

KEBERADAAN KEBUTUHAN *EXISTENCE, RELATEDNESS, GROWTH*, DALAM VIDEO GAME HARVEST MOON BACK TO NATURE

Arief Budiman

Universitas Telkom

e-mail : ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Received : April, 2019

Accepted : April, 2019

Published : April, 2019

Abstract

Playing video games is basically an activity where it must have an stimulus energy which is commonly referred to as motivation. Without motivation, player will not be interested in playing a video game with a long duration. The Harvest Moon Back to Nature video game as a video game that was quite successful, which made the video game a legendary video game for the audience's audience as early as 1997. It creates interest which in turn encourages researchers to know more about how motivation for human needs is presented by the Harvest Moon Back to Nature video game. This research fundamentally use interpretative analytical descriptive method with narrative approach. Using a view from ERG theory Alderfer, which according to him motivation is related to basic human needs which consist of existence needs, relatedness needs, and growth needs.. From the results of the research conducted using these instruments, it can be concluded that the power of motivation has been presented in the Harvest Moon Back to Nature video game from the fulfillment of existence needs, relatedness needs, and growth needs, both in the context events of farming, raising, and in carrying out other events.

Keywords : *motivation, existence needs, relatedness needs, and growth needs.*

Abstrak

Bermain video game pada dasarnya adalah suatu aktivitas yang dimana aktivitas tersebut haruslah mempunyai energi penggerak yang biasa disebut sebagai motivasi. Tanpa sebuah motivasi maka pemain tidak akan tertarik dalam memainkan suatu video game dengan durasi waktu yang cukup lama. Video Game Harvest Moon Back to Nature sebagai video game yang cukup sukses, yang menjadikan video game tersebut menjadi video game legendaris bagi para publik penikmatnya semanjak kemunculan perdananya di tahun 1997. Dari hal tersebutlah menimbulkan ketertarikan yang pada akhirnya mendorong peneliti untuk mengetahui lebih dalam terhadap bagaimana motivasi kebutuhan manusia dihadirkan video game Harvest Moon Back to Nature. Dalam penelitian ini pada prinsipnya mempergunakan metode deskriptif analitik interpretative dengan pendekatan naratif. Dengan menggunakan sebuah pandangan dari teori ERG Alderfer, yang menurutnya motivasi itu berkaitan dengan kebutuhan pokok manusia yang terdiri dari kebutuhan eksistensi (existence needs), kebutuhan berhubungan (relatedness needs), dan kebutuhan pertumbuhan (growth needs). Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan instrument tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekuatan motivasi telah dihadirkan didalam video game Harvest Moon Back to Nature dari keberadaan pemenuhan kebutuhan eksistensi, kebutuhan berhubungan, dan kebutuhan pertumbuhan, baik dalam konteks peristiwa bertani, beternak, serta dalam menjalankan peristiwa lainnya.

Kata kunci : *motivasi, kebutuhan eksistensi, kebutuhan berhubungan, dan kebutuhan pertumbuhan.*

1. PENDAHULUAN

Keberadaan *video game* saat ini telah bertransformasi menjadi sebuah media populer yang dapat membius berbagai lapisan generasi serta kalangan masyarakat. Bukan hanya karena kemajuan teknologinya saja yang menjadikan keberadaan *video game* menjadi media yang cukup digemari, namun peranan konten yang di sajikan *video game* pun cukup menjadi salah satu aspek yang patut di apresiasi. Konten dalam sebuah *video game* saat ini sangat berpengaruh luar biasa dalam menarik minat pemain, hingga mempertahankan pemain dalam memainkan *video game*. Aspek yang dapat mempertahankan pemain dalam bermain *video game* ditengarai karena adanya suatu harapan keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan, menjadikan landasan dasar motivasi bagi pemain. Semakin besar dan beragamnya tantangan, semakin besar motivasi pemain dalam menyelesaikannya. Di sisi lain, jika pemain tidak menganggap keberhasilan sebagai kemungkinan atau tidak menghargai nilai keberhasilan, motivasi pemain tersebut akan sangat rendah dalam memainkan *video game* [1]. Salah satu pendekatan motivasi yang berlaku untuk permainan adalah pendekatan yang diarahkan pada tujuan. Tujuan mengidentifikasi sebagai penghasut utama dan pengatur motivasi. Di setiap permainan ada tujuan utama dan tujuan akhir yang harus dicapai pemain, dan setiap tujuan, tugas dan tantangan melekat didalamnya beberapa cara [1]. Sehingga konten *video game* sejatinya haruslah dapat menyediakan ruang aktivitas yang dimana aktivitas tersebut memiliki serangkaian tujuan, dan harapan keberhasilan yang dapat menghadirkan motivasi bagi pemain.

Motivasi pada dasarnya merupakan suatu kondisi mental seseorang yang mendorong untuk melakukan suatu tindakan (*action*) dan memberikan kekuatan yang mengarah kepada pencapaian kebutuhan [2]. Motivasi menimbulkan dorongan untuk pencapaian pemenuhan kebutuhan, seperti yang dituturkan Alderfer [3]. Dengan meminjam pemaparan diatas dapat dipersepsikan bahwa motivasi hadir di dalam konten *video game* dikarenakan adanya sebuah rancangan tujuan yang matang terhadap aspek pemenuhan

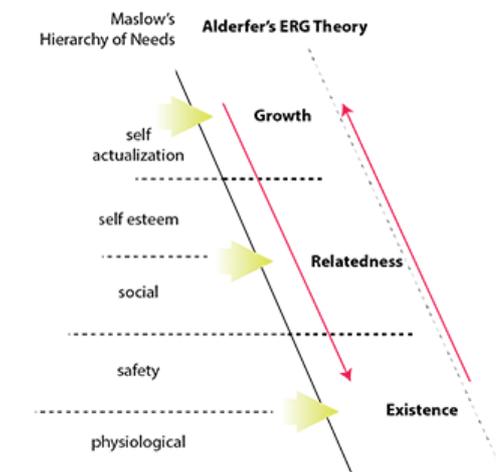
kebutuhan. Dari pemaparan tersebut peneliti merasa tertarik untuk melihat bagaimana aspek kebutuhan sebagai motif dapat menghadirkan sebuah motivasi dalam bermain *video game*. Hal tersebut dapat menjadi pembahasan yang cukup menarik untuk dikaji lebih mendalam.

Dari sekian banyaknya *video game*, peneliti tertarik terhadap *video game* Harvest Moon Back to Nature yang nantinya akan dijadikan sebagai objek kajian. Ketertarikan peneliti terhadap *video game* tersebut didasari dengan berbagai alasan tentunya. Salah satu di antaranya dikarenakan *video game* Harvest Moon Back to Nature telah mampu bertahan di benak publik penikmatnya dari berbagai lapisan yang berbeda hampir dua dekade lamanya. Dari *Video game* Harvest Moon Back to Nature memulai masa jayanya di Indonesia ketika dirilis untuk pertama kalinya oleh Sony Playstation pada tahun 1997. Dapat dikatakan *video game* Harvest Moon Back to Nature sebagai *video game* yang cukup sukses, yang menjadikan *video game* tersebut menjadi *video game* legendaris bagi para publik penikmatnya. *Video game* ini terlihat begitu kental merepresentasikan tentang kehidupan sosial masyarakat perdesaan khususnya seorang yang berprofesi sebagai petani. Pemain diajak masuk dalam ruang simulasi untuk menjadi seorang petani yang dalam kehidupannya harus berladang, berternak, bersosialisasi hingga mengikuti pertandingan yang diselenggarakan oleh penduduk sekitar. *Video game* Harvest Moon Back to Nature dibuat sedemikian rupa, sehingga mampu menghasilkan *gameplay* yang sangat menarik seperti sihir yang sangat dinamis, tidak membosankan, dan dapat membawa pemain masuk ke dalam arus kesadaran narasi (*stream of consciousness*) dalam memainkan *video game* ini. Berdasarkan pertimbangan – pertimbangan tersebutlah peneliti akan menganalisis kehadiran motivasi yang dihadirkan dalam *video game* ini. Peneliti akan menggunakan teori kebutuhan manusia dari Clayton Alderfer yang sudah banyak dikenal sebagai teori ERG yang didasarkan pada kebutuhan manusia akan keberadaan (*existence*), hubungan (*relatedness*) dan pertumbuhan (*growth*) dalam melihat aspek pemenuhan kebutuhan yang menjadikan sebuah motivasi

bagi pemain yang memainkan *video game* Harvest Moon Back to Nature.

2. KAJIAN TEORI

Teori kebutuhan manusia Alderfer yang biasa dikenal dengan teori “ERG”, teori yang mengadopsi dari teori motivasi kebutuhan manusia yang pernah diungkap oleh Abraham Maslow. Seperti yang diungkapkan Alderfer dalam Robbins [2], mengatakan ada tiga kebutuhan dasar manusia seperti; kebutuhan eksistensi (*existence*), kebutuhan berhubungan (*relatedness*), dan kebutuhan pertumbuhan (*growth*). Pada teori Alderfer tidak berasumsi pada suatu hirarki dalam memenuhi sebuah kebutuhan, sehingga kebutuhan yang lebih tinggi dapat dipenuhi lebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan yang lebih rendah. Jadi seseorang dapat memulai sebuah pekerjaan dari tingkat *growth* walaupun pemenuhan kebutuhan yang lebih bawah seperti, *existence* dan *relatedness* belum terpenuhi, atau bisa saja menjalankan ketiga kebutuhan tersebut dalam waktu yang bersamaan. Berikut adalah uraian dari teori ERG Alderfer;



Gambar 1. Bagan teori erg alderfer
(Sumber : Dokumen pribadi)

Kebutuhan Eksistensi,

Kebutuhan eksistensi merupakan pemberian persyaratan eksistensi materil dasar, mencakup butir-butir yang oleh Maslow dianggap sebagai kebutuhan keamanan serta keselamatan dan kebutuhan fisiologis seperti gaji, kondisi kerja, peralatan kerja atau kebutuhan mendasar manusia untuk bertahan hidup dan sebagainya.

Kebutuhan Berhubungan

Kebutuhan berhubungan merupakan hasrat yang kita miliki untuk memelihara hubungan antar pribadi yang bermanfaat. Hasrat sosial dan status menuntut interaksi dengan orang-orang lain agar dipuaskan, dan hasrat ini segaris dengan kebutuhan sosial Maslow.

Kebutuhan Pertumbuhan

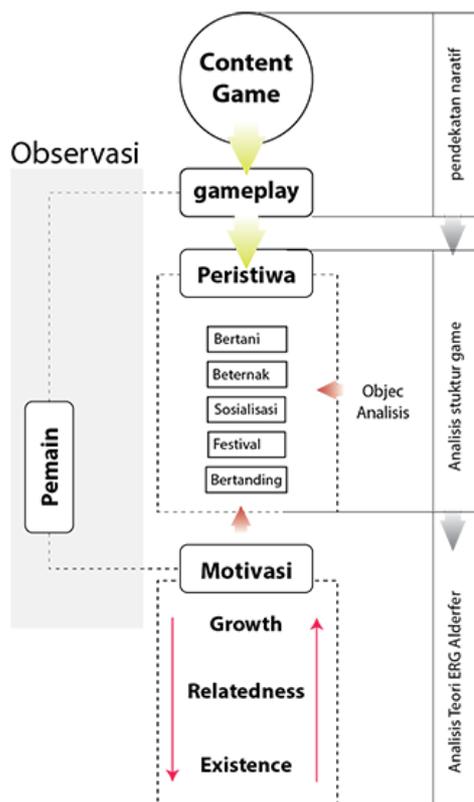
Kebutuhan pertumbuhan adalah suatu hasrat intrinsik untuk perkembangan pribadi, mencakup komponen instruksi dari kategori penghargaan Maslow dan karakteristik-karakteristik yang tercakup pada aktualisasi diri.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini mempergunakan metode deskriptif analitik interpretative dengan mempergunakan pendekatan kekuatan naratif. Metode deskriptif analitik interpretatif digunakan sebagai metode untuk menguraikan objek, menganalisis, serta menginterpretasikannya. Metode diskripsi lebih banyak digunakan dalam pengumpulan data, sedangkan metode analisis digunakan dalam analisis data itu sendiri. Deskripsi analitik menggambarkan sesuatu apa adanya sesuai dengan data dan faktanya. Data dan fakta tersebut kemudian diurai, diklasifikasikan, dan dianalisis untuk memperoleh gambaran secara terperinci sehingga menghasilkan kesimpulan yang bisa dipertanggungjawabkan. Sedangkan metode interpretative sebagai langkah penutup dalam analisis data dengan cara mengambil kesimpulan atas penelitian secara keseluruhan [4].

Sebagai sumber data primer dalam penelitian memerlukan data nyata, yakni data berupa konten *video game* Harvest Moon Back to Nature sebagai data utama yang keberadaannya ada pada *video game* itu sendiri. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan sebagai partisipan penuh, yaitu ikut serta memainkan langsung *video game* Harvest Moon Back to Nature. Hal tersebut dikarenakan data dari objek penelitian berupa *video game* yang data tersebut hanya akan didapat ketika *video game* tersebut dimainkan, yang ketika tanpa dimainkan maka data tersebut hanyalah berupa *software* saja. Model pengamat sebagai partisipan penuh dipilih pun berlandaskan

untuk menjaga orisinalitas data objek penelitian, dikarenakan di saat memainkan *video game* tersebut peneliti mengedepankan kepentingan penelitian. Selain itu peneliti juga dapat merasakan *gamefeel* dunia permainan *video game* tersebut, yang di mana kegiatan tersebut sangatlah berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, untuk mengetahui hasil konstruksi motivasi yang terdapat dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature. Selain merasakan permainan, pencatatan serta pengamatan juga dilakukan untuk mendapatkan data secara holistik di dalam setiap peristiwa- peristiwa yang terdapat dalam dunia permainan (*world game*) Harvest Moon Back to Nature. Setelah peneliti melakukan pengamatan dengan cara memainkan *video game* Harvest Moon Back to Nature.



Gambar 2. Bagan metode penelitian dan analisis (Sumber : Dokumen pribadi)

Dengan pendekatan naratif membantu peneliti dalam memahami bagaimana terjadinya sebuah peristiwa, makna, dan nilai diproduksi. Lewat susunan visualisasi karakter, visualisasi latar dan *setting*, dan visualisasi interface yang membangun naratif visual pada *video game*, peneliti dapat memahami konstruksi naratif

visual pada *video game* Harvest Moon Back to Nature. Analisis struktur pada dasarnya terkandung pada semua objek dengan sendirinya. Struktur terdiri atas unsur-unsur, bagian-bagian sebagai sebuah satu kesatuan. Penggunaan analisis struktur terhadap *video game* digunakan untuk membagi unsur-unsur atau bagian-bagian yang akan dipahami mulai dari tujuan, prosedur, aturan, sumberdaya, konflik, hingga batasan yang terdapat dalam *video game* [5]. Selanjutnya dalam tahap analisis teori ERG Alderfer peneliti akan melihat dari setiap peristiwa – peristiwa yang terdapat dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature untuk mengkategorisasikan kedalam tiga kebutuhan yaitu kebutuhan akan growth, relatedness, existence. Setelah itu akan dilihat bagaimana pola yang dihadirkan dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature terhadap pola pemenuhan kebutuhan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Penggunaan sebuah teori ERG Alderfer yang berbicara tentang motivasi kebutuhan manusia pada umumnya digunakan dalam motivasi organisasi dan motivasi berkerja. Saat ini peneliti mencoba menggunakan teori tersebut untuk melihat motivasi kebutuhan manusia yang dihadirkan dalam konten *video game* Harvest Moon Back to Nature. Hal tersebut dilandasi dengan adanya beberapa kolerasi yang dapat dikaitkan seperti, kedua – duanya mempunyai tujuan yang sama untuk memotivasi seseorang (pegawai/pemain) agar dapat terus beraktivitas dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam sebuah tempat bekerja pegawai akan termotivasi bekerja dan bertahan cukup lama apabila perusahaan tersebut memberikan sebuah peluang kebutuhan untuk berkembang, peluang kebutuhan untuk membuktikan diri, serta peluang kebutuhan untuk memiliki banyak pertemanan atau relasi. Terkait dengan hal tersebut maka menarik menggunakan teori ERG dalam membedakan sebuah peluang – peluang kebutuhan manusia yang dihadirkan dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature sebagai bentuk menghadirkan motivasi agar pemain dapat terus bertahan dalam ruang bermain. Dari hasil observasi terhadap *video game* Harvest Moon Back to Nature, *video game* tersebut memiliki tujuan untuk melanjutkan kehidupan bertani di lahan yang telah

diwariskan oleh sang kakek sebagai dasar motivasi. *Video game* Harvest Moon Back to Nature dituturkan dengan pola non-linear. Pemain dapat memulai dengan awal pilihan yang berbeda – beda, tetapi tetap memiliki beberapa ketentuan yang bersifat parsial. Dalam memainkan *video game* Harvest Moon Back to Nature pemain akan menjumpai peristiwa - peristiwa yang akan dialami oleh pemain dalam setiap memainkan *video game* Harvest Moon Back to Nature diantaranya adalah; (1) peristiwa bertani; menanam dan memanen, (2) peristiwa berternak; ayam, sapi, domba, (3) peristiwa bersosialisasi; mencari pasangan hidup, mencari resep makanan, mencari sang pencuri, menyenangkan hari masyarakat, (4) peristiwa berfestival; tomat, kembang api, musik, hasil panen, melihat bulan, masak, tahun baru, (5) peristiwa bertanding; pertandingan ayam, pertandingan sapi, pertandingan domba, pertandingan anjing peliharaan, pertandingan kuda, dan pertandingan berenang. Melalui peristiwa – peristiwa tersebut peneliti akan membahas bagaimana penerapan kebutuhan eksistensi, kebutuhan berhubungan, kebutuhan pertumbuhan dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature. Berikut peneliti tampilkan data mengenai peristiwa – peristiwa yang terdapat dalam *video game* Harvest Moon Back to Nature.

Peristiwa Bersosialisasi

Peristiwa bersosialisasi dalam konten *video game* Harvest Moon Back to Nature pemain diajak untuk menjalankan kehidupan di dalam sebuah desa yang diberi nama desa Mineral Town. Desa tersebut dihuni dengan berbagai kalangan sosial masyarakat yang berbeda - beda, dan terdapat 40 karakter di desa Mineral Town. Dengan banyaknya karakter yang ditampilkan dalam *video game* ini maka peristiwa bersosialisasi menjadi peristiwa yang tidak dapat dihindarkan dalam memainkan *video game* ini. Peristiwa bersosialisasi menjadi peristiwa yang cukup banyak menghabiskan waktu bermain. Pemain harus meluangkan waktu untuk dapat mengunjungi warga, berbicara dengan mereka, hingga mengikuti beberapa kegiatan rutin yang dilakukan oleh warga di desa Mineral Town. Apabila pemain dengan konsisten dapat melakukan beberapa hal tersebut maka pemain akan mendapatkan beberapa informasi bermanfaat dari hasil interaksi tersebut, hal sebaliknya apabila

pemain tidak dapat menjalin hubungan baik dengan warga, pemain tidak akan mendapatkan informasi – informasi berharga. Informasi – informasi berharga tersebut tentu berhubungan dengan dengan beberapa peristiwa lainnya seperti; peristiwa bertani, peristiwa beternak, peristiwa festival, dan peristiwa pertandingan. Informasi berharga tersebut tentunya tidak didapat dengan mudah oleh pemain, pemain diharuskan melakukan beberapa kegiatan hingga mengetahui apa yang disukai oleh setiap karakter yang ada agar dapat meningkatkan rasa kepercayaan hingga perasaan senang yang dirasakan oleh warga Mineral Town.



Gambar 3. Sampel peristiwa bersosialisasi
(Sumber : Dokumen pribadi)

Tujuan dalam peristiwa tersebut yaitu pemain diharuskan untuk mengenal lebih dalam terhadap personality warga yang ada di Mineral Twon. Prosedur yang dapat dilakukan yaitu pemain dapat memberikan apapun yang disukai oleh setiap warga. Sumberdaya yang dimiliki pemain adalah segala sesuatu yang ada di desa Mineral Twon dan olahan masakan yang dapat dibuat oleh pemain. Batasannya yaitu dengan waktu yang dimiliki oleh setiap warga berbeda beda.

Peristiwa Festival

Festival menjadi salah satu peristiwa yang cukup unik karna menampilkan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan hasil panen serta kebudayaan dan hanya dilakukan 1 tahun sekali setiap peristiwanya. Pemain diharapkan mengikuti di setiap kegiatan festival tersebut karna dengan mengikuti kegiatan

festival tersebut maka akan mempererat hubungan dengan warga di desa Mineral Twon.



Gambar 4. Sampel peristiwa festival
(Sumber : Dokumen pribadi)

Tujuan dalam peristiwa tersebut yaitu pemain harus dapat mengikuti setiap festival yang diadakan. Prosedur yang dapat dilakukan yaitu pemain mengikuti setiap aturan dalam acara tersebut. Sumberdaya yang dimiliki pemain salah satunya yaitu hasil panen yang dimiliki. Batasannya yaitu dengan waktu yang hanya diselenggarakan satu tahun sekali.

Peristiwa Bertani

Dalam memainkan *video game* Harvest Moon Back to Nature, bertani adalah peristiwa utama yang pemain akan mainkan, begitu banyak kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan oleh pemain. Kegiatan - kegiatan tersebut berupa simulasi layaknya seorang petani, dimulai dari merapihkan lahan yang sudah lama tidak terpakai, menggemburkan tanah, menyebar bibit tanam, menyiram, memanen hasil tanam, hingga menjual hasil panen. Terdapat begitu banyak pilihan varian tanaman buah, tanaman sayur dan varian bunga yang dapat ditanam di ladang. Varian – varian tanaman pun memiliki nilai jual dan durasi panen dan waktu tanam yang berbeda – beda. Pemain harus dapat menentukan strategi dalam menentukan tanaman yang akan dipilih terkait dengan, sumberdaya tenaga untuk mengurus tanaman, waktu musim tanam, kemampuan membeli bibit, hingga penghasilan yang akan di dapat. Bibit tanaman tersebut sebagian dijual di supermarket, hanya saja bibit – bibit yang dijual di supermarket mempunyai nilai jual yang

tidak begitu tinggi. Ada beberapa bibit tanaman yang mempunyai nilai jual tinggi seperti buah nanas yang tidak dijual di supermarket, bibit tersebut hanya dapat dibeli oleh pemain di luar supermarket. Pemain akan mengetahui penjual bibit tersebut apabila pemain melakukan interaksi dengan warga dan penjual tentang keberadaan dan waktu sang penjual menjual bibit tersebut.



Gambar 5. Sampel peristiwa bertani
(Sumber : Dokumen pribadi)

Tujuan pada peristiwa game bertani pemain harus dapat menanam bibit tanam yang telah disediakan dan mengumpulkan uang dari hasil panen. Prosedur disesuaikan dengan proses bertani yaitu dari mulai menanam hingga merawat tanaman. Sumberdaya yang disediakan pemain membutuhkan alat – alat pendukung dalam menyelesaikan pekerjaannya. Alat – alat untuk mendukung dalam aktivitas tersebut seperti; pacul, cerurit, penyiram, kampak, dan palu. Pacul diperlukan untuk menggemburkan tanah sebelum memulai menyebar bibit tanaman, cerurit dibutuhkan untuk membersihkan lahan yang dari rumput – rumput liar, penyiram dibutuhkan pada saat waktu untuk menyiram tanaman, kampak digunakan untuk menebang pohon dan mengumpulkan kayu, sedangkan palu digunakan untuk menghancurkan bebatuan yang menghalangi area lahan tanam. Kelima alat tersebut dapat mengalami peningkatan kemampuan agar dapat meringankan beban pekerjaan pemain pada saat bertani. Dalam meningkatkan kelima alat tersebut dapat dibagi menjadi empat tahap peningkatan. Beberapa hal yang harus dipenuhi dalam meningkatkan

alat – alat tersebut seperti diantaranya, meningkatkan level pemakaian yang di bagi menjadi empat tahap yaitu 100 % hingga 400%, selain itu pemain pun harus membutuhkan hasil tambang sebagai syarat dalam meningkatkan kemampuan alat tersebut. Selain alat – alat keperluan bertani pemain pun dapat melakukan pengembangan untuk keperluan bertani dengan membuat rumah kaca yang dapat digunakan untuk menanam jenis tanaman apapun tanpa harus menunggu musim tanam. Batasan yaitu waktu yang disediakan dalam satu hari yaitu 24 jam yang harus dapat dimanfaatkan.

Peristiwa Berternak

Beternak menjadi *peristiwa game* yang cukup dapat diandalkan dalam menghasilkan finansial selain dari *peristiwa game* bertani. Pemain dapat memiliki hewan ternak seperti; sapi, domba, ayam, dan ikan. Pada *peristiwa* tersebut pemain dapat membeli, menambah, membesarkan, meningkatkan kapasitas kandang, hingga dapat menjual hasil dari berternak hewan - hewan tersebut untuk dijual. Pemain secara tidak langsung dituntut untuk melakukan pengembangan dari usaha beternak untuk mendapatkan finansial yang lebih banyak.

Pada awal permainan pemain hanya disediakan kolam ikan, kandang ayam, kandang sapi dan domba, yang kosong tanpa ada hewan peliharaan. Pemain diberikan pilihan untuk memelihara dan mengisi kandang yang disediakan dengan cara membeli ayam, sapi dan domba sedangkan ikan hanya didapat dengan cara memancing. Pemain harus merawat hewan - hewan yang telah dimiliki dengan memberikan pakan ternak, membersihkan hewan ternak dan mengajak berbicara hewan tersebut agar hewan tersebut bahagia. Karena dalam *peristiwa game* ini peningkatan dari kebahagiaan setiap hewan yang dipelihara cukup dapat berpengaruh pada hasil ternak yang dihasilkan. Tanpa melakukan rutinitas tersebut setiap harinya maka hewan – hewan peliharaan yang dimiliki tidak mungkin dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Pemain dapat melihat perkembangan Indikator nilai kebahagiaan dari hewan ternak dari tampilan interface dalam *game* ini.



Gambar 6. Sampel peristiwa beternak
(Sumber : Dokumen pribadi)

Tujuan pada peristiwa *game* beternak pemain harus dapat memelihara hewan ternak dan mengumpulkan uang dari hasil panen. Prosedur disesuaikan dengan proses beternak yaitu dari mulai menanam membeli hewan ternak , memelihara, hingga memberbanyak hewan ternak. Seumberdaya pemain harus memperhatikan perkembangan hewan ternak yang dimilikinya, pemain dapat membangun kandang – kandang hewan ternak seperti kandang ayam, kandang sapi dan domba menjadi lebih besar. Dengan melakukan peningkatan kandang hewan ternak maka pemain dapat menambah jumlah hewan ternak yang dipelihara dengan batas maksimal 10 ekor untuk hewan ternak ayam, sapi dan domba. Terbagi menjadi tiga tahapan dalam membangun kandang - kandang tersebut. Adapun ketentuan ketentuan yang harus dipenuhi dalam membangun kandang tersebut yaitu jumlah kayu yang dikumpulkan dan jumlah mahar uang yang harus disediakan. Selain dari kandang pemain pun dapat melakukan pembelian sebuah alat untuk mengolah hasil dari hewan ternak seperti mesin pembuat keju dari susu yang dihasilkan dan mesin pembuat benang wol dari bulu domba yang dihasilkan. Batasan dengan jumlah maksimal hewan ternak yang disesuaikan dengan besarnya kandang.

Peristiwa Pertandingan

Peristiwa pertandingan menjadi salah satu peristiwa yang dapat diikuti pemain ketika pemain memiliki hewan ternak dan kemampuan yang baik dalam diri pemain.

Peristiwa tersebut hanya dilakukan 1 tahun sekali setiap peristiwanya. Pemain diharapkan mengikuti di setiap kegiatan pertandingan tersebut karna dengan mengikuti kegiatan pertandingan tersebut maka akan mendapatkan nilai lebih dari hasil memenagkan pertandingan tersebut. Seperti ketika menjuarai pertandingan adu ayam maka pemain akan mendapatkan telur emas setiap ayam tersebut betelur, dan telur tersebut memiliki nilai jual yang cukup tinggi dibandingkan telur ayam biasa.



Gambar 7. Sampel peristiwa pertandingan
(Sumber : Dokumen pribadi)

Tujuan dalam peristiwa tersebut yaitu pemain harus dapat mengikuti setiap pertandingan yang diadakan dan memenagkannya. Prosedur yang dapat dilakukan yaitu pemain mengikuti setiap aturan dalam pertandingan tersebut tersebut. Sumberdaya yang dimiliki pemain berbeda – beda setiap pertandingannya seperti contoh ketika pertandingan ayam, pemain harus memiliki ayam yang mempunyai tingkat kebahagiaannya yang baik. Batasannya yaitu dengan waktu yang hanya diselenggarakan satu tahun sekali.

3.2 Analisis Kebutuhan ERG

Kebutuhan Eksistensi (*Existence needs*)

Kebutuhan eksistensial sangat erat hubungannya terhadap hal yang terkait dengan kebutuhan paling mendasar dalam mempertahankan hidup. Kebutuhan ini adalah kebutuhan penunjang kehidupan dan keamanan bagi seseorang seperti; finansial, makanan, kesehatan, dan tempat tinggal. Berikut adalah penjabaran mengenai konten

bermain yang disediakan dalam *video game* Harvers Moon Back to Nature terhadap kebutuhan yang paling mendasar pemain dalam keberadaanya di desa Mineral Twon.

Pada *video game* Harvest Moon Back to Nature pemain akan mendapatkan uang dari keuntungan menjual hasil panen bertani dan beternak. Besar kecilnya pendapatan keuangan ditentukan dari hasil jerih payah kerja yang dilakukan oleh pemain, pemain diberikan kebebasan untuk menentukan sendiri penghasilan yang akan diperolehnya. Semakin banyak tanaman yang ditanam serta semakin banyaknya hewan ternak yang dipelihara makan hasil pendapatannya pun akan semakin besar. Pada awal permainan pun pemain sudah diberikan rumah dan kandang ternak dengan kondisi yang masih sederhana. Pemain diberikan kesempatan untuk meningkatkan kapasitas kandang serta merenovasi rumah menjadi lebih besar. Peningkatan kapasitas kandang selain memberikan daya tampung yang lebih besar, keberadaanya pun dapat terkait dengan keamanan hewan - hewan ternak dari serangan srigala dan badai ketika berada di laur kandang. Sedangkan renovasi rumah diperuntukan untuk menambah fasilitas yang didapat dalam rumah seperti dapur dan kamar tidur. Dengan keberadaan dapur kita dapat bereksplorasi untuk membuat makanan dari hasil panen. Dengan kita dapat memasak ada beberapa keuntungan yang akan didapat diantaranya pemain dapat mengikuti festival memasak dan dapat memberikan hadiah masakan yang disukai pada setiap warga Mineral Twon. Dengan kita telah merenovasi rumah hingga level 3 batas level tertinggi maka kita telah dapat untuk menikahi salah satu dari lima gadis yang ada di desa Mineral Twon. Terdapat pula beberapa fasilitas publik yang ada di desa Mineral Twon seperti disediakan klinik kesehan untuk mendapatkan perawatan apabila pemain mengalami kelelahan dalam menjalankan aktivitasnya, tempat beribadah, supermarket yang menjual segala kebutuhan pemain dari bibit hingga makanan, dan adapula sebuah lapangan untuk tempat berkumpulnya warga, yang dapat dimanfaatkan oleh pemain.

Kebutuhan Berhubungan (*Relatedness needs*)

Kebutuhan berhubungan dapat dikatakan keinginan yang seseorang miliki agar

mendapatkan hubungan antar sesama manusia yang bermanfaat. Dalam *video game Harvest Moon Back to Nature* terdapat peristiwa bersosialisasi yang pemain diberikan kesempatan untuk menjalin hubungan dengan masyarakat desa Mineral Twon agar dapat mendapatkan keberuntungan dari hasil hubungan baik yang terjalin. Tentunya tidak semua peristiwa dalam *video game Harvest Moon Back to Nature* terkait langsung dengan kebutuhan berhubungan (*Relatedness needs*), hanya beberapa peristiwa *game* saja yang diantaranya seperti, *peristiwa* bersosialisasi dan *peristiwa* festival.

Kebutuhan Pertumbuhan (*Growth needs*)

Kebutuhan pertumbuhan (*Growth needs*) sejatinya dibutuhkan oleh seseorang untuk dapat mengembangkan potensi – potensi yang dimilikinya agar dapat berpengaruh langsung terhadap dirinya maupu terhadap lingkungannya. Dalam *video game Harvest Moon Back to Nature* akan dilihat bagaimana *video game* ini menyediakan kebutuhan perkembangan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas pemain.

Tabel 1. Kebutuhan ERG dan peristiwa

Kebutuhan ERG	Peristiwa
Kebutuhan Eksistensi (<i>Existence needs</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertandingan • Bertani & Beternak
Kebutuhan Berhubungan (<i>Relatedness needs</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Bersosialisasi • Festival • Pertandingan
Kebutuhan Pertumbuhan (<i>Growth needs</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Bertani & Beternak

Menganalisis dari penjabaran diskripsi terhadap peristiwa – peristiwa yang ada di dalam permainan *video game Harvest Moon Back to Nature* dapat dikatakan konten *video game* tersebut menyediakan sebuah kebutuhan - kebutuhan manusia seperti, kebutuhan eksistensi, kebutuhan berhubungan, dan kebutuhan pertumbuhan sebagai bentuk motivasi dalam bekerja di desa Mineral Twon. Pertama, dari keberadaan kebutuhan eksistensi konten *video game Harvest Moon Back to Nature* menyediakan kebutuhan – kebutuhan dasar bagi seseorang petani seperti, modal awal berupa finansial dan asset bangunan untuk memulai usaha, rumah sebagai tempat

tinggal untuk memberikan nilai kemanan, klinik untuk menjamin kesehatan, serta beberapa sumber makananan. Kedua, dari kebutuhan berhubungan konten *video game* ini memberikan sebuah ruang untuk pemain dapat menjadi sosialisasi dengan warga agar mendapatkan beberapa informasi informasi yang bermanfaat untuk keberlangsungan perkembangan dari usaha yang dijalankannya. Ketiga, kebutuhan pertumbuhan disini dapat pemain rasakan bagaimana konten *video game* menyediakan sebuah fitur untuk *up-grade* (meningkatkan) peralatan, kandang ternak, hingga tempat tinggal. Fitur tersebut dapat pemain sebagai bentuk aktualisasi diri di dalam bermain *video game Harvest Moon Back to Nature*. Ketiga kebutuhan manusia (eksistensi, berhubungan, pertumbuhan) tersebut disajikan secara non-linear di dalam konten *video game Harvest Moon Back to Nature*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pertimbangan keberadaan terhadap nilai pemenuhan kebutuhan lebih banyak didasarkan kepada sifat naluriah yang melekat pada diri manusia. Hal tersebut wajar karena *video game* ini mengadopsi dari sebuah kehidupan sosial masyarakat perdesaan khususnya seorang yang berprofesi sebagai seorang petani. Dalam konten *video game* tersebut pemenuhan kebutuhan dapat bersifat *satisfaction – progresson* maupun *frustration – regression*. Artinya dengan menyadari keterbatasannya, pemain dapat memusatkan perhatiannya kepada peristiwa - peristiwa yang mungkin dapat lebih dahulu dikerjakannya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Alderfer mengenai teori ERG yang membantah terhadap hirarki sebuah kebutuhan manusia. Menurutnya sebuah kebutuhan manusia dapat dilakukan apabila tingkat yang lebih rendah belum dapat tercapai maka manusia dapat melakukan untuk memenuhi tingkatan yang yang lainnya. Sama halnya yang terjadi dalam *video game Harvest Moon Back to Nature*, pemain diberikan kebebasan untuk mencapai hal – hal yang menurut pemain dapat lebih mudah dan lebih cepat didapat tanpa mengurangi minat dari pemain dalam memainkan *video game Harvest Moon Back to Nature*. Sehingga setiap peristiwa yang berkolerasi dengan peristiwa lainnya dapat mendorong pemain untuk mencapai dan

memperoleh sesuatu sesuai dengan yang telah ditargetkannya. Dapat dikatakan bahwa kekuatan motivasi telah dihadirkan dalam konten *video game* Harvest Moon Back to Nature dari keberadaan pemenuhan kebutuhan eksistensi, kebutuhan berhubungan, dan kebutuhan pertumbuhan, baik dalam konteks peristiwa bertani, beternak, serta dalam menjalankan peristiwa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Oxland, Kevin. GAMEplay and design, Designs and Patents Act, England, 2004.

- [2] Robbins, Stepen P. *Perilaku Organisasi*. Edisi pertama. PT. Indeks, Kelompok Gramedia. Jakarta, 2001.

- [3] Siagian, Sondang P., (2005), *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, Jakarta : Rieneka Cipta, 2005

- [4] Kutha Ratna, S.U, *Estetika Sastra dan Budaya*, Pustaka Pelajar,

- [5] Fullerton. GAME DESIGN WORKSHOP
Published by Elsevier Inc. USA. 2008

- [6] Sedarmayanti. *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: CV Mandar Maju, 2009.

- [7] Mangkunegara. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.