

ABSTRACT

Motivation and Gratification of Gamers in the Mobile Legends Community of Pamulang University

Aji Anugrah Putra¹⁾, Maya Racmawaty²⁾

¹⁾Student of Communication Department, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾Lecturer of Communication Department, Universitas Pembangunan Jaya

In the modernization era itself in social science refers to a form of transformation from a less developed or less developed state to a better direction with the hope that people's lives will be better. Humans are very dependent on technology. The development of communication technology is currently growing rapidly, as well as technological developments in aspects that have changed the pattern of people's lives. An example of the results of the development of communication technology is the emergence of mobile phones or smartphones. The development of this technology has made online games and E-sports grow rapidly. Various kinds of people and ages play online games. Like students who get motivated to play the game that is being played, namely Mobile Legends. Students who should study in academia often play Mobile Legends games and get their own satisfaction from playing Mobile Legends games until they form an online gaming community. This study uses a qualitative method and the motivation of students who play online games in accordance with the motivation, satisfaction and uses and gratification trolleys where their students play Mobile Legends games and join the community based on their own volition and students are also satisfied with Mobile Legends because it is easy to play and students are also in accordance with the dimension of satisfaction where they are loyal, recommend products, make payments and provide input on the Mobile Legends game.

Keywords : Motivation, Gratification, College Student, Gaming Community.

Libraries : 40

Publication Years : 2013-2021

ABSTRAK

Motivasi dan Kepuasan Gamers di Kalangan Komunitas *Mobile Legends* Universitas Pamulang

Aji Anugrah Putra¹⁾, Maya Racmawaty, S.Pt., M.Sc²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Jaya

Pada zaman modernisasi sendiri dalam ilmu sosial merujuk pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik. Manusia sangat bergantung pada teknologi. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini semakin pesat, serta perkembangan teknologi dalam aspek sudah mengubah pola kehidupan masyarakat. Contoh dari hasil perkembangan teknologi komunikasi adalah munculnya telepon genggam atau *smartphone*. Perkembangan teknologi ini ini menjadikan *game online* dan *E-sport* berkembang pesat. Berbagai macam kalangan dan umur bermain *game online*. Seperti mahasiswa yang mendapatkan motivasi untuk bermain *game* yang sedang ramai dimainkan yaitu *Mobile Legends*. Mahasiswa yang seharusnya menuntut ilmu di akademis justru sering bermain *game Mobile Legends* dan mendapatkan kepuasan sendiri karena bermain *game Mobile Legends* hingga mereka membentuk suatu komunitas *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan motivasi mahasiswa yang bermain *game online* sesuai dengan teori motivasi, kepuasan dan *uses and gratification* dimana mahasiswa mereka bermain *game Mobile Legends* dan bergabung dengan komunitas berdasarkan kemauan diri mereka sendiri dan mahasiswa juga merasa puas dengan *Mobile Legends* karena mudah dimainkan dan mahasiswa pun sesuai dengan dimensi kepuasan dimana mereka setia, merekomendasikan produk, melakukan pembayaran dan memberikan masukan pada *game Mobile Legends*.

Kata kunci : Motivasi, Kepuasan, Mahasiswa, Komunitas *Game*.

Pustaka : 40

Tahun Publikasi : 2013-2021

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN MENGENAI ORIGINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DATAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Akademis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Teori dan Konsep	15
A <i>User and Gratification</i>	15
B Motivasi.....	17
C Kepuasan	19
D <i>Game Online</i>	22
E <i>Mobile Legends</i>	25
F <i>Gamers</i> di Kalangan Mahasiswa.....	28
2.3 Kerangka Berpikir	30

BAB III	METODE PENELITIAN	31
	3.1 Pendekatan Penelitian	31
	3.2 Metode Penelitian	32
	3.3 Unit Analisis	34
	3.4 Metode Pengumpulan Data.....	34
	3.5 Metode Analisa Data.....	35
	3.6 Metode Pengujian Data.....	36
	3.7 Keterbatasan Penelitian.....	39
BAB IV	HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN	41
	4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	41
	4.1.1 Informan Pertama.....	41
	4.1.2 Informan Kedua	42
	4.1.3 Informan Ketiga	42
	4.2 Hasil Analisa dan Pembahasan	43
	4.2.1 Motivasi.....	43
	4.2.2 Penggunaan dan Kepuasan <i>Mobile Legends</i>	55
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	85
	5.1 Kesimpulan	85
	5.2 Saran	87
	5.2.1 Saran Akademis	87
	5.2.2 Saran Praktis.....	87
	DAFTAR PUSTAKA	89
	LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna *Game Online*6



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 2.1	Kerangka Berpikir	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Unit Analisis/Informan	95
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan	96
Lampiran 3. Transkrip Informan 1	99
Lampiran 4. Transkrip Informan 2	107
Lampiran 5. Transkrip Informan 3	116
Lampiran 6. <i>Open Coding</i> Informan 1	128
Lampiran 7. <i>Open Coding</i> Informan 2	186
Lampiran 8. <i>Open Coding</i> Informan 3	229
Lampiran 9. <i>Axial Coding</i>	283
Lampiran 10. <i>Selective Coding</i>	341
Lampiran 11. Formulir Pengajuan Sidang	367
Lampiran 12. Formulir Persetujuan Dosen	368
Lampiran 13. Formulir Persetujuan Sidang Skripsi	369
Lampiran 14. Formulir Pernyataan Originalitas	370
Lampiran 15. Formulir Pembimbingan	371
Lampiran 16. <i>Curriculum Vitae</i>	372
Lampiran 17. Sertifikat <i>Complete</i>	373
Lampiran 18. Hasil Cek Plagiarisme 1	374
Lampiran 19. Hasil Cek Plagiarisme 2	375