

**KAJIAN PERBEZAAN MOTIVASI TERHADAP  
GENRE PENYERTAAN, DEMOGRAFI DAN  
JENIS PERMAINAN DALAM KALANGAN  
PEMAIN PERMAINAN ELEKTRONIK**

oleh

**AHMAD ZULMAN BIN MOHD ZAIN**

**Tesis yang diserahkan untuk  
memenuhi keperluan bagi Ijazah  
Doktor Falsafah**

**Februari 2019**

## PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi pujian bagi Allah SWT, tuhan yang maha Esa sekalian alam. Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah s.w.t yang memberi kekuatan kepada saya dan semua yang membantu dalam menyiapkan tesis sehingga di akhir penjuruan ayat. Jutaan terima kasih kepada semua kakitangan yang terlibat dalam memberi kekuatan semangat dan sokongan, khasnya penyelia saya, Profesor Dr. Shanti Balraj Baboo yang sentiasa memberi dorongan yang kuat dalam menyiapkan penyelidikan saya. Juga mantan Pengarah Pusat Teknologi Pengajian dan Multimedia, Profesor Merza Abbas dan Profesor Mohammed Zin Nordin yang membantu melonjakkan semangat saya untuk teruskan menyambung pengajian di peringkat yang lebih tinggi dan membantu dalam penyelidikan ini. Saya ingin mengucapkan penghargaan yang tinggi kepada semua warga Pusat Pengajian Seni terutamanya staf akademik sering membantu kajian saya dengan lebih lengkap dan jitu. Tidak lupa, kepada semua rakan-rakan staf yang membantu kerjaya saya semasa menjalani penyelidikan. Moga Allah mengganjarkan pahala yang berterusan sepanjang ilmu ini dimanfaatkan. Terima kasih yang tidak terhingga kepada isteri yang tercinta Nour Azimah Zulkapli serta anak-anak, Nour Aina Asyiqin, Nour Aida Azreena, Nour Aliaa Nadirah dan Ahmad Afif Fiqri yang sanggup berkorban '*Demi Masa*' sepanjang menjalani penyelidikan ini. Buat arwah ayahanda Hj. Mohd Zain Hj. Daud dan Bonda Hjh. Aminah binti Mohd Ariffin yang sering terngiang-ngiang nada suara kasih sayang mereka yang sentiasa memberi dorongan nasihat dan semangat tatkala dilanda resah. Semoga Allah SWT menempatkan Ayahanda dan Bonda dalam kalangan orang-orang beriman.

Ameen.

## SENARAI KANDUNGAN

|                   |      |
|-------------------|------|
| Penghargaan       | ii   |
| Senarai Kandungan | iii  |
| Senarai Rajah     | viii |
| Senarai Jadual    | ix   |
| Abstrak           | xii  |
| Abstract          | xiii |

### **BAB 1 - PENGENALAN**

|      |                        |    |
|------|------------------------|----|
| 1.1  | Pendahuluan            | 1  |
| 1.2  | Latar Belakang Kajian  | 5  |
| 1.3  | Motivasi Permainan     | 7  |
|      | 1.3.1 Demografi Pemain | 9  |
|      | 1.3.2 Genre Penyertaan | 10 |
|      | 1.3.1 Jenis Permainan  | 13 |
| 1.4  | Penyataan Masalah      | 14 |
| 1.5  | Objektif               | 17 |
| 1.6  | Persoalan Kajian       | 17 |
| 1.7  | Kerangka Teori         | 18 |
| 1.8  | Kepentingan Kajian     | 22 |
| 1.9  | Skop dan Limitasi      | 24 |
| 1.10 | Rumusan                | 24 |

## **BAB 2 - KAJIAN LITERATUR**

|          |                                       |    |
|----------|---------------------------------------|----|
| 2.1      | Pendahuluan                           | 26 |
| 2.2      | Sejarah Permainan Elektronik          | 29 |
| 2.3      | Industri Kreatif Global               | 32 |
| 2.3.1    | Kanada                                | 34 |
| 2.3.2    | India                                 | 34 |
| 2.3.3    | Hong Kong                             | 35 |
| 2.3.4    | China                                 | 36 |
| 2.3.5    | Negara-Negara ASEAN                   | 37 |
| 2.4      | Definisi Permainan Elektronik         | 39 |
| 2.5      | Motivasi Pemain Elektronik            | 40 |
| 2.6      | Demografi Pemain Permainan Elektronik | 45 |
| 2.6.1    | Pemain Mengikut Jantina               | 45 |
| 2.6.2    | Pemain Mengikut Umur                  | 50 |
| 2.6.3    | Pemain Mengikut Pekerjaan             | 55 |
| 2.7      | Genre Penyertaan Dalam Permainan      | 57 |
| 2.7.1    | Kumpulan Melepak                      | 60 |
| 2.7.2    | Kumpulan Meneroka                     | 63 |
| 2.7.3    | Kumpulan Gek                          | 67 |
| 2.8      | Motivasi Pemain dalam Permainan       | 69 |
| 2.8.1    | Pengenalan Motivasi Taksonomi Yee     | 71 |
| 2.8.2    | Komponen Utama Motivasi Taksonomi Yee | 74 |
| 2.8.2(a) | Komponen Motivasi Pencapaian          | 76 |
| 2.8.2(b) | Komponen Motivasi Sosial              | 77 |
| 2.8.2(c) | Komponen Motivasi Imersi              | 78 |

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| 2.8.3.   | Sub Komponen Taksonomi Yee                         | 80  |
| 2.8.3(a) | Sub Komponen Motivasi Pencapaian                   | 81  |
| 2.8.3(b) | Sub Komponen Motivasi Sosial                       | 83  |
| 2.8.3(c) | Sub Komponen Motivasi Imersi                       | 85  |
| 2.9      | Motivasi Pemain Melalui Genre Permainan Elektronik | 91  |
| 2.9.1    | Aksi   | 92  |
| 2.9.2    | Permainan Di Atas Papan                            | 92  |
| 2.9.3    | Perlumbaan   | 93  |
| 2.9.4    | Simulasi   | 94  |
| 2.9.5    | Sukan  | 96  |
| 2.9.6    | Peperangan   | 97  |
| 2.9.7    | Pengembaraan                                       | 98  |
| 2.9.8    | Pendidikan   | 99  |
| 2.9.9    | Teka Silang Kata                                   | 100 |
| 2.9.10   | Muzik  | 102 |
| 2.9.11   | Perjudian  | 102 |
| 2.9.12   | Strategi   | 104 |

### **BAB 3 - METODOLOGI KAJIAN**

|     |                                 |     |
|-----|---------------------------------|-----|
| 3.1 | Pengenalan                      | 107 |
| 3.2 | Reka Bentuk Kajian              | 107 |
| 3.3 | Populasi dan Persempelan Kajian | 108 |
| 3.4 | Instrumen Kajian                | 110 |
| 3.5 | Pemboleh Ubah Kajian            | 115 |
| 3.6 | Kebolehpercayaan                | 117 |

|     |               |     |
|-----|---------------|-----|
| 3.7 | Analisis Data | 120 |
| 3.8 | Kajian Rintis | 121 |
| 3.9 | Kesimpulan    | 124 |

#### **BAB 4 - ANALISIS DATA**

|      |   |     |
|------|---|-----|
| 4.1  | Pengenalan                                  | 125 |
| 4.2  | Pengagihan Respondan                        | 126 |
| 4.3  | Analisis Deskriptif Latarbelakang Responden | 127 |
| 4.4  | Pengujian Hipotesis 1                       | 132 |
| 4.5  | Pengujian Hipotesis 2                       | 135 |
| 4.6  | Pengujian Hipotesis 3                       | 137 |
| 4.7  | Pengujian Hipotesis 4                       | 139 |
| 4.8  | Pengujian Hipotesis 5                       | 143 |
| 4.9  | Pengujian Hipotesis 6                       | 154 |
| 4.10 | Rumusan Dapatan                             | 180 |
| 4.11 | Penutup                                     | 181 |

#### **BAB 5 - PERBINCANGAN DAN RUMUSAN**

|     |  |     |
|-----|--|-----|
| 5.1 | Pengenalan   | 182 |
| 5.2 | Analisis Faktor Jantina Mengikut Motivasi Pemain                               | 184 |
| 5.3 | Analisis Faktor Umur Mengikut Motivasi Pemain                                  | 188 |
| 5.4 | Analisis Faktor Pekerjaan Mengikut Motivasi Pemain                             | 190 |
| 5.5 | Analisis Faktor Genre Penyertaan Mengikut<br>Komponen Utama Motivasi Permainan | 192 |

|     |   |     |
|-----|---|-----|
| 5.6 | Analisis Faktor Genre Penyertaan Mengikut Sub Komponen Motivasi Permainan       | 197 |
| 5.7 | Analisis Faktor Jenis Permainan Elektronik Mengikut Komponen Motivasi Permainan | 203 |
| 5.8 | Cadangan Kajian Lanjutan  | 212 |
| 5.9 | Rumusan Bab   | 213 |
|     | <b>RUJUKAN</b>  | 217 |

## SENARAI RAJAH

|           |   | <b>Halaman</b> |
|-----------|---|----------------|
| Rajah 2.1 | Model Genre Penyertaan                          | 58             |
| Rajah 2.2 | Komponen Utama Motivasi Pemain<br>Taksinomi Yee | 75             |
| Rajah 2.3 | Rangka Penyelidikan Model Taksinomi Yee         | 90             |
| Rajah 3.1 | Reka Bentuk Kajian                              | 116            |
| Rajah 5.2 | Taburan Pekerjaan Pemain                        | 193            |



## SENARAI JADUAL

|        |      |  | <b>Halaman</b> |
|--------|------|--|----------------|
| Jadual | 2.1  | Sub-Sub Komponen Taksinomi Yee   | 80             |
| Jadual | 3.1  | Jadual Conbach & Alpha (Kebolehpercayaan)  | 118            |
| Jadual | 3.2  | Keputusan Kajian Rintis  | 119            |
| Jadual | 4.1  | Analisis Deskriptif Mengikut Kluster Demografi (Jantina)                                     | 127            |
| Jadual | 4.2  | Analisis Deskriptif Mengikut Kluster Demografi (Umur)  | 128            |
| Jadual | 4.3  | Analisis Deskriptif Mengikut Kluster Demografi (Pekerjaan)                                   | 129            |
| Jadual | 4.4  | Analisis Deskriptif Mengikut Kluster Genre Penyertaan  | 129            |
| Jadual | 4.5  | Analisis Deskriptif Mengikut Kluster Motivasi  | 130            |
| Jadual | 4.6  | Analisis Deskriptif Mengikut Jenis Permainan   | 131            |
| Jadual | 4.7  | Frekuensi dan pengujian <i>Chi-Square Test</i> Terhadap Jantina Mengikut Komponen Motivasi   | 134            |
| Jadual | 4.8  | Frekuensi dan pengujian <i>Chi-Square Test</i> Terhadap Umur Mengikut Komponen Motivasi      | 136            |
| Jadual | 4.9  | Frekuensi dan pengujian <i>Chi-Square Test</i> Terhadap Pekerjaan Mengikut Komponen Motivasi | 138            |
| Jadual | 4.10 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA untuk Genre Penyertaan Mengikut Motivasi Permain     | 140            |

|        |      |   |     |
|--------|------|---|-----|
| Jadual | 4.11 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Sub-Komponen Motivasi Dalam Permainan Mengikut Genre Penyertaan                         | 145 |
| Jadual | 4.12 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Aksi Mengikut Komponen Motivasi Pemain                                  | 157 |
| Jadual | 4.13 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Permainan Atas Papan (Board) Mengikut Komponen Motivasi Pemain          | 159 |
| Jadual | 4.14 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Perlumbaan Mengikut Komponen Motivasi Pemain Jenis Permainan Perlumbaan | 161 |
| Jadual | 4.15 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Simulasi Mengikut Komponen Motivasi Pemain                              | 163 |
| Jadual | 4.16 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Sukan Mengikut Komponen Motivasi Pemain                                 | 165 |
| Jadual | 4.17 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Peperangan Mengikut Komponen Motivasi Pemain                            | 167 |
| Jadual | 4.18 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Pengembaraan (Adventure) Mengikut Komponen Motivasi Pemain              | 169 |
| Jadual | 4.19 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Pendidikan Mengikut Komponen Motivasi Pemain                            | 171 |
| Jadual | 4.20 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Jenis Permainan Teka Silang Kata Mengikut Untuk Komponen Motivasi Pemain                      | 173 |

|        |      |   |     |
|--------|------|---|-----|
| Jadual | 4.21 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Muzik Mengikut Komponen Motivasi Pemain     | 175 |
| Jadual | 4.21 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Perjudian Mengikut Komponen Motivasi Pemain | 177 |
| Jadual | 4.22 | Min, Sisihan Piawai dan Keputusan ANOVA Untuk Jenis Permainan Strategi Mengikut Komponen Motivasi Pemain  | 179 |
| Jadual | 4.23 | Rumusan Dapatan Kajian  | 180 |

**KAJIAN PERBEZAAN MOTIVASI BERDASARKAN DEMOGRAFI,  
GENRE PENYERTAAN DAN JENIS PERMAINAN DALAM KALANGAN  
PEMAIN PERMAINAN ELEKTRONIK**

**ABSTRAK**

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti perbezaan motivasi pemain permainan elektronik berdasarkan faktor demografi, genre penyertaan dan jenis permainan. Seramai 240 responden berusia antara 15 tahun dan ke atas terlibat dalam kajian ini. Mereka terdiri daripada pelajar sekolah, mahasiswa institut pengajian tinggi, responden yang sudah bekerja dan yang tidak bekerja yang menetap di sekitar kawasan Pulau Pinang dan dipilih melalui persampelan secara rawak mudah. Kajian ini menggunakan kaedah soal selidik yang dilakukan secara atas talian (Lime Survey). Keputusan dari kajian ini menunjukkan bahawa terdapat perbezaan motivasi yang signifikan pada jantina pemain dan jenis permainan. Analisis ini juga menunjukkan bahawa perbezaan yang signifikan dalam komponen utama motivasi dan sub-komponen motivasi pada genre penyertaan dan dapatan kajian ini juga menunjukkan bahawa motivasi tidak boleh diramal berdasarkan umur dan pekerjaan pemain.

**STUDY ON THE DIFFERENCES OF MOTIVATION BASED ON  
DEMOGRAPHICS, GENRE OF PARTICIPATION AND TYPE OF GAME  
AMONG THE PLAYERS OF ELECTRONIC GAME**

**ABSTRACT**

This study was conducted to identify the differences of motivation among players of electronic games based on demographic factors, genre of participation and type of games. A total of 240 respondents with the age between 15 years old and above were involved in this study. They were school students, students of institutions of higher learning, respondents who are working and not working in the vicinity of Pulau Pinang and selected through a simple random sampling. This study applied a survey which was conducted online (Lime Survey). The results shows that there is a significant difference in motivation based on the gender of players and the type of game. This analysis also shows that there is a significant difference in the main component and sub-component of motivation on genre of participations and the findings also indicate that the motivation is unpredictable based on the age and occupations of the players.

# BAB 1

## PENGENALAN

### 1.1 Pendahuluan

Permainan elektronik menjadi begitu popular, terutamanya dalam kalangan peminat permainan elektronik dan juga golongan dewasa. Kini, terdapat hampir 60% daripada penduduk di Amerika Syarikat bermain permainan elektronik. Mereka terdiri daripada 61% pemain lelaki manakala 39% lagi adalah dari kalangan pemain wanita. (*Entertainment Software Association, 2018*).

Menurut pesuruhjaya Perdagangan *Malaysia External Trade Development Corporation* (MATRADE) di Tokyo, Shah Nizam Ahmad, industri permainan video telah dikenal pasti sebagai salah satu sektor yang dibangunkan di bawah Program Transformasi Ekonomi, Bidang Ekonomi Utama Negara (NKEA). Industri ini merupakan salah satu Projek Penggerak Ekonomi (EPP) yang dijangka menjana pendapatan bernilai RM500 juta, dengan RM150 juta adalah hasil eksport harta intelek pada tahun 2020 (*Berita Harian Online, 13 Sept 2016*).

Hal ini jelas menunjukkan peningkatan jumlah pemain secara global. Inisiatif yang dipacu oleh negara kita dalam bidang kreatif seperti permainan elektronik telah menarik perhatian para penyelidik, pendidik dan pereka bentuk permainan. Perkembangan ini juga telah memberi isyarat kepada industri kreatif khususnya dalam mereka bentuk perisian-perisian permainan elektronik pada masa akan datang, agar mencipta perisian-perisian yang selaras dengan kehendak dan cita rasa para pemain.

Permainan elektronik didefinisikan sebagai satu bentuk hiburan yang dimainkan dalam pelbagai *platform* seperti komputer, konsol permainan dan

peralatan mudah alih seperti telefon pintar (Noor Azli, 2008; Prensky, 2003). Kajian Merrill, (2006) menyenaraikan empat ciri perisian dalam permainan digital iaitu tiada paksaan, menyeronokkan, terdapat peraturan permainan dan seseorang itu bermain permainan kerana inginkan cabaran.

Kini, terdapat pelbagai peralatan baharu dan kaedah bermain permainan elektronik. Dalam era kecanggihan teknologi digital, permainan boleh didapati dalam pelbagai bentuk perkakasan atau gajet terkini yang rata-ratanya berada dalam pasaran. Para pemain kini mempunyai banyak pilihan gajet permainan yang mudah didapati dan mampu dimiliki seperti permainan menggunakan komputer peribadi, permainan berkonsol seperti PS4 dan Xbox, permainan di telefon bimbit atau peranti telapak tangan seperti PSP dan Nintendo DS sistem. Permainan mudah alih lebih mendapat perhatian pemain dan dianggap sebagai satu perkakasan yang paling digemari dalam permainan digital.

Permainan mudah alih ini sangat popular kerana pemain dapat bermain tanpa mengira masa dan tempat (Hafizullah, 2008). Permainan elektronik memiliki ciri-ciri asas dalam permainan seperti jalan cerita, matlamat dan objektif, keberhasilan dan maklum balas, konflik, pertandingan, cabaran, interaksi, dan perwakilan cerita (Caroux, Isbister, Le Bigot, and Vibert, 2015) atau lebih mudah, bermatlamat, matlamat berorientasikan aktiviti berasaskan peraturan yang menyeronokkan pemain (Cohen, 2014). Bermain permainan elektronik memberi manfaat terutamanya dalam aspek pembangunan manusia. Sebagai contoh, bermain permainan yang sebegini dapat meningkatkan hubungan sel otak bagi merangsang aktiviti yang bersifat membangun, dan merupakan satu mekanisme penting dalam tingkah laku dan kognitif pembangunan (Brown & Vaughan, 2009). Permainan elektronik bukan

sahaja boleh didapati dalam bentuk perisian tetapi ia juga mudah didapati menerusi permainan berasaskan web iaitu permainan atas talian. Permainan atas talian kebiasaannya mendorong sikap motivasi untuk bersaing dengan orang lain yang tidak kenali dan menjadi penarik kepada peminat dan orang dewasa (Przybylski, Rigby & Ryan, 2010). Permainan ini juga membantu membentuk jati diri apabila penyertaan melibatkan pemain daripada pelbagai budaya (Winget, 2011).

Kemudahan memperoleh rangkaian internet dan kepelbagaian gajet mudah alih membuka peluang bermain kepada peminat permainan elektronik. Permainan yang dapat diperoleh secara percuma dan mudah dimuat turun menambahkan lagi minat pemain untuk bermain tanpa mengira tempat. Laporan *Global Games Market* (2016) menunjukkan bahawa pemain-pemain di seluruh dunia merupakan penyumbang kepada pendapatan sebanyak USD 99.6 bilion pada tahun 2016, iaitu meningkat sebanyak 8.5% berbanding tahun 2015. *PricewaterhouseCoopers* (2012) dalam laporan analisis berkaitan hiburan dan media global 2012 hingga 2016 meramalkan pasaran permainan video di Malaysia dijangka berkembang daripada RM760 juta pada tahun 2015 kepada RM972 juta menjelang 2016 (Harian Metro Online, 28 Januari 2015).

Kajian lepas juga menunjukkan bahawa permainan elektronik kini menjadi sebahagian daripada rutin kehidupan kanak-kanak dan peminat permainan elektronik (Greenberg, 2008). Permainan elektronik menyumbang kepada interaksi sosial dan keseronokan yang menggalakkan pemain untuk bermain bersama-sama, berminat untuk menonton permainan lain, saling berkongsi komen, dan memperoleh pengalaman emosi yang didapati daripada orang lain (Pe-Than, Goh & Lee, 2014).



Motivasi dan pemain adalah saling berkait rapat. Amalan permainan berunsurkan motivasi dapat meningkatkan motivasi, prestasi, kesungguhan, dan keseronokan (Pinder, 1998) serta kepuasan pengguna secara keseluruhan melalui permainan (Rigby & Ryan 2011). Permainan elektronik mempunyai kaitannya dengan motivasi pemain. Motivasi merupakan pendorong isi hati pemain yang mengerakkan pemain melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam kehidupan (Yuksel, 2013). Motivasi ini adalah seiring dengan asas teori Maslow (1968) menganggap bahawa individu akan terus bermotivasi kerana sesuatu matlamat. Dalam permainan elektronik, motivasi memberi cabaran yang tinggi kepada pemain untuk terus bermain sehingga matlamat dan objektif permainan dapat dicapai (Yee, 2006). Menurut kajian Yee, melalui motivasi pemain dapat dibezakan dengan 3 komponen utama motivasi iaitu, pencapaian, sosial dan imersi. Ketiga-tiga komponen ini saling menyokong antara satu sama lain dan memainkan peranan yang penting untuk memotivasikan seseorang pemain.

Selain daripada itu, faktor motivasi juga boleh membezakan pemain kepada genre penyertaan. Berasaskan kepada amalan, minat dan cara bermain pemain permainan elektronik dibahagikan kepada beberapa kumpulan dalam genre penyertaan. Kumpulan melepak, meneroka dan gek adalah 3 kumpulan di dalam genre penyertaan yang boleh dikaitkan dengan perbezaan motivasi pemain. Faktor demografi tidak kurang pentingnya dalam mengkaji perbezaan motivasi dalam kalangan pemain. Faktor ini boleh dikaitkan dengan kekuatan faktor demografi, sifat keperibadian, dan psikosomatik dengan kategori pemain yang berbeza (Wenzel, 2009). Selain daripada faktor genre penyertaan dan demografi yang dikaitkan dengan perbezaan motivasi pemain, jenis permainan (genre permainan) juga boleh mendorong perbezaan motivasi kepada pemain. Keinginan yang berbeza untuk

memilih genre permainan boleh mendorong kepada kesan yang berbeza pada motivasi pemain (Granic, Lobel, & Engels, 2014).

Walau bagaimanapun pandangan masyarakat lebih terarah kepada kesan pemain terhadap permainan elektronik. Kajian ini tidak menfokuskan kepada kesan-kesan yang berlaku kepada pemain dalam permainan. Kajian memberi tumpuan untuk mengenal pasti perbezaan di antara motivasi pemain dan faktor demografi, genre penyertaan dan jenis-jenis permainan.

## **1.2 Latar Belakang Kajian**

Pengalaman bermain permainan elektronik boleh dipengaruhi oleh banyak faktor termasuk penggunaan perkakasan atau perisian untuk bermain, jenis permainan yang dimainkan, sama ada seseorang itu bermain dengan rakan atas talian atau bersama keluarga. Oleh kerana internet telah menjadi sebahagian daripada kehidupan peminat permainan (Wellman & Haythornthwaite, 2002), banyak permainan menawarkan faedah dengan membolehkan pemain bermain melalui internet (Marchand dan Hennig-Thurau, 2013).

Di Malaysia, menurut kajian yang dilakukan oleh Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) pada tahun 2015 mengenai pertumbuhan internet di Malaysia, didapati lebih 16.8 juta daripada 20.1 juta orang pengguna internet telah menggunakan perkhidmatan ini untuk bermain secara atas talian secara aktif (Berita Harian Online 2015). Hal ini menunjukkan bahawa kemudahan mengakses internet memberi lebih peluang kepada pemain untuk bermain dengan mudah.

Permainan elektronik memberi satu pengalaman yang pelbagai dan menjadi sebahagian daripada kehidupan hampir kesemua peminat permainan di negara kita

mahupun pada peringkat global. Sehingga kini, kebanyakan penyelidikan yang dilakukan terhadap pemain permainan elektronik telah memberi tumpuan kepada kesan akibat pendedahan menerusi permainan. Pendedahan yang berulang-ulang akan memberi kesan kepada sikap serta tindakan agresif pemain melalui pengalaman yang dilalui (Anderson et al., 2017). Analisis Elson & Ferguson (2013) terhadap kajian-kajian lampau mendapati kebanyakan kajian terhadap kesan-kesan negatif permainan digital memberikan tumpuan kepada aspek ketagihan permainan, pengaruh perilaku perubahan sikap terhadap pemain, masalah psikologi dan kesihatan. Di Malaysia, gejala negatif terhadap kesan sosial telah memaksa kerajaan pada 4 Oktober 2000 membuat keputusan mengharamkan pusat permainan video di seluruh negara (Utusan Online, 2001).

Setiap pemain mempunyai cara atau kaedah, cita rasa dan amalan bermain yang berbeza. Pemain mempunyai cara amalan mereka tersendiri dan menumpukan masa lapang mereka dengan bermain. Dalam era teknologi, telah menjadi amalan bagi pemain untuk bertemu sesama rakan-rakan sepermainan yang lain untuk membincangkan perkara-perkara yang membabitkan permainan yang mereka gemari (Dalisay, Kushin, Yamamoto, Liu, & Skalski, 2015). Menurut Gee (2005), pengalaman bermain dapat melatih pemain untuk mahir terutamanya dalam menguasai aspek teknikal.

Memiliki kemahiran dan pengalaman bermain yang luas dapat mempertingkatkan motivasi pemain untuk mencapai matlamat dalam permainan. Perbezaan motivasi dalam kalangan pemain yang berbeza disebabkan oleh persekitaran yang kompleks dalam permainan. Oleh itu, faktor motivasi ini boleh digunakan bagi mengenal pasti perbezaan motivasi dalam kalangan pemain berdasarkan demografi, genre penyertaan dan jenis permainan.

### 1.3 Motivasi Permainan

Menurut Maslow dalam Lefton (1982), tingkah laku manusia bermotivasi dalam arah "*self fulfillment*", iaitu setiap orang mempunyai motif bawahan yang selalu diperjuangkan untuk dipenuhi yang bergerak dari motif yang paling sederhana, iaitu keperluan fisiologi untuk merealisasikan diri.

Berdasarkan kepada teori ini, pemain akan menghadapi tahap tahap permainan yang perlu ditingkatkan ke peringkat seterusnya. Model Yee (2006), menunjukkan bahawa permainan elektronik secara tidak langsung menggalakkan pemain untuk sentiasa meningkatkan kebolehan mereka untuk sampai ke peringkat seterusnya. Tahap motivasi akan tercapai apabila pemain dapat memenuhi keinginan mereka untuk mendapat kuasa dan berjaya berada dalam sesuatu tahap permainan. Dalam permainan, teknik motivasi akan membangunkan ciri-ciri seperti kegigihan dan usaha secara berterusan dalam diri pemain sekali gus menyumbang kepada pencapaian dan kejayaan (Yuksel, 2013). Dari segi sosialisasi, motivasi terbentuk melalui kepuasan hubungan jangka panjang dengan pemain lain. Pemain yang memperoleh kemahiran bersosial semasa bermain akan memperoleh ganjaran melalui kerjasama pergaulan yang berkesan, kekuatan sokongan, dan membantu tingkah laku pemain (Ewoldsen, 2012).

Kajian tentang motivasi permainan memberikan fakta yang menarik. Pemain-pemain akan mendalami permainan mereka hasil dari pengalaman bermain dalam jangka masa yang tertentu. Hasil dari pengalaman tersebut, motivasi imersi akan terbina apabila pemain dapat menghayati permainan secara mendalam serta beremosi

ketika mereka bermain sebagai watak yang telah diciptakan itu (Bryant & Giglio, 2005).

Ramai penyelidik melihat motivasi dalam permainan sangat menarik untuk dikaji (Janssen, 2015). Kajian-kajian lepas menunjukkan penyelidikan tertumpu kepada motivasi potensi permainan digital (Han & Zhang, 2008; Noor Azli, 2014), meningkatkan prestasi permainan (Wong, 2012), menawarkan pelbagai bentuk penyampaian dan aplikasi pengetahuan (Han & Zhang, 2008), dan jalan cerita dapat membantu pemain memahami objektif permainan (Skolnick 2014). Selain itu, terdapat banyak proses kemahiran yang berlaku semasa pemain bermain permainan permainan elektronik mampu meningkatkan kemahiran penyelesaian masalah, motivasi dan sosialisasi dalam kalangan pemain (Gee, 2003) dan kesan permainan digital (2015).

Model motivasi Yee (2006), menyediakan model asas untuk memahami dan mengkaji bagaimana motivasi pemain berbeza dan bagaimana motivasi pemain berkait rapat dengan faktor-faktor seperti demografi, genre penyertaan dan jenis permainan elektronik. Dalam kajian semasa, analisis secara kuantitatif sering digunakan dalam kajian-kajian yang berkaitan dengan motivasi pemain. Model Yee mengemukakan 3 komponen utama motivasi pemain yang terdiri daripada komponen motivasi pencapaian, sosial, dan imersi dan 10 sub komponen motivasi yang lain.

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji tiga faktor utama yang mewujudkan perbezaan motivasi dalam kalangan pemain. Kajian ini turut mengkaji perbezaan di antara motivasi pemain dari sudut demografi pemain, genre penyertaan pemain dan jenis-jenis permainan elektronik.

### 1.3.1 Demografi Pemain

Dalam permainan elektronik, faktor demografi dapat mempengaruhi keputusan bagi membezakan motivasi permainan dalam kalangan pemain. Kajian ini merungkai pelbagai faktor motivasi permainan dengan pemain dalam aspek-aspek hubungan sosial, memahami interaksi mereka dengan pengguna lain dan pembentukan dalam persekitaran permainan.

Untuk itu, faktor jantina, umur dan pekerjaan adalah merupakan elemen dinamik yang membentuk pemain bermain, berinteraksi semasa bermain, dan berhubung melalui *platform* sosial mereka (Williams, 2009). Elemen-elemen ini dapat mengenal pasti gelagat dan amalan yang mendorong wujudnya motivasi yang berbeza di antara pemain.

Permainan elektronik kebiasaannya boleh memotivasikan pemain ke arah mencapai kejayaan dalam permainan. Walau bagaimanapun, kurangnya pengetahuan tentang perbezaan motivasi dalam aspek cita rasa antara pemain lelaki dan perempuan, agak sukar dikaji (Ream, 2011).

Penyelidikan berasaskan kepada faktor perbezaan jantina boleh dilihat dari sudut jenis aktiviti yang mendorong kepada perbezaan penggunaan media permainan (Pala & Erdem, 2011). Dalam kajian ini, ramalan boleh dilakukan untuk melihat bagaimana pemain lelaki dan wanita boleh mencapai motivasi, di dalam ruang permainan. Hasil kajian mendapati bahawa pemain lelaki mempunyai minat yang tinggi dalam pencapaian dan menonjolkan penguasaan mereka kepada pemain lain.

Bagi pemain wanita pula, mereka lebih berinteraksi dan bersosial dengan pemain lain dalam permainan (Nardi, 2010). Kajian juga menunjukkan bahawa sebilangan besar pemain wanita jelas menikmati permainan yang berunsur maskulin yang lebih menjurus kepada motivasi pencapaian seperti persaingan dan penguasaan (Taylor, 2003; 2006).

Permainan elektronik hari ini menembusi semua peringkat umur pemain (Winn & Heeter, 2009). Ia juga dianggap sebagai satu mitos, apabila permainan ini diminati hanya untuk golongan kanak-kanak sahaja. Beberapa kajian mendapati pemain lebih dianggap realistik dengan anggaran purata pemain terdiri dari 23 tahun (Griffiths, 2007). Menurut kajian Yee (2007), rata-rata pemain-pemain terdiri daripada kalangan mereka yang berumur 18 tahun dan ke bawah. Perbezaan motivasi dan faktor umur pemain agak sukar untuk diukur. Dalam kajian yang dilakukan terhadap keberkesanaan permainan elektronik menunjukkan bahawa tidak terdapat bukti faktor umur itu mempengaruhi motivasi pemain (Manero & Torrente, 2017).

Agak sukar untuk mengenal pasti perbezaan antara motivasi pemain dan pekerjaan. Rata-rata kajian lebih menumpukan kepada perbezaan pada kadar frekuensi bagi responden yang dikaji.

### **1.3.2 Genre Penyertaan**

Amalan berkongsi dan gemar bergaul adalah proses utama penyertaan dalam meneroka teknologi baharu. Berdasarkan ciri-ciri pemain, genre penyertaan merupakan kumpulan-kumpulan pemain yang berbeza dari segi corak, amalan dan cara bermain oleh pemain. Menurut Joe Karaganis (2007) genre penyertaan adalah

satu kaedah untuk menganalisis perbezaan yang dikaitkan dengan amalan pemain permainan elektronik. Menurut Ito (2008), genre penyertaan adalah satu proses penyertaan pemain ke dalam alam permainan elektronik.

Banyak kajian yang telah meneroka tentang hubungan motivasi permainan namun kajian yang melibatkan ciri pemain seperti genre penyertaan, masih kurang dikaji dalam penyelidikan berskala besar di Malaysia. Kajian ini akan menentukan perbezaan yang signifikan di antara komponen motivasi dan genre penyertaan. Ia memberi tumpuan kepada kumpulan-kumpulan yang gemar bermain, di samping menganalisis ciri pemain khususnya berdasarkan pengalaman dan motivasi pemain.

Kajian-kajian terdahulu mengenai genre penyertaan ini banyak berkisar kepada jurang penyertaan (Jenkins, 2006), kualiti hidup, penyertaan sosial dan pengalaman permainan (Alper, 2012), penglibatan diri dalam media asas permainan dan komuniti atas talian (Pitaru, 2008), budaya penyertaan dan perbezaan sosial (Clark, 2003), penyertaan remaja dalam budaya masyarakat global dan global (Appadurai & Breckenridge, 1988; Maira & Soep, 2004). Kajian-kajian ini dapat memberi gambaran bahawa masih kurang penyelidikan yang fokus kepada genre penyertaan pemain dalam permainan elektronik khususnya di Malaysia. Kajian ini sangat signifikan kerana dapat menjelaskan perbezaan motivasi permainan melalui cara atau kaedah, cita rasa, corak permainan dan amalan bermain oleh pemain berdasarkan genre penyertaan.

Bagi memahami tentang permainan elektronik, kajian ini meninjau aktiviti seharian pemain dan kefahaman penyertaan sosial serta amalan pemain. Model kajian ini merujuk rangka kerja genre penyertaan (*genres of participation*) untuk menjelaskan ragam (*mode*) atau kelaziman yang berbeza-beza dalam motivasi



penglibatan pemain. Genre penyertaan dapat dilihat apabila wujud tiga kumpulan besar pemain bagi mengenal pasti amalan, kumpulan pemain, corak permainan dan cita rasa teknologi pemain-pemain yang terlibat dalam permainan elektronik.

Genre ini menggambarkan tahap penglibatan pemain dalam aktiviti media baharu khususnya dalam permainan elektronik dengan cara mengintegrasikan pemahaman corak teknikal dan sosial. Oleh itu, pemain yang berbeza genre penyertaan, mempunyai kepelbagaian pengetahuan teknologi dan kepakaran berkaitan dengan media, minat dan motivasi ( Ito, 2013).

Ciri-ciri pemain seperti genre penyertaan didorong oleh minat yang mendalam dalam diri pemain. Bermain bersama keluarga dan rakan-rakan boleh mengeratkan silaturahim antara pemain melalui *platform* komunikasi sosial. Ianya sudah tentu menggalakan motivasi pemain untuk terus bermain (Ito, 2013). Pemain-pemain akan membina kumpulan masing-masing berdasarkan dorongan keserasian mengikut cita rasa, amalan dan hubungan sosial yang dibentuk sama ada melalui rangkaian sosial atau kenalan rakan sebaya (Gee et.al., 2003). Perhubungan erat dalam kumpulan akan mempertingkatkan lagi motivasi dalam pengetahuan dan kepakaran bidang teknikal permainan dan perkakasan (Wenger 1998).

Genre penyertaan membolehkan penyelidikan ini mengenal pasti pelbagai sumber, bagaimana cara atau kaedah, cita rasa, dan amalan bermain pemain serta motivasi yang dikaitkan dengan permainan elektronik. Genre penyertaan dalam permainan elektronik dapat dikenal pasti menerusi perspektif ciri-ciri pemain berdasarkan amalan pemain. Perbuatan melepak (*hanging out*), meneroka (*messing around*) dan gek (*geeking out*) adalah tiga bentuk genre penyertaan yang

menggambarkan bentuk komitmen yang berbeza terhadap penglibatan pemain di dalam permainan elektronik.

Genre penyertaan mempunyai kaitan dengan aspek motivasi pemain dalam permainan. Pemain-pemain akan didorong oleh motivasi dalam menginspirasi sesuatu peningkatan kemahiran dan kejayaan untuk mencapai matlamat dalam sesuatu permainan. Kaitan genre penyertaan dan faktor motivasi sangat penting untuk melihat perbezaan di antara motivasi pemain dan genre penyertaan.

### **1.3.3 Jenis Permainan**

Beberapa penyelidikan telah dilakukan untuk meneroka jenis permainan yang dapat meningkatkan motivasi pemain. Perbezaan dalam personaliti dan keinginan para pemain terhadap jenis permainan juga memberi kesan perbezaan pada motivasi (Granic, 2014). Pemain-pemain didedahkan dengan pelbagai jenis permainan elektronik. Perubahan secara drastik dalam reka bentuk dan corak permainan kini semakin kompleks dan dinamik. Pemilihan jenis permainan adalah berdasarkan kepada beberapa faktor termasuk perbezaan amalan personaliti pemain, penilaian kesukaran permainan, mod permainan dan sebagainya (Tamborini, 2010). Jenis-jenis permainan memberi faktor penarik kepada pengaruh motivasi, emosi dan interaksi pemain yang berbeza. Faktor penarik ini secara langsung akan mengubah corak permainan dan tingkah laku pemain dalam permainan. Walau bagaimanapun, pemain akan menyesuaikan diri dengan perubahan ini walaupun permainan tersebut akan dinaik taraf (*upgrade*) pada masa akan datang (Klimmt, Vorderer, & Ritterfeld,

2007). Jenis permainan elektronik akan memberi perbezaan corak motivasi dalam kalangan pemain (Stetina, 2011).

#### **1.4 Pernyataan Masalah**

Para pemain kebanyakannya membesar dalam era teknologi media baharu. Penggunaan permainan elektronik telah meningkat secara berterusan dan rata-rata pemain meluangkan masa bermain pada setiap hari (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010). Pembangunan teknologi yang serba canggih, membolehkan pemain permainan elektronik lebih mudah bermain dengan gajet-gajet mudah alih seperti telefon bimbit, tablet, komputer riba dan konsol permainan bersaiz kecil. Perisian-perisian permainan kini mudah diakses dan dimuat turun secara percuma di internet. Pemain boleh bermain di mana-mana sahaja tanpa mengira waktu memandangkan gajet-gajet mudah alih ini senang dibawa atau disimpan.

Pemain-pemain terdedah dengan mudahnya untuk bermain. Mereka boleh memperolehi aplikasi-aplikasi permainan secara percuma, dengan membeli atau bermain di kafe-kafe siber yang berdekatan. Justeru itu, perbezaan dapat dilihat dari segi pemilihan permainan dan pengaruh faktor sekeliling, menunjukkan alasan bahawa terdapatnya berbeza dari segi motivasi pemain (King, 2009).

Kajian-kajian lepas sering mengkaji kesan penggunaan media terhadap individu. Pandangan masyarakat lebih kearah kepada kesan pemain terhadap permainan elektronik ini. Walau bagaimanapun, kajian untuk mengenal pasti perbezaan di antara motivasi pemain berdasarkan faktor demografi, genre penyertaan

dan jenis permainan elektronik merupakan isu yang masih kurang diketengahkan dalam penyelidikan.

Jika diselidik dari segi isu motivasi pemain, secara amnya, mendapati bahawa pemain permainan ini mempunyai peminat tegar yang begitu ramai di seluruh dunia. Seharusnya perlu dikaji dengan lebih mendalam terhadap aspek motivasi yang terarah kepada kehendak pemain. Penyelidik berusaha untuk mengenal pasti arah perbezaan di antara motivasi pemain dengan faktor -faktor seperti demografi (jantina, umur dan pekerjaan), genre penyertaan dan jenis permainan elektronik. Kajian ini, menggariskan model motivasi Yee (2006), yang mengetengahkan kaitan antara motivasi dengan pemain. Kajian ini memberi pendekatan kepada tiga perbezaan komponen utama motivasi pemain iaitu faktor pencapaian, sosial dan imersi.

Perbezaan motivasi di kalangan pemain yang berbeza adalah seiring dengan persekitaran tingkah laku dan interaksi pemain yang lebih kompleks. Walau bagaimanapun menurut kajian Sherry dan Lukas, (2003), kebanyakan kajian berasaskan kepada perbezaan motivasi pemain hanya bergantung pada model kesan tradisional. Menurut mereka lagi, semua pemain adalah didorong oleh alasan yang sama tanpa mengambil kira faktor seperti demografi, memilih media, interaksi dan tingkah laku pemain. Kajian ini membuka ruang untuk mengkaji bagaimana perbezaan motivasi ini boleh dibezakan mengikut demografi yang berbeza (jantina, umur dan pekerjaan) dalam kalangan pemain.

Model genre penyertaan oleh Ito (2010) dibentuk untuk mengkategorikan pemain mengikut amalan yang berbeza. Ianya lebih menjurus kepada sifat keperibadian dan tingkah laku pemain dalam permainan. Matlamat model ini adalah untuk menjelaskan perbezaan pemain melalui model motivasi pemain dalam

permainan elektronik (Engedal, 2015). Sehingga kini, masih kurang kajian secara saintifiknya mengenai perbezaan motivasi pemain dan genre penyertaan secara holistik (Woods 2014). Menurut kajian Ito (2010), masyarakat menganggap bahawa ciri, tingkahlaku permainan dan motivasi pemain adalah homogen atau sama bagi semua kalangan pemain. Oleh itu, agak kurang diberi perhatian terhadap perbezaan antara faktor motivasi pemain dan ciri-ciri serta tingkahlaku pemain berdasarkan kepada model genre penyertaan. Kajian ini akan mengkaji arah motivasi yang sebenarnya dilalui oleh pemain-pemain dalam kumpulan genre penyertaan yang berbeza.

Pemain dipengaruhi dengan pelbagai jenis permainan berdasarkan faktor perbezaan personaliti, pemilihan permainan, penilaian, *mood*, dan sebagainya (Tamborini, Bowman, Eden, Grizzard, & Organ, 2010). Jenis permainan akan lebih memupuk kepada faktor motivasi yang sihat. Pemain yang berbeza boleh dipengaruhi oleh motivasi yang berbeza kepada semua jenis permainan (Isabela, 2014). Walau bagaimanapun kajian-kajian lepas ini tidak memberi gambaran yang jelas tentang perbezaan motivasi pemain mengikut jenis-jenis permainan.

Kajian ini adalah penting untuk memahami perbezaan motivasi pemain dan jenis permainan elektronik yang berlaku dalam konteks di sekitar Pulau Pinang. Sehingga kini, masih kurang kajian di Malaysia yang memfokuskan kepada rangka kerja kajian perbezaan di antara motivasi permainan dan 3 faktor penyelidikan yang merangkumi faktor demografi, genre penyertaan dan jenis permainan dalam kalangan pemain permainan elektronik.

## **1.5 Objektif Kajian**

Objektif kajian ini adalah untuk:

- 1.6.1 Mengenal pasti perbezaan di antara faktor demografi dan motivasi pemain.
- 1.6.2 Mengenal pasti perbezaan di antara faktor genre penyertaan dan motivasi pemain.
- 1.6.3 Mengenal pasti perbezaan di antara faktor jenis permainan dan motivasi pemain.

## **1.6 Persoalan kajian**

Beberapa persoalan kajian telah dikemukakan untuk mencapai objektif kajian, antaranya:

- 1.7.1 Adakah terdapat perbezaan di antara faktor demografi dan motivasi pemain?
- 1.7.2 Adakah terdapat perbezaan di antara faktor genre penyertaan dan motivasi pemain?
- 1.7.3 Adakah terdapat perbezaan di antara faktor jenis permainan dan motivasi pemain?

## **1.7 Kerangka Teori**

Pelbagai kecanggihan teknologi telah dihasilkan dalam bentuk media atau hiburan bagi menarik perhatian pemain permainan masa kini. Dalam permainan elektronik, pemain dapat mengamalkan kemahiran sosial untuk bermain hasil daripada perkongsian dan pengalaman daripada rakan-rakan sepermainan yang lain. Perundingan dan kemahiran sosial adalah salah satu aspek penting dalam penglibatan diri dalam sesuatu permainan (Driscoll, 2005). Selain daripada berhibur dalam alam permainan, motivasi dapat membangunkan pemain dalam menentukan kuasa autonomi, membuat keputusan dan peraturan sendiri dalam permainan elektronik (Michael, 2014).

Pemain permainan elektronik menimba pengetahuan mereka sendiri ketika mereka berinteraksi atau bermain. Kefahaman dan pengetahuan sesuatu jenis permainan elektronik boleh berlaku ketika pemain di luar permainan. Mereka akan mendapatkan segala maklumat daripada rakan-rakan sepermainan atau informasi yang dicari melalui saluran internet. Penglibatan secara langsung dengan bermain mampu memperkasa proses kefahaman dan pengetahuan permainan dalam kalangan pemain yang lahir selepas tahun 1976 hingga 1980, yang juga dikenali sebagai Generasi Y atau Millennials (Howe & Strauss, 2000).

Pemain yang terlibat dalam permainan yang kompleks ini tidak boleh menjadi pasif (Antonacci & Modaress, 2008). Mereka perlu menganalisis maklumat dan melihat konteks permainan secara proaktif, dan kemudian menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk merumuskan strategi untuk membuat keputusan semasa bermain. Pemain juga perlu untuk memperoleh pelbagai kemahiran baharu melalui interaksi (bersaing atau bekerjasama) dengan pemain lain di dalam permainan (Christou 2013).

Permainan elektronik dianggap sebagai suatu fenomena yang membawa perubahan pantas dan menimbulkan implikasi yang sukar difahami. Pemain yang aktif telah mula membangunkan pemahaman sendiri terhadap konsep kandungan dan persekitaran melalui permainan elektronik (Gee, 2004). Jin (2014) berpendapat implikasi keseronokan dan motivasi pemain boleh meningkatkan semangat melalui cabaran semasa bermain. Tambahan pula, dalam perspektif pengurusan, pemain juga dapat mengasah kemahiran, motivasi dan pengalaman dalam bidang-bidang tertentu melalui permainan ini (Barnett, 2011).

Model empirikal motivasi pemain dalam permainan elektronik memberikan asas dalam memahami dan mengkaji bagaimana perbezaan di antara motivasi pemain terhadap faktor demografi, genre penyertaan dan jenis permainan. Menurut Yee (2006), setiap pemain mempunyai dorongan-dorongan motivasi yang berbeza. Dorongan-dorongan ini melibatkan komponen-komponen seperti pencapaian, sosial dan imersi atau penghayatan (Yee 2006). Pemain yang mempunyai pencapaian yang tinggi adalah terdiri daripada mereka yang gemar bersaing dan mempunyai cita-cita besar untuk mendapat status di dalam permainannya. Pemain akan berusaha untuk



mempelajari mekanisme permainan dengan penuh minat untuk memaksimumkan prestasi dalam permainan.

Seorang pemain yang memiliki ciri-ciri pencapaian prestasi motivasi yang tinggi akan berusaha bersungguh-sungguh sehingga mencapai matlamat dalam permainan.

Pemain yang mempunyai ciri-ciri motivasi sosial mempunyai keterujaan untuk membantu atau minat berinteraksi dengan pemain lain. Mereka mempunyai semangat yang tinggi untuk membina hubungan sosial yang bermakna dalam kumpulan mereka. Pemain-pemain yang mempunyai minat yang sama akan berasa selesa dalam suasana persekitaran sosial, justeru membuatkan pemain akan terus bersemangat untuk meneruskan permainan ini.

Pemain bermotivasi imersi menurut Yee (2006), akan berusaha mencari penemuan-penemuan baru dalam sesuatu permainan yang belum ditemui oleh pemain-pemain lain. Pemain akan mendalami watak dan membayangkan seolah-olah mereka berada pada watak sebenar di dalam permainan tersebut. Selain itu, kajian Suarez, Thio dan Singh (2012) mendapati, pemain seperti ini juga lebih cenderung melibatkan diri dalam memainkan peranan watak, meneroka cerita di sebalik permainan, menikmati dekorasi avatar dalam talian dan menggunakan permainan ini sebagai melarikan diri daripada mengelak isu kehidupan sebenar dalam interaksi sosial.

Model kaji selidik taksonomi motivasi Yee (2006), telah melibatkan seramai 6,700 responden yang bermain permainan elektronik. Kajian motivasi pemain ini cuba meneliti kembali kesahihan kajian yang dilakukan oleh Bartle (1996).

Persoalannya apakah perbezaan yang dapat dikenal pasti dalam kalangan pemain berdasarkan perbezaan jantina, umur dan jenis keperibadian dari motivasi permainan.

Kandungan permainan elektronik dan amalan inovatif dalam penyertaan menunjukkan sejauh mana media elektronik yang baik dapat menggalakkan kemahiran baharu, meningkatkan pencapaian, dan memupuk motivasi dalam kalangan pemain melalui amalan-amalan penyertaan dalam permainan. Permainan elektronik menjadi gerbang baharu yang memberi peluang kepada pemain permainan untuk merancang strategi dan menyelesaikan masalah dalam permainan, sekali gus membangunkan kandungan dalam permainan untuk menyokong kaedah motivasi, komunikasi dan kemahiran bahasa (Macklin, 2009).

Pengetahuan dan kemahiran bermain berasaskan pengalaman serta perkongsian lampau dapat mewujudkan fenomena kumpulan-kumpulan genre penyertaan dalam kalangan pemain permainan elektronik. Model kajian Ito (2010), genre penyertaan difahami sebagai penyertaan pemain dalam kumpulan gabungan kumpulan sosial yang berbeza. James Paul Gee (2003) mencadangkan bahawa permainan ialah sebahagian daripada pembinaan pertalian kumpulan. Begitu juga, pendekatan amalan dalam komuniti yang berlandaskan pengalaman dapat membangunkan pengetahuan dan kepakaran bersepadu untuk menjadi sebahagian daripada kumpulan sosial yang terlibat dalam aktiviti bersama (Wenger 1998). Dalam memahami bentuk-bentuk amalan berkumpulan, kajian perlu mengambil kira tentang penglibatan individu dalam permainan dan juga sifat-sifat kumpulan beridentiti sosial.

Penglibatan pemain dengan teknologi secara khusus menyediakan etnografi kategori amalan yang dikongsi dan struktur pemain yang terbentuk mengikut genre penyertaan seperti melepak, meneroka, dan gek menggambarkan perbezaan tahap

penyertaan mereka dalam aktiviti permainan elektronik. Pada masa yang sama, ianya dapat mengintegrasikan satu pemahaman corak teknikal, sosial, dan amalan. Genre penyertaan juga diketahui sebagai alternatif kepada taksonomi sedia ada tentang penglibatan media yang biasanya disusun oleh jenis *platform* media, kekerapan penggunaan media, dan status sosioekonomi. Justeru itu, jelas bahawa pemain yang

berbeza memiliki perbezaan pada peringkat pembangunan media yang berkaitan dengan kepakaran, minat, dan motivasi (Ito 2010).

Motivasi boleh dibezakan berdasarkan ciri-ciri demografi pemain yang berkait rapat dengan corak penggunaan atau tingkah laku lain dalam permainan. Oleh itu, satu model empirikal motivasi pemain dalam permainan dijadikan rujukan bagi memahami dan menilai tahap perbezaan seorang pemain dengan pemain lain dan bagaimana perbezaan di antara motivasi bermain dengan faktor perbezaan umur, jantina dan pekerjaan pemain. Dalam kajian ini, pendekatan analisis telah digunakan untuk mewujudkan model empirikal motivasi pemain. Analisis ini mendedahkan 10 komponen motivasi yang dikumpulkan ke dalam 3 komponen utama secara menyeluruh (pencapaian, sosial, dan imersi). Faktor-faktor motivasi ini dapat dijadikan sumber data kajian analisis bagi menerangkan dan memahami keutamaan untuk mengesan ciri-ciri pemain melalui genre penyertaan dalam permainan (Yee 2007).

## **1.8 Kepentingan Kajian**

Kajian ini menyumbang kepada satu penemuan terperinci mengenai perbezaan motivasi pemain terhadap faktor-faktor demografi, genre penyertaan dan jenis-jenis permainan dalam kalangan permainan elektronik. Kajian ini juga dapat merungkai

satu usaha yang jelas mengenai ilmu baru dalam menambahbaikkan kajian ilmiah yang sedia ada. Teori taksonomi Yee misalnya, dapat diperkembangkan dengan lebih mendalam lagi melalui penyelidikan ini. Faktor motivasi pemain model Yee boleh diserasikan dengan mengenal pasti perbezaannya dengan faktor-faktor lain seperti demografi, genre penyertaan dan jenis permainan

Kajian ini juga dapat merungkai kelemahan pandangan masyarakat umum melalui kajian Ito bahawa sifat motivasi pemain adalah homogen. Kajian ini membuktikan bahawa wujudnya perbezaan motivasi pemain dan genre penyertaan ketika bermain permainan elektronik. Ini menunjukkan bahawa satu penjelasan konkrit tentang adanya amalan-amalan berbeza membawa kepada motivasi yang berbeza daripada pelbagai kumpulan-kumpulan pemain dalam permainan. Ciri-ciri amalan pemain dan faktor mengintegrasikan dalam aspek teknikal, sosial, dan cara bermain menjadi satu *platform* yang ada pada genre penyertaan boleh membawa kearah penerokaan motivasi pemain. Dapatan kajian ini akan membolehkan pemain-pemain dalam industri kreatif, khususnya, bagi mereka merekacipta perisian permainan, memahami corak kehendak pemain serta perbezaan di antara motivasi pemain berdasarkan faktor demografi, genre penyertaan dan jenis permainan menjadi landasan untuk mengadaptasi idea-idea reka bentuk perisian permainan yang sesuai.

Melalui penyelidikan ini, rumusan fakta adalah terhadap kepada perbahasan ke atas dapatan yang positif dan ia akan menyumbang kepada bahan-bahan ilmiah. Kajian ini juga mampu mencetus idea-idea baharu dalam membangunkan program-program mereka bentuk perisian permainan dalam permainan elektronik oleh pemain-pemain dalam industri kreatif di Malaysia. Dengan rumusan dari kajian ini, penyelidik dapat menilai sikap dan amalan pemain permainan elektronik dan boleh

terarah kepada rekabentuk permainan elektronik yang kreatif yang sesuai dengan kehendak serta citarasa pemain.

## **1.9 Skop dan limitasi**

Penyelidikan ini melibatkan pemain permainan elektronik sebagai responden kajian dengan tujuan mengenal pasti perbezaan di antara motivasi pemain dan demografi pemain (jantina, umur dan pekerjaan), genre penyertaan (melepak, meneroka dan gek) dan jenis permainan (12 jenis permainan). Untuk mencapai matlamat kajian yang telah digariskan, terdapat beberapa aspek kajian yang akan dikaji berdasarkan kepada kemampuan pengkaji dan jangka masa kajian yang terhad. Kajian ini hanya dijalankan di sekitar Pulau Pinang yang melibatkan responden yang terdiri daripada pelajar sekolah, mahasiswa institut pengajian tinggi, mereka dalam kalangan yang sudah berkerja dan tidak bekerja. Responden terdiri dari kalangan mereka yang berumur di antara 15 sehingga 31 tahun ke atas.

## **1.11 Rumusan**

Permasalahan kajian ini membawa kepada impak keputusan yang memuaskan dari segi kefahaman terhadap perbezaan motivasi pemain di kalangan pemain permainan elektronik. Justeru itu, kajian ini boleh mengklasifikasikan perbezaan di antara motivasi pemain berdasarkan demografi, genre penyertaan dan jenis permainan di kalangan pemain permainan elektronik. Hasil kajian ini dapat memberi