dalam konteks interaksi pengguna aplikasi game. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2016, August*.

Agustin, R. D., Purwarianti, A., Surendro, K., & Suwardi, I. S. (2014). Kajian teori flow sebagai sumber motivasi belajar di serious game. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2014, February*, 1848–1854.

Anderman, E. M. (2020). Achievement motivation theory: Balancing precision and utility. *Contemporary Educational Psychology*, 61(xxxx), 101864. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101864>

Apriani, K., & Yuono, D. (2019). Pusat Esport Jakarta. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 204. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3957>

Arif, K. (2013). Hubungan antara motivasi berprestasi dan flow akademik. *Calyptra*, 2(1), 1–12.

Atalay, A., & Topuz, A. C. (2018). What is being played in the world? Mobile esport applications. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1243–1251. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060615>

Aziz, R., & Mangestuti, R. (2018). Pengaruh Kreativitas dalam bekerja terhadap kebermaknaan hidup. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 151. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.4576>

Azzery, Y., & Krisnadi, I. (2019). Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Menggunakan Metode SWOT. *Jurnal Teknik Elektro M ERCU Buana*, 1–5.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>

Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*, 11(August), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>

Baumann, N., Kaschel, R., & Kuhl, J. (2005).

- Striving for unwanted goals: Stress- dependent discrepancies between explicit and implicit achievement motives reduce subjective well-being and increase psychosomatic symptoms. *Journal of Personality and Social Psychology*, 89(5), 781–799. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.89.5.781>
- Bongso, R. W., Dewi, C. K., & Ph, D. (2020). Pengaruh flow experience , perceived enjoyment , performace expectancy , effort expectancy , social influence , dan facilitating condition terhadap behavioural intention pemain mobile game kota kita (the impact of flow experience , perceived enjoyment , . 7(1), 1345–1360.
- Cheron, G. (2016). How to measure the psychological “flow”? A neuroscience perspective. *Frontiers in Psychology*, 7(DEC), 1–6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01823>
- Chin, M. S., & Kales, S. N. (2019). Is there an optimal autonomic state for enhanced flow and executive task performance? *Frontiers in Psychology*, 10(JULY), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01716>
- Chou, J. C., Hung, C., Hung, Y., & Taipei, N. (2014). 06942414. 137–139.
- Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school students’ learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies*, 13(1), 87–102. <https://doi.org/10.4018/ijdet.2015010105>
- Cowley, B. U., Dehais, F., Fairclough, S., Karran, A. J., Palomäki, J., & Lappi, O. (2020). Editorial: High Performance Cognition: Information-Processing in Complex Skills, Expert Performance, and Flow. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 11). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.579950>
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience*. HarperCollins e-books.
- DiFonzo, N., & Bordia, P. (1998). Reproduced with permission of the copyright owner . Further reproduction prohibited without. *Journal of Allergy and Clinical Immunology*, 130(2), 556. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaci.2012.05.050>
- Digutsch, J., & Diestel, S. (2021). How achievement motive enactment shapes daily flow experience and work engagement: The interplay of personality systems. *Motivation and Emotion*, 45(5), 557–573. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09894-2>
- Doyle, C. L. (2017). Creative flow as a unique cognitive process. *Frontiers in Psychology*, 8(AUG), 1348. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01348>
- Elliot, A. J., & Harackiewicz, J. M. (1996). Approach and Avoidance Achievement Goals and Intrinsic Motivation: A Mediatonal Analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 461–475. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.461>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50– 56.
- Gjesme, T. (1981). Is there any future in achievement motivation? *Motivation and Emotion*, 5(2), 115–138. <https://doi.org/10.1007/BF00993892>
- Harackiewicz, J. M., Barron, K. E., Pintrich, P. R., Elliot, A. J., & Thrash, T. M. (2002). Revision of achievement goal theory: Necessary and illuminating. *Journal of Educational Psychology*, 94(3), 638–645. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.94.3.638>
- Heckhausen, H. (1977). Achievement motivation and its constructs: A cognitive model. *Motivation and Emotion*, 1(4), 283–329. <https://doi.org/10.1007/BF00992538>
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2018). Motivation and action, third edition. In *Motivation and Action, Third Edition*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65094-4>
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Tsai, C. R., Tai, K. H., & Wu, Y. F. (2020). The Effect of Social Dilemma on Flow Experience: Prosociality Relevant to Collective Efficacy and Goal Achievement Motivation. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 18(2), 239–258. <https://doi.org/10.1007/s10763-019-09958-3>
- Hulleman, C. S., & Senko, C. (2010). Up around the bend: Forecasts for achievement goal theory and research in 2020. In *Advances in Motivation and Achievement: Vol. 16 PARTA*. Elsevier. [https://doi.org/10.1108/S0749-7423\(2010\)000016A006](https://doi.org/10.1108/S0749-7423(2010)000016A006)
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students’ learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers and Education*, 59(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>

- Jellison, J. M., Jackson-White, R., Bruder, R. A., & Martyna, W. (1975). Achievement behaviour: A situational interpretation. *Sex Roles*, *1*(4), 369–384. <https://doi.org/10.1007/BF00287227>
- Katahira, K., Yamazaki, Y., Yamaoka, C., Ozaki, H., Nakagawa, S., & Nagata, N. (2018). EEG correlates of the flow state: A combination of increased frontal theta and moderate frontocentral alpha rhythm in the mental arithmetic task. *Frontiers in Psychology*, *9*(MAR), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00300>
- Kawabata, M., Pavey, T. G., & Coulter, T. J. (2021). Evolving the validity of a mental toughness measure: Refined versions of the Mental Toughness Questionnaire-48. *Stress and Health*, *37*(2), 378–391. <https://doi.org/10.1002/smi.3004>
- Kiuru, N., Spinath, B., Clem, A. L., Eklund, K., Ahonen, T., & Hirvonen, R. (2020). The dynamics of motivation, emotion, and task performance in simulated achievement situations. *Learning and Individual Differences*, *80*(March), 101873. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2020.101873>
- KOMINFO. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, *15*(2), 61–66.
- Larsen, L. J. (2022). The Play of Champions: Toward a Theory of Skill in eSport. *Sport, Ethics and Philosophy*, *16*(1), 130–152. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1827453>
- Leondari, A., & Gialamas, V. (2002). Implicit theories, goal orientations, and perceived competence: Impact on students' achievement behavior. *Psychology in the Schools*, *39*(3), 279–291. <https://doi.org/10.1002/pits.10035>
- Liu, C. C. (2017). A model for exploring players flow experience in online games. *Information Technology and People*, *30*(1), 139–162. <https://doi.org/10.1108/ITP-06-2015-0139>
- Marcin, W., Michał, D. K., Małgorzata, Ć., & Przemysław, C. (2019). Analysis of matchmaking optimization systems potential in mobile eSports. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, *2019-Janua*, 2468–2475. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.297>
- Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. (2018). Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge. *Frontiers in Psychology*, *9*(SEP), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>
- Murch, W. S., Ferrari, M. A., McDonald, B. M., & Clark, L. (2020). Investigating Flow State and Cardiac Pre-ejection Period During Electronic Gaming Machine Use. *Frontiers in Psychology*, *11*(February), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00300>
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *Sport Psychologist*, *23*(4), 487–503. <https://doi.org/10.1123/tsp.23.4.487>
- Muskanan, K. (2015). Analisis Motivasi Berprestasi Atlet Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar Provinsi Nusa Tenggara Timur. *JKAP (Jurnal Kebijakan Dan Administrasi Publik)*, *19*(2), 105. <https://doi.org/10.22146/jkap.7608>
- Nicholls, J. G. (1984). Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance. *Psychological Review*, *91*(3), 328–346. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.91.3.328>
- Pereira, R., Wilwert, M. L., & Takase, E. (2016). Contributions of Sport Psychology to the Competitive Gaming: An Experience Report with a Professional Team of League of Legends. *International Journal of Applied Psychology*, *6*(2), 27–30. <https://doi.org/10.5923/j.ijap.20160602.01>
- Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., & Milova, Y. V. (2019). Features of mental activity of students - Esport players. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, *7*(2), 67–76. <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1902067P>
- Poulus, D. R., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2022). *Perceived Stressors Experienced by Competitive Esports Athletes*.
- Poulus, D., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2020). Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Frontiers in Psychology*, *11*(April), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628>
- Procci, K., Singer, A. R., Levy, K. R., & Bowers, C. (2012). Measuring the flow experience of gamers: An evaluation of the DFS-2. *Computers in Human Behavior*, *28*(6), 2306–2312. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.039>
- Purnomo, R., Churnawan, A., & Diantina, F. P. (2017). Pengalaman Flow pada Professional

- Gamers Game Online Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 0(0), 727–732. <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7533>
- Purwanto, E. (2014). Model Motivasi Trisula: Sintesis Baru Teori Motivasi Berprestasi. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 218. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6951>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Riopel, M., Nenciovici, L., Potvin, P., Chastenay, P., Charland, P., Sarrasin, J. B., & Masson, S. (2019). Impact of serious games on science learning achievement compared with more conventional instruction: an overview and a meta-analysis. *Studies in Science Education*, 55(2), 169–214. <https://doi.org/10.1080/03057267.2019.1722420>
- Shernoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B., & Shernoff, E. S. (2003). Student engagement in high school classrooms from the perspective of flow theory. *School Psychology Quarterly*, 18(2), 158–176. <https://doi.org/10.1521/scpq.18.2.158.21860>
- Sinnett, S., Jäger, J., Singer, S. M., & Antonini Philippe, R. (2020). Flow States and Associated Changes in Spatial and Temporal Processing. *Frontiers in Psychology*, 11(March), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00381>
- Sklett, V. H., Lorås, H. W., & Sigmundsson, H. (2018). Self-efficacy, flow, affect, worry and performance in elite World Cup ski jumping. *Frontiers in Psychology*, 9(JUL), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01215>
- Snavelly, T. L. (2014). *History and Analysis of eSport Systems*. 72. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELLY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELLY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sorrentino, R. M., Short, J. A. C., & Raynor, J. O. (1984). Uncertainty orientation: Implications for affective and cognitive views of achievement behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46(1), 189–206. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.1.189>
- Stavrou, N. A. M., Psychountaki, M., Georgiadis, E., Karteroliotis, K., & Zervas, Y. (2015). Flow theory - goal orientation theory: Positive experience is related to athlete's goal orientation. *Frontiers in Psychology*, 6(OCT), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01499>
- Sulistiyani, N. W. (2012). Hubungan Konsep Diri dan Regulasi Diri Dengan Motivasi Berprestasi. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v1i2.2198>
- Sullivan, T. J., & Weiner, B. (1975). Achievement Motivation and Attribution Theory. *Contemporary Sociology*, 4(4), 425. <https://doi.org/10.2307/2062395>
- Sun, Y. (2017). *Scholar Commons Motivation To Play Esports: Case of League of Legends MOTIVATION TO PLAY ESPORTS: CASE OF LEAGUE OF LEGENDS*. <https://scholarcommons.sc.edu/etd>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tian, Y., Bian, Y., Han, P., Wang, P., Gao, F., & Chen, Y. (2017). Physiological signal analysis for evaluating flow during playing of computer games of varying difficulty. *Frontiers in Psychology*, 8(JUL), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01121>
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2022). Examining the Impact of School Esports Program Participation on Student Health and Psychological Development. *Frontiers in Psychology*, 12(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.807341>
- van der Linden, D., Tops, M., & Bakker, A. B. (2021). The Neuroscience of the Flow State: Involvement of the Locus Coeruleus Norepinephrine System. *Frontiers in Psychology*, 12(April), 1–6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.645498>
- Weiner, B., & Cook, R. E. (1966). Causal ascriptions and achievement behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21(2).
- Weiner, B., & Kukla, A. (1970). An attributional analysis of achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 15(1), 1–20. <https://doi.org/10.1037/h0029211>
- Wigfield, A., & Cambria, J. (2010). Achievement Motivation. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*.

<https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0008>

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775.

<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Zumeta, L. N., Oriol, X., Telletxea, S., Amutio, A., & Basabe, N. (2016). Collective efficacy in sports and physical activities: Perceived emotional synchrony and shared flow. *Frontiers in Psychology*, 6(JAN), 1–12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01960>

LAMPIRAN

Mean, Range, dan Standar Deviasi

Variabel Motivasi Berprestasi

Total Item : 16. Likert 4 poin

$$X_{\min} : 1 \times 16 = 16$$

$$X_{\max} : 4 \times 16 = 64$$

$$\text{Mean} : (X_{\min} + X_{\max}) / 2$$

$$: (16 + 64) : 2$$

$$: 80 : 2$$

$$: 40$$

$$\text{Range} : X_{\max} - X_{\min}$$

$$: 64 - 16 = 48$$

$$\text{STD} = R/6$$

$$: 48 : 6 = 8$$

Kategorisasi

$$\text{Rendah} : X \leq M - 1 \text{SD}$$

$$: X \leq 40 - 8$$

$$: X \leq 32$$

$$\text{Sedang} : M - 1 \text{SD} \leq X < M + 1 \text{SD}$$

$$: 40 - 8 \leq X < 40 + 8$$

$$: 32 \leq X < 48$$

$$\text{Tinggi} : M + 1 \text{SD} \leq X$$

$$: 40 + 8 \leq X$$

$$: 48 \leq X$$

Variabel Flow Experience.

$$\text{Total Item} : 30$$

$$X_{\min} : 1 \times 30 = 30$$

$$X_{\max} : 4 \times 30 = 120$$

$$\text{Mean} : (X_{\min} + X_{\max}) / 2.$$

$$= 30 + 120 : 2.$$

$$= 150 : 2.$$

$$= 75$$

$$\text{Range} = X_{\max} - X_{\min}$$

$$= 120 - 30$$

$$= 90$$

$$\text{STD} = R/6$$

$$= 90 : 6.$$

$$= 15.$$

Kategorisasi

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X \leq M - 1SD \\ &= X \leq 75 - 15 \\ &= 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1SD \leq X \leq M + 1SD \\ &= 75 - 15 \leq X \leq 75 + 15 \\ &= 60 \leq X \leq 90 \end{aligned}$$

$$\text{Tinggi} : M + 1SD \leq X$$

$$: 75 + 15 \leq X$$

$$: 90 \leq X$$

SKALA PENELITIAN

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Usia :

BAGIAN A

Petunjuk Pengisian

Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan dan apa yang Anda rasakan pada saat anda bermain game ataupun setelah anda bermain ataupun latihan. Tidak ada jawaban yang salah. Semua jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri Anda sendiri:

SS : bila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan keadaan Anda

S : bila pernyataan tersebut Sesuai dengan keadaan Anda

TS : bila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan keadaan Anda

STS : bila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan keadaan Anda

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa tertantang, dan saya yakin dapat menghadapi tantangan dengan kemampuan yang saya miliki				
2	Sangat jelas bagi saya mengenai apa yang saya ingin lakukan				
3	Sangat jelas bagi saya bahwa saya telah melaksanakan tugas saya dengan baik				
4	Perhatian saya sangat terfokus secara penuh terhadap apa yang sedang saya lakukan				
5	Saya merasa saya memiliki kontrol penuh atas apa yang saya lakukan				
6	Saya tidak peduli dengan apa yang orang lain pikirkan tentang saya pada saat itu				
7	Waktu terasa kabur bagi saya, entah itu melambat atau terasa sangat cepat				
8	Saya sangat menikmati pengalaman itu				
9	Kemampuan saya sesuai dengan tingkat kesulitan tantangan yang saya hadapi				
10	Apa yang saya lakukan serasa terjadi dengan otomatis				
11	Saya sangat yakin dengan apa yang ingin saya lakukan				
12	Saya sadar sebaik apa performa saya				
13	Tidak sulit bagi saya untuk menjaga pikiran saya agar tetap fokus kepada hal yang sedang saya lakukan				
14	Saya merasa bahwa saya dapat mengontrol apa yang sedang saya lakukan				
15	Saya tidak khawatir dengan performa saya selama kegiatan				
16	Cara waktu berlalu serasa berbeda dari biasanya				

17	Saya menyukai perasaan yang saya rasakan dari performa saya dan ingin merasakannya lagi				
18	Saya merasa saya cukup kompeten untuk memenuhi tuntutan yang tinggi dari situasi yang sedang saya hadapi				
19	Saya melaksanakan tugas secara otomatis				
20	Saya tahu apa yang ingin saya capai				
21	Saya memiliki gambaran yang jelas mengenai seberapa baik performa saya				
22	Saya berkonsentrasi secara penuh				
23	Saya memiliki perasaan kontrol penuh atas apa yang sedang saya lakukan				
24	Saya tidak khawatir dengan bagaimana saya mempertunjukkan diri saya				
25	Pengalaman itu membuat saya merasa luar biasa				
26	Saya melakukan hal-hal secara spontan dan otomatis tanpa harus berpikir				
27	Saya merasakan dari performa saya seberapa baik performa saya				
28	Saya sangat fokus terhadap tugas yang saya hadapi				
29	Saya tidak merasa khawatir tentang pikiran orang lain terhadap saya				
30	Saya merasa pengalaman itu sangat bermanfaat bagi saya				

BAGIAN B

Petunjuk Pengisian

Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan Anda. Tidak ada jawaban yang salah. Semua jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri Anda sendiri:

SS : bila pernyataan tersebut Sangat Sesuai dengan keadaan Anda

S : bila pernyataan tersebut Sesuai dengan keadaan Anda

TS : bila pernyataan tersebut Tidak Sesuai dengan keadaan Anda

STS : bila pernyataan tersebut Sangat Tidak Sesuai dengan keadaan Anda

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya antusias menyelesaikan tugas yang sesuai keahlian saya				
2	Menurut saya tugas-tugas yang menantang memacu diri saya untuk lebih menunjukkan prestasi				
3	Saya tetap belajar dengan semangat meskipun banyak mengalami kesulitan				
4	Saya mudah putus asa bila menghadapi hal yang sulit untuk dilakukan				
5	Jika saya memperoleh performa bermain yang baik, hal itu biasanya terjadi karena saya bekerja keras untuk memperolehnya				
6	Keberhasilan dari hasil keputusan saya hanyalah suatu kebetulan saja				
7	Saya selalu berinisiatif untuk menampilkan performa bermain yang terbaik				

8	Saya tidak senang mengerjakan tugas yang tidak sesuai dengan minat saya				
9	Saya suka menciptakan cara-cara baru yang kreatif				
10	Saya merasa gagal bila melakukan suatu hal, tidak mendapat pujian dari orang lain terhadap performa bermain saya				
11	Saya malas menyelesaikan tugas yang membebani saya				
12	Saya menggunakan prinsip keberhasilan hari ini harus lebih baik dari hari kemarin				
13	Setiap kali saya mengerjakan suatu tugas, saya merasa tidak mampu berprestasi				
14	Saya akan berusaha mencapai prestasi dengan kemampuan terbaik yang saya miliki				
15	Saya lebih suka menunda waktu daripada harus mengerjakan tugas yang sulit bagi saya				
16	Saya akan menyelesaikan setiap tugas dari awal sampai akhir sesuai kemampuan saya				

Skor Skala Flow Experience

No. Responden	Flow Experience (Y)																														TOTAL Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30		
1	4	3	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	2	1	4	87	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	66	
3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	99	
4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	88	
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	115	
6	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	103	
7	3	4	2	4	4	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	1	2	4	4	2	4	4	2	3	2	2	4	2	2	86	
8	2	1	2	2	1	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	50	
9	3	2	3	3	4	1	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	81	
10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	
11	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	97	
12	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	103	
13	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	1	1	4	1	4	58	
14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	109	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	84	
16	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	103	
17	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	109	
18	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	95	
19	1	3	2	2	4	3	2	4	2	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	78	
20	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	90	
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	113	

Reliabilitas Skala Flow Experience

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	30

Reliabilitas Skala Motivasi Berprestasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	16

Korelasi Rank Spearman

Correlations

		MOTIVASI BERPRETASI	FLOW EXPERIENCE
Spearman's rho	MOTIVASI BERPRETASI	1.000	.543*
			.011
	N	21	21
FLOW EXPERIENCE	Correlation Coefficient	.543*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.011	
	N	21	21

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).