

## Pengaruh audiens terhadap performa individual dalam bermain permainan ponsel = Audience effect on individual's performance in playing mobile phone game

M.E. Diane Prameswari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20505831&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori <em>audience effect</em> dan melihat apabila teori dapat direplikasikan dalam bermain permainan ponsel bernama Piano Tiles, sebagai sebuah cara untuk mengatasi krisis replikasi yang seringkali menjadi tantangan dalam bidang studi psikologi. Empat puluh mahasiswa dibagi menjadi dua grup independen: dengan audiens, dan tanpa audiens, dan diminta untuk bermain game Piano Tiles serta mengisi survey singkat tentang tingkat evaluasi. Skor peserta dalam permainan digunakan sebagai variabel dependen yang utama, dan survei tingkat evaluasi digunakan sebagai variabel dependen sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta dalam grup dengan audiens mendapatkan skor yang lebih tinggi secara signifikan dari peserta dalam grup tanpa audiens, bertentangan dengan <em>drive theory</em> oleh Zajonc. Kedua grup tidak mencapai tingkat evaluasi yang signifikan, membuktikan bahwa theory Rosenberg tentang tingkat evaluasi tidak berlaku untuk situasi ini. Teori <em>distraction-conflict</em> serta keterbatasan pada penghitungan skor pada permainan muncul sebagai alasan potensial mengapa hipotesis tidak didukung. Hasil dan implikasi studi ini dapat digunakan landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai <em>audience effect</em> pada penggunaan ponsel.

---

This study was aimed to test the audience effect theory and see if the theory can be replicated in playing a mobile phone game named Piano Tiles, as a way to address the replication crisis that has been a challenge in psychology field of study. Forty university students were divided into two independent-groups: one with audience and one with no audience, and were asked to play Piano Tiles game and fill out a short survey about levels of evaluation. The participants` score in the game acted as primary dependent variable and levels of evaluation survey was the secondary dependent variable. The result shows that participants with audience condition scored significantly higher than no audience condition, contrary to Zajonc`s drive theory. Both groups did not attain a significant evaluation apprehension, suggesting that Rosenberg`s evaluation apprehension theory did not appear in this situation. Distraction-conflict theory as well as the limitation of the scoring system of the game emerged as potential reason of the rejected hypotheses. The result and implications of this study can serve as a base for further research regarding audience effect in using mobile phone.