

**MOTIV PSIKOLOGIS DAN EKONOMIS PROFESIONAL MUDA
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**

**Skripsi diajukan untuk Memenuhi Syarat Akademik Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)**



Disusun oleh :

Fawazul Hakim Al holifi
Nim : K19055411

Pembimbing:

DR Ahmad Muntaha, M.Si.

SEKOLAH TINGGI ILMUM KOMUNIKASI

STIKOM YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

MOTIV PSIKOLOGIS DAN EKONOMIS PROFESIONAL MUDA
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

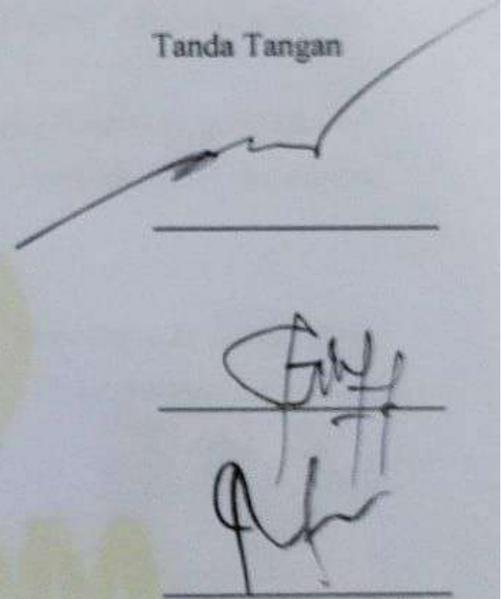
Disusun oleh :
Fawazul Hakim Al Holifi
K19055411

Telah diujikan dan disahkan oleh Tim Penguji Skripsi dari Prodi S1 Ilmu
Komunikasi STIKOM Yogyakarta
Pada Tanggal 25 Januari 2024

Tim Dosen Penguji,

Tanda Tangan

1. Dr. Ahmad Muntaha M.Si
NIDN. 0527056401
2. Supadiyanto S.sos.I., M.I.KOM
NIDN. 0514088102
3. Rofiq anwar, M.A
NIDN. 0011017901

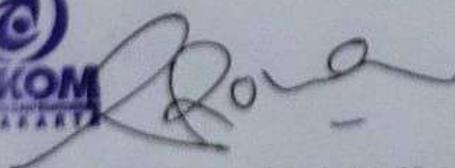


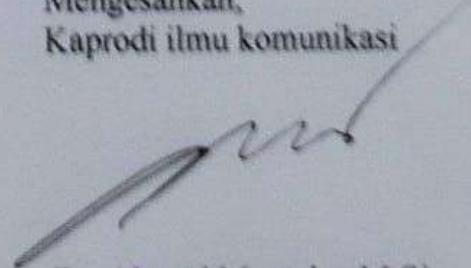
Handwritten signatures of the examiners, each on a horizontal line.

Mengetahui,
Ketua STIKOM Yogyakarta

Mengesahkan,
Kaprosdi ilmu komunikasi




Karina Rima Melati, M. Hum
NIDN. 0530098201


Dr. Ahmad Muntaha, M.Si
NIDN. 0527056401

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fawazul hakim Al holifi

NIM : K19055411

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa proposal saya dengan judul **"MOTIF PSIKOLOGIS DAN EKONOMIS PROFESIONAL MUDA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS"** benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu sumber informasi yang dikutip penulis lain telah disebut kandalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan penelitian ini hasil jiplakan (copy paste), saya bersedia menerima sanksi akademis dan pidana atas perbuatan saya.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Fawazul Hakim Al Holifi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah swt, Tuhan semesta alam dan shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Saw, juga kepada keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya. Amin. Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain yaitu :

1. Dr Ahmad Muntaha M,Si sebagai Pembimbing yang memberikan dukungan, motivasi, dan bimbingan terus menerus, dan tanpa bosan selalu meluangkan waktu di tengah kesibukannya, sehingga menjadikan skripsi ini lebih matang dan cepat selesai.
2. Drs Ahmad Muntaha selaku kepala prodi ilmu Komunikasi
3. Para dosen stikom Yogyakarta yang pernah membimbing penulis dari semester awal hingga semester ahir
4. Dan semua pihak yang yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut menadatkan pahala yang berlipat-ganda dari Allah Swt. Dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin

DAFTAR ISI

Halaman Cover	I
Pernyataan Keaslian Karya	II
Kata Pengantar	III
Daftar isi	IV
Daftar Tabel	V
Daftar Lampiran	VI
Abstrak	VII
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	4
B. Kajian Teori	25
C. Analisis pembaruan penelitian (Novelty)	38
D. Kerangka Berpikir	39
E. Rincian Variabel Lingkup Penelitian	40 40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Paradigma dan Jenis Penelitian	41
B. Teknik Pengumpulan Data	41
C. Teknik Analisis Data	41
D. Narasumber dan Pertimbangan	41
E. Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	42
B. Analisis antara teori dan praktek	47
C. Motiv psikologis professional muda bermain game mobile legends	49
D. Motiv ekonomis professional muda bermain game mobile legends	53
E. Analisis motif Psikologis Dan Ekonomis Profesional Muda Bermain Game Mobile Legends	57
F. Analisis terhadap pemain mobile yang kecanduan bermain	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
Daftar pustaka	67
Lampiran	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.0 Penelitian terdahulu

Tabel 2.1 jadwal penelitian

Tabel 2.2 Deskripsi professional muda informan dari penelitian yang peneliti tulis

Tabel 2.3 deskripsi informan dari para pemain mobile legend di pekanbaru, avarius squad

Tabel 2.4 informasi Pendapatan professional muda

Tabel 2.5 informasi pendapatan atlit e-sports

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Transkrip wawancara

Lampiran 2 : Dokumentasi

Lampiran 3 : Hasil cek turnitin

ABSTRAK

Saat ini game online adalah jenis game yang banyak dimainkan oleh orang-orang di dunia, game online memungkinkan kita bermain bersama orang-orang dari seluruh dunia, para pemain dari game online tersebut datang dari berbagai usia, dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa memainkan game online, dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui motiv psikologis dan ekonomis apa saja dari para professional muda memainkan game online dikala waktu sibuk mereka dalam menghadapi pekerjaan.

yang dimaksud professional muda itu sendiri adalah para remaja yang telah memiliki pekerjaan dan berusia diatas 20 tahun.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber yang berjumlah 6 orang untuk mendapatkan sampling data.

Hasil dari penelitian ini berupa beberapa motiv psikologi dan ekonomis para professional muda memainkan game mobile legends, salahsatunya adalah mengikuti trend dan banyaknya pemain mobile legend di Indonesia sehingga membuat mereka tertarik untuk memainkannya.

ABSTRACT

Currently online games are a type of game that is played by many people in the world, online games allow us to play with people from all over the world, this study aims to determine the psychological and economic motivations of young professionals playing online games during their busy time in dealing with work.

what is meant by young professionals themselves are teenagers who already have jobs and are over 20 years old.

This research was conducted using a qualitative research method with a descriptive approach where the analysis of the data obtained was in the form of words, pictures and behavior and not set forth in the form of numbers or statistical figures but by giving an explanation or giving a description of the situation or condition under study in the form of a narrative description.

The results of this study are in the form of several psychological and economic motivations for young professionals to play mobile legends games, one of which is following the trend and the large number of mobile legend players in Indonesia so that it makes them interested

Kata kunci : Game online, Motivasi, mobile legends

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Mendapatkan hiburan adalah salah satu dari hakikat manusia karena dengan hiburan manusia dapat merasakan kesenangan dikala kepenatan yang sedang mereka alami,hiburan tersebut dapat datang dari mana saja asalnya,salah satu dari hiburan tersebut adalah dengan bermain vidio game,vidio game sendiri merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan dengan menggunakan alat elektronik sebagai media perantaranya,seiring perkembangan waktu vidio game terus berkembang hingga seperti saat ini di mana untuk memainkannya terbilang cukup mudah,dengan menggunakan smartpone kita dapat memainkan vidio game di mana saja dan kapan saja,hal ini tentu saja memudahkan kita untuk mendapatkan hiburan.

Saat ini bermain game dapat dilakukan dengan cara online yaitu di mana bermain game dapat dilakukan dengan teman kita atau orang baru dengan jarak yang sangat luas,tentu saja hal ini akan membuat kita semakin tertarik untuk memainkan game online.

banyak kalangan yang memainkan game online sebagai hiburan bahkan juga sebagai pekerjaan mereka,bukan hanya anak kecil dan remaja bahkan orang dewasa juga ikut memainkan game online,salah satu game online yang mempunyai banyak pemain aktif di indonesia adalah mobile legends banng bang,game yang memulai debutnya pada tahun 2015 tersebut tercatat sudah mencapai 500 juta download di playstore serta memiliki pemain aktif bulanan yang mencapai angka 34 juta di indonesia per tanggal 22 mei 2023,para pemain tersebut tersebar dari berbagai pulau di indonesia dengan dimainkan laki-laki maupun perempuan,banyak dari pemain mobile legends adalah orang dewasa yang sudah berpenghasilan atau dapat disebut juga profesional muda,para profesional muda ini memainkan game mobile legends dengan berbagai macam alasan.

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang yang sudah ditulis diatas,ada beberapa rumusan masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah motif psikologis profesional muda bermain game mobile legend?
2. Bagaimanakah motif ekonomis profesional muda bermain game mobile legend?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan motif-motif psikologis profesional muda bermain game mobile legends
2. Untuk mendeskripsikan motif-motif ekonomis profesional muda bermain game mobile legend
3. Menjadi referensi dari penelitian berikutnya yang akan membahas penelitian dengan tema yang sama

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat yaitu antara lain :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan terhadap alasan para profesional muda memainkan mobile legends bang bang sehingga kita dapat mengikutinya jika berdampak baik bagi mereka sedangkan jika bermain mobile legends bang bang berdampak buruk kita dapat menjadikannya sebagai pelajaran dengan menghindarinya.selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti dibidang yang sama.

2. Manfaat praktis

- Bagi penulis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang bagaimana game online mobile legends bang bang dapat menarik minat para pemain dikalangan profesional muda,dapat meningkatkan skill serta intelegensi penulis untuk menghadapi dunia setelah perkuliahan.

- Bagi para pemain mobile legends
Menambah pengetahuan serta sumbangan pemikiran tentang bagaimana game mobile legends dapat membuat mereka tertarik bermain serta dampak yang akan ditimbulkan jika memainkan game mobile legends bagi mereka.
- Bagi kampus
Sebagai sumbangan karya yang dapat digunakan untuk bahan referensi penelitian berikutnya.

3. Manfaat bagi masyarakat

- Menjadi landasan edukasi agar lebih memperhatikan lagi tentang bagaimana game online mobile legend dapat berdampak negatif maupun positif
- Memperluas pengetahuan masyarakat bahwa game online tidak hanya digunakan sebagai pengisi waktu luang,tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana memperoleh penghasilan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Berikut ini adalah 10 penelitian terdahulu yang penulis kumpulkan untuk menjadi tumpuan dari penelitian yang akan penulis lakukan

Tabel 2.0 Pemetaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti, Tahun	Variabel Yang Diteliti	Metode -Cara Pengumpulan Data -Cara Analisis Data	Kesimpulan	Beda dengan Penelitian Ini
1	2	3	4	5	6	7
1	<i>Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar</i>	M. Ichsan Nawawi ¹ , Hikmawati Pathuddin ² , Nabila Syukri ³ , Alfidayanti ⁴ , Sartika Poppysari Saputri ⁵ , Muhammad Ramdani ⁶ , Muhammad Jun ⁷ , Ismail Marsuki ⁸ 1,2,3,4,5,6,7,8 UIN Alauddin Makassar, Makassar, 92118, Indonesia, 2021	- pengaruh game mobile legends - minat belajar mahasiswa fakultas sains dan teknologi UIN Alaudin makasar ⁵	Metode pengumpulan data : menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa/i aktif Fakultas Sains dan Teknologi UIN Aalauddin Makassar yang bermain game Mobile Legends. Menurut hasil survey, ditemukan sejumlah pemain game Mobile Legends yang tersebar di seluruh jurusan di Fakultas Sains dan Teknologi UINAM. Pengambilan sampel	Setelah dianalisis dengan uji regresi sederhana diperoleh nilai Terpaan Media terhadap Minat Belajar sebesar 8,5% kemudian Motivasi bermain terhadap Minat Belajar sebesar 5,2% dan untuk Perilaku Imitasi terhadap Minat Belajar sebesar 3,2%. Pengujian juga dilakukan secara berganda untuk menguji apakah variabel Terpaan Media (X1), Motivasi Bermain (X2) dan Perilaku Imitasi (X3)	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti tulis terletak pada variabel dan lingkup penelitiannya, penelitian ini meneliti tentang pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa sedangkan penelitian yang akan saya tulis adalah tentang faktor-faktor apa saja yang membuat para profesional muda memainkan game mobile legends.

				<p>menggunakan teknik non probability sampling yaitu quota sampling yang merupakan teknik sampling dengan berdasarkan karakteristik tertentu dan juga telah ditentukan jumlah kuota yang akan digunakan terlebih dahulu.</p> <p>Metode analisis data : Analisis yang digunakan yaitu regresi linear sederhana yaitu analisis antara variabel terpaan media terhadap minat belajar, variabel motivasi bermain terhadap minat belajar, dan variabel perilaku imitasi terhadap minat belajar dan regresi linear berganda, menganalisis secara bersamaan ketiga indikator tersebut terhadap minat belajar.</p>	<p>secara parsial berpengaruh terhadap Minat Belajar (Y) dan hasilnya adalah yang memiliki pengaruh secara signifikan diantara ketiga variabel tersebut ialah variabel Terpaan Media. Adapun antara variabel Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar secara simultan memiliki pengaruh. Nilai R2 (R Square) sebesar 0,112 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar sebesar 11,2%, sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak dikaji pada penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan sampel yang lebih besar dengan menggunakan tambahan variabel yang diasumsikan berpengaruh terhadap minat belajar dan dapat menggunakan metode regresi logistik, analisis faktor, SEM maupun yang lainnya.</p>	
2	<i>Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam</i>	I Ketut Sidharta Yogatama1 , Agi Putra Kharisma2 , Lutfi Fanani3 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas	<ul style="list-style-type: none"> - Game mobile legends - Faktor-faktor yang 	Metode pengumpulan data : pengambilan data yang bersifat kuantitatif	Hasil analisis pada penelitian kuesioner menunjukkan nilai rata-rata dari butir-butir	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu terletak pada objek

	<p><i>Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!</i></p>	<p>Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya, 2019</p>	<p>mempengaruhi minat pemain</p>	<p>dengan menggunakan game-design factors questionnaire yang telah disediakan pada laptop untuk media mengisi data bagi responden. Metode analisis data : Pada bagian hasil analisis data kuesioner terdiri dari 2 bagian, bagian pertama, yaitu pengolahan data dengan Levene's Test, Levene's Test sendiri berfungsi untuk mengetahui homogenitas varians dari data hasil kuesioner antar kelompok. Jika terbukti data tersebut homogen, maka T-Test yang digunakan adalah Independent Samples T-Test, tetapi jika terbukti data tersebut tidak homogen, maka T-Test yang digunakan adalah Welch T-Test. Pengkategorian T-Test ini agar data yang diolah lebih reliabel atau dapat dipercaya. Bagian kedua, yaitu pengolahan data dengan Independent Samples TTest atau Welch T-Test untuk mengetahui seberapa signifikan perbedaan rata-rata antara kedua kelompok responden.</p>	<p>kuesioner antara kelompok pertama (orang yang bermain game Mobile Legends: Bang-Bang! dan belum pernah bermain game MOBA) kelompok kedua (orang yang bermain game Mobile Legends: Bang-Bang! dan pernah bermain game MOBA lain) tidak memiliki perbedaan yang berarti atau signifikan secara statistik sehingga rata-rata dari kedua kelompok dapat digabungkan. Hanya 3 butir (P3, P26, P31) yang memiliki perbedaan yang signifikan. Pada tahap penggabungan rata-rata, didapatkan hasil 24 butir masuk kategori sudah bagus, 7 butir masuk kategori cukup baik dan dapat ditingkatkan, dan 1 butir masuk kategori buruk. Untuk P3, P26, P31 pada kelompok pertama masing-masing butir memiliki nilai di atas 4 dan untuk nilai kelompok kedua P3, P26 memiliki nilai di atas 3, sedangkan P31 memiliki nilai terendah, yaitu 2.92. Hasil analisis pada penelitian kualitatif, yaitu wawancara menunjukkan terdapat beragam faktor yang terbukti berpengaruh atas minat pemain dalam game Mobile Legends:</p>	<p>penelitiannya dimana pada penelitian ini meneliti seluruh pemain mobile legends secara general sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan lebih berfokus meneliti para profesional muda.</p>
--	---	---	----------------------------------	---	--	---

				<p>Kedua T-Test ini diperlukan agar data yang diolah menjadi lebih presisi.</p>	<p>Bang-Bang!. Dari hasil wawancara telah terjawab bahwa game-design factors memiliki hubungan dengan banyaknya jumlah pemain aktif game Mobile Legends: Bang-Bang!, baik bagi pemain baru dalam genre MOBA maupun bagi pemain yang telah memiliki pengalaman dalam game genre MOBA sebelumnya. Terdapat 11 alasan dari 7 kategori yang membuat pemain menjadi aktif bermain game Mobile Legends: Bang-Bang!, antara lain adalah untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa bosan, game mudah untuk dimainkan, game memiliki banyak fitur yang menarik, game membuat pemain menjadi ambisius untuk mendapatkan pencapaian tertinggi, bermain bersama teman membuat game menjadi senang dan semakin seru, bermain karena ajakan dari teman, mendapatkan teman dari game, banyaknya orang bermain membuat beberapa orang ikut bermain juga, keinginan untuk mengetahui segala sesuatu di dalam game dan gadget yang</p>	
--	--	--	--	---	--	--

3	<i>Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja</i>	Maria Agustina Lebho ¹ , M. Dinah Charlota Lerik ² , R. Pasifikus Ch. Wijaya ³ , Serlie K. A. Littik ⁴ 1,2,3Program Studi Psikologi, Universitas Nusa Cendana 4Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Nusa Cendana,2020	<ul style="list-style-type: none"> - Perilaku kecanduan game online - Remaja yang memiliki kebutuhan berafiliasi 	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi korelasional. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Convenience Sampling yaitu pengambilan sampel didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkan serta mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan (Sarwono, 2012). Total subyek dalam penelitian ini adalah 465 remaja dengan alasan bahwa total ini yang mampu menjelaskan dari	mendukung. Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini antara lain menunjukkan bahwa subyek yang tidak mengalami kesepian berpeluang sebanyak 7,98 kali untuk mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan subyek yang mengalami kesepian. Artinya adalah orang kecanduan game online karena tidak ingin kesepian. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang tinggi berpeluang sebanyak 12,156 kali untuk mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Sedangkan, hasil perhitungan untuk kesepian dan kebutuhan berafiliasi memberikan kontribusi terhadap kecanduan game online sebanyak 40,7 % dan sisanya ditentukan oleh faktor lain diluar faktor yang diteliti, misalnya: pengaruh teman sebaya, motivasi berprestasi, konformitas kelompok dll. Variabel yang lebih dominan terhadap kecanduan game online adalah kebutuhan	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah terletak pada lingkup dan variable penelitian dimana pada penelitian ini berfokus meneliti tentang kecanduan game online pada remaja yang berkebutuhan untuk berafiliasi sedangkan penelitian yang kan penulis lakukan berfokus pada faktor-faktor yang membuat para profesioanl muda memainkan game online.
---	--	--	--	---	---	---

				<p>seluruh populasi yang ada dengan mengacu pada rumus yang telah ditetapkan. Sampel dalam penelitian berusia 13 – 22 tahun yang pernah atau sedang bermain game onlinedi seluruh Indonesia. Alasan pemilihan sampel dengan usia 13-22 tahun karena usia ini merupakan usia tumpang tindih dimana pada usia ini juga remaja memiliki kebutuhan-kebutuhan dasar yang harus dipenuhi dan masa ini juga merupakan masa penuh dengan masalah dan pencarian jati diri</p>	<p>berafiliasi. Saran Saran yang bisa diusulkan dari penelitian ini adalah Bagi orang tua diharapkan agar selalu memberikan arahan dan bimbingan untuk mengontrol penggunaan game online kepada anak remajanya agar mengurangi dampak negatif dari penggunaan game online. sehingga perilaku yang diajarkan sejak kecil menjadi bagian dari pribadinya, yang akhirnya secara bertahap remaja akan mengontrol perilakunya. Bagi remaja, diharapkan berupaya untuk mengurangi kebiasaan bermain game online karena dapat memberikan dampak negatif baik secara fisik, kognitif dan sosial. Para remaja di harapkan dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal positif yang bermanfaat. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik untuk meneliti perilaku kecanduan game online, dapat memperhatikan faktor lain selain kesepian dan kebutuhan berafiliasi, misalnya: pengaruh teman sebaya, motivasi berprestasi, konformitas kelompok dll. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menjangkau kekurangan</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					dari penelitian ini khususnya pada sebaran data partisipan agar dapat menjangkau seluruh Indonesia.	
4	<i>KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN EMOSI SISWA SMAN 3 BATUSANGKAR</i>	Ali Amran ¹ , Eddy Marheni ² , Tjung Hawu Sin ³ , Ronni Yenes ⁴ 1, 2, 3, 4, Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang,2020	<ul style="list-style-type: none"> - Game mobile legends - Emosi siswa SMAN 3 batu sangkar 	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan secara holistik dengan mendeskripsikannya kedalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan metode ilmiah (Moleong, 2009). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dimana data deskriptif yang diperoleh berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Batusangkar, waktu penelitian yaitu bulan September sampai Oktober 2020. Informan dalam penelitian ini yaitu teman, orang tua, guru dan kepala sekolah SMAN 3 batusangkar. Teknik dalam	Siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain game online yang memberikan dampak pada emosi sensoris dan emosi psikis siswa yang mana siswa sering kurang istirahat dan membuanya lelah dan jatuh sakit, dengan kecanduan game online siswa sering marah-marah, sakit hati, bahkan sampai berkata-kata kotor akibat kalah atau gagal dalam memenangkan tantangan yang ada game online tersebut. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwasanya kecanduan bermain game online tidak memiliki dampak positif bagi penggunaanya, tetapi dengan kecanduan bermain game online hanya memberikan dampak negatif bagi penggunaanya.Oleh karena itu, Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengatasi anak yang kecanduan game online, orang tua dapat memberikan batasan-batasan penggunaan hp dan juga memberikan nasehat bahwasanya	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada variabel penelitian dimana pada penelitian ini meneliti tentang kecanduan game online mobile legends serta kaitannya dengan emosi siswa SMAN 3 batu sangkar.penelitian yang akan penulis lakukan ialah meneliti tentang faktor-faktor yang menyebabkan para profesional muda memainkan game mobile legends

				pengumpulan data ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif	kecanduan bermain game online dapat memberikan dampak negatif bagi dirinya begitu juga dengan guru yang mana memberikan pengawasan kepada siswa dan juga melakukan pendekatan.	
5	<i>KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA</i>	Fraldy Robert Mais1 , Sefti S. J. Rompas2 , Lenny Gannika3 1Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi 2,3Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi,2020	<ul style="list-style-type: none"> - Kecanduan game online - Insomnia pada remaja 	Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan cross sectional. Penelitian ini dilaksanakan secara online pada siswaswsi SMA N 1 Tondano pada bulan April 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi yang bermain game online di SMA N 1 Tondano dengan jumlah 178. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Jumlah sampel yang didapatkan dalam penelitian ini sebanyak 68 sampel yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel kecanduan game online menggunakan kuesioner yang sudah pernah digunakan oleh	Remaja yang mengalami kecanduan game online tidak luput dari penggunaan gadget khususnya untuk hiburan. Penelitian yang dilakukan oleh Mawitjere (2017) tentang hubungan penggunaan gadget dengan insomnia pada remaja, didapatkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kejadian insomnia pada remaja. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Nurdilla (2018), didapatkan bahwa kecanduan game online dapat berpengaruh terhadap kualitas tidur, dimana remaja yang kecanduan game online cenderung akan terus menambah waktunya dalam bermain sehingga mereka lupa untuk beristirahat. Hal tersebut didukung oleh Astuti dan Burhanto (2018), dimana semakin tinggi kecanduan seseorang dalam bermain game online maka	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terdapat pada variabel dan objek penelitian, penelitian ini meneliti tentang kecanduan game online dengan insomnia pada remaja sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan adalah meneliti faktor-faktor apa saja yang menyebabkan para profesional muda memainkan game online.

				Fransiska (2015), kuesioner ini terdiri dari 40 item pertanyaan dalam bentuk skala likert dengan parameter penilaian skor 1- 120 dikategorikan kecanduan game online terkontrol dan skor 121-240 dikategorikan kecanduan game online tidak terkontrol. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel insomnia menggunakan kuesioner Insomnia rating scale yang terdiri dari 11 item pertanyaan dengan parameter penilaian skor 11-19 dikategorikan tidak ada keluhan insomnia, skor 20-27 dikategorikan Insomnia ringan, skor 28-36 dikategorikan insomnia berat, skor 37-44 dikategorikan insomnia sangat bera	semakin buruk kualitas tidur yang dialami oleh pemain game online. penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti kecanduan game online yang berhubungan dengan istirahat dan tidur	
6	<i>DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI MASYARAKAT DEWASA AWAL DALAM FUNGSI SOSIAL DI KECAMATAN SYIAH KUALA</i>	MUHAMMAD SAIDI TOBING NIM. 160402065 Prodi Bimbingan Konseling Islam	<ul style="list-style-type: none"> - Game online - Interaksi masyarakat dewasa awal - Fungsi sosial 	penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis. Menurut Mohd Nazir metode deskriptif analitis merupakan suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia,	Berdasarkan hasil deskripsi dan pembahasan data penelitian, maka dapat dinyatakan bahwa Game Online memberikan dampak negatif terhadap interaksi pada lingkungan sosial dan ibadah, namun tidak berpengaruh	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada variabel dan objek penelitian yang dimana pada penelitian ini meneliti dampak dari game online terhadap interaksi sosial

				<p>suatu objek, kondisi, sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta-fakta yang terjadi.⁴⁰ Menurut Suharsimi Arikunto penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi di lapangan atau wilayah tertentu.⁴¹ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan untuk mendapatkan data mendalam di lapangan, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya. Data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak</p>	<p>terhadap hubungan dalam keluarga pada masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial Kecamatan Syiah Kuala. Pernyataan ini didasari dari temuan penelitian yaitu: Pertama, di lihat dari game online yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal dalam fungsi sosial Kecamatan Syiah Kuala adalah Player Unknown's Battle Grounds, Domino Chip, Mobile Legend, dan Pro Evolution Soccer, dimana game online tersebut telah membuat pemainnya kecanduan dan sulit untuk berhenti, selain itu juga ada seperti judi dengan menggunakan chip, dan bila menang akan mendapatkan uang, sehingga tanpa disadari mereka justru menghabiskan lebih banyak uang untuk terus membeli chip. Begitupula warung kopi yang mereka jadikan tempat untuk bermain game online, walaupun wifi gratis tetapi makan dan minum mereka tetap harus membayar, bahkan mereka ada yang berhutang. Waktu yang mereka pilih adalah jam 20.00 sampai 24.00 yang seharusnya mereka gunakan untuk istirahat tetapi mereka bermain</p>	<p>dari para dewasa awal terhadap masyarakat, sedangkan penelitian yang akan peneliti tulis berfokus pada faktor-faktor apa saja yang menyebabkan para profesional muda bermain game online.</p>
--	--	--	--	---	--	--

					game online, sehingga mengganggu aktivitas diwaktu pagi harinya.	
7	<i>PENGARUH MOTIVASI BERMAIN GAME ONLINE MMORPG DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI TANGERANG</i>	Putri Rachmawati,2018	<ul style="list-style-type: none"> - Pengaruh motivasi gamne online mmorpg - Dukungan sosial terhadap adiksi game - Remaja di tangerang 	Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh pemain game online yang tidak diketahui jumlahnya yaitu pemain aktif game online di daerah Tangerang, yaitu berkisar antara 11-18 tahun. Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah pemain game online di Tangerang berjumlah 270 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini bersifat nonprobability sampling, dimana tidak diketahui peluangnya karena daftar populasi tidak dimiliki. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dimana peneliti menentukan terlebih dahulu karakteristik tertentu untuk kepentingan penelitian ini	Berdasarkan gambaran subjek penelitian, dapat diketahui bahwa sampel paling banyak berada pada tahap remaja tengah atau berusia 14-16 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa remaja pada usia SMP tersebut banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online di warnet. Hal ini pada usia tersebut cenderung untuk gampang terpengaruh dengan sesuatu yang baru dan menantang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel immersion memberikan pengaruh positif terhadap tingkat adiksi game online. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian dari Yee (2006). Menurut Yee (2006) seorang gamer dengan motivasi immersion, akan berusaha menemukan alat-alat baru dalam game yang tidak diketahui pemain lain, meningkatkan karakternya dalam game dengan latar belakang kehidupannya, dan akan mendadani penampilan karakternya. Selain itu, menurut Suarez, Thio, & Singh (2012), gamer yang motivasinya immersion	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terdapat pada variabel penelitian

					<p>akan cenderung terlibat dalam bermain peran, mengeksplorasi cerita di balik permainan, menikmati dekorasi avatar online mereka, dan menggunakan game online sebagai bentuk pelarian untuk menghindari masalah kehidupan nyata dan interaksi sosial. Hal inilah yang kemudian menyebabkan individu dengan nilai immersion yang tinggi cenderung menjadi adiktif terhadap game online. Ia telah mendalami karakternya dalam game dan membayangkan seolah ia yang berada di dalam game tersebut. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi ini memberikan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan dimensi lain. Hasil penelitian ini menguatkan pendapat dari Suarez, et. al. (2012) yang menyatakan bahwa, immersion merupakan faktor motivasi utama memprediksi problematic internet use (PIU) atau penyalahgunaan internet di kalangan remaja. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya, membuat</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>mereka mencari pelarian. Salah satu pelarian yang sering dilakukan remaja adalah bermain game online. Para remaja akan larut dalam cerita yang disajikan dalam game tersebut. Hal ini lah yang menyebabkan dimensi ini memberikan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan dimensi lainnya. Penelitian ini juga menemukan bahwa variabel sosial memberikan pengaruh yang positif terhadap adiksi game online. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Yee (2006). Menurut Yee (2006) Gamer dengan nilai motivasi sosial yang tinggi akan mempunyai ketertarikan dalam menolong pemain lain, memiliki hasrat untuk menjalin pertemanan dengan pemain lain, dan merasa puas jika menjadi bagian dari kelompok. Seorang gamer sosial menikmati melakukan tugas-tugas yang melibatkan kerjasama tim, dan lebih cenderung menghabiskan waktu membangun hubungan jangka panjang dengan orang lain serta membantu gamer online lainnya (Suarez, Thio, & Singh,</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					2012). Ketika seorang gamer merasa nyaman dengan kelompoknya sesama gamer, individu dengan motivasi sosial akan sulit mengendalikan dirinya dalam bermain game. Saat ini pun banyak game online yang menuntut adanya kerjasama antar pemain, bahkan harus membentuk suatu koloni untuk dapat menyelesaikan misi dalam game tersebut	
8	<i>Digital Games as a Source of Enjoyment in Later Life</i>	Bob De Schutter, Miami University, Oxford, OH, b@bobdeschutter.be Julie A. Brown, Ohio University, Athens, OH, brownj14@ohio.edu , 2015	<ul style="list-style-type: none"> - Digital games - Enjoyment life in later life 	This article combines the data from two qualitative studies for a secondary analysis concerning the media enjoyment that older adults derive from playing digital and non-digital games.	During the analysis, we derived a three-factor model as opposed to the two-factor models that are prevalent in the literature. More specifically, we noted that our participants enjoyed games for their pleasurable emotional outcomes, contribution to personal growth, and perceived positive outcomes. These three categories led to our theoretical model of telic, hedonic and eudaimonic enjoyment. As indicated earlier, these three factors should be interpreted as overlapping factors, as it is empirically quite difficult to draw a line between them as they often occur together. The data also indicated how game enjoyment is subject to change throughout the life span. Age-related	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti tulis yaitu terletak pada variabel dan metode penelitian

					<p>concerns were evident within each of the three factors. In fact, telic enjoyment has been defined specifically to account for older adults finding enjoyment in the possibility that they might be able to postpone age-related decline through playing games. Finally, there seems to be few differences between the European and North-American older adult participants. However, a few minor differences were noticed with regards to telic enjoyment: There was a greater emphasis among the US participants of digital games as a potential tool to maintain cognitive health (brain training), while the EU participants reported a broader application that included physical health and therapeutic benefits. This may be a product of the heavy marketing of brain games in the U.S. as compared to Europe. The US participants mentioned Alzheimer's disease more frequently than their European peers. While the EU participants are also concerned with potential brain training, they focused on general cognitive decline and not on one specific condition.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>The interpretation of digital games as a telic, hedonic and eudaimonic pursuit does not seem to have strong gender implications, as all three factors were reported by both male and female participants. The depictions of eudaimonic enjoyment as thought-provoking and emotionally inspiring (similar to Oliver & Raney, 2011) were limited. Instead, personal growth was typically a function of playing to nurture meaningful relationships or engaging in content that matched important interests of the player. A tentative explanation for this is that older segment within the sample had not played games during their formative years and are therefore less eager to see digital games as a form of art that can provide meaningful content.</p>	
9	<i>Self-control and online game addiction in early adult gamers</i>	: N Safarina and L Halimah 2019 J. Phys.: Conf. Ser. 1375 012094	<ul style="list-style-type: none"> - Self control and online games - Addiction in early adult gamers 	2.1. Participants and procedure The population of this study were early adult individuals that become permanent members at Insan-net internet cafe who were 20-40 years old and suffered from online game addiction. With	Based on spearman correlation analysis, it shows that self-control and online game addiction has very significant correlation, which means the lower the self-control, the more severe the probability of suffering online game addiction in early adult gamers. There	Perbedaan dari penelitiann ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pad metode penelitian dan variabel yang akan diteliti

				<p>the help of internet cafe's operators, the data about permanent members at internet cafe were successfully collected. The total number of permanent members were 54 people. To find out the permanent members who suffered from online game addiction, the Game Addiction Scale constructed by Lemmens, Peter, and Valkenburg was used [6]. After the results of Game Addiction Scale had been obtained, it was found that permanent member at internet cafe who suffered from online game addiction were 33 people including 32 males and 1 female. That was the final number of participants in this study. 2.2. Questionnaire and measurement scales</p> <p>The researcher used questionnaires which was composed of three sections: questionnaires regarding demographic information, the game addiction scale, and the brief self-control scale 2.2.1. Demographic information.</p>	<p>are two aspects of self-control that have significant correlation with online game addiction (sig. 2-tailed < 0.05): 1) Deliberate / Non-impulsive and 2) Self-discipline. It shows that the lower the deliberate/non-impulsive aspect and self-discipline aspect, the more severe the probability of suffering online game addiction in early adult gamers. Lastly, there are three aspects of self-control that have insignificant correlation with online game addiction (sig. 2-tailed > 0.05): 1) Healthy Habit; 2) Work Ethic; and 3) Reliability. It shows that the lower/higher healthy habit, work ethic, and reliability aspect is, the severity of online game addiction in early adult gamers will not be affected To improve self-control, especially the deliberate/non-impulsive aspect and self-discipline aspect, early adult gamers can try to increase those aspects by doing following activities: 1) Making a priority scale. Make a list of ongoing activities and goals, arranging it from the most important to the least</p>	
--	--	--	--	---	--	--

				<p>Researcher investigated the general information about the participants such as age, sex, occupation, marital status, and the types of game that usually played by participants.</p> <p>2.2.2. The brief self-control scale. The Brief Self-control Scale was introduced by Tangney, Baumeister, and Boone [12]. The Brief Self-Control Scale has 13 items which are scored along fivepoint Likert scale. The score for each item is a graded respond from 1 (strongly disagree) to 5 (strongly agree). The Likert scale provides an overall score, and it has five subscales: self-discipline, deliberate/non-impulsive, healthy habits, work ethic, and reliability. Only the total score considered in this study. Higher total score indicated higher level of self-control. The Cronbach's' Alpha of the scale in this study was 0.724.</p> <p>2.2.3. The game addiction scale. The research used the Game Addiction Scale</p>	<p>important; 2) Making a time table for daily schedules. If someone has a lot of free time and an unstructured schedule, it will be easier to do impulsive actions. Gamers should try to make a schedule for their daily activities with clear time intervals. It will be better if it is balanced with tasks that must be done, time to socialize, and enough leisure time.</p>	
--	--	--	--	---	---	--

				<p>constructed by Lemmens, Valkenburgh, and Peter [6]. The Game Addiction Scale consists of 21 items associated with the importance of playing games (salience), gradual increase of time that used for playing games (tolerance), playing games as their coping strategy (mood modification), uncomfortable feeling when not playing game online (withdrawal), tendency to return to excessive playing habits (relapse), experiencing interpersonal conflict because of playing games (conflict), emergence of school, work, and social interaction problems (problems). The score for each item is selected from this scale: never, rarely = 0, and for all other answers (sometimes, often, very often) the score is 1. The minimum score for someone who can be categorized as a game addict is 11 and the score must be found in at least four criteria.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>The Cronbach's' Alpha of the scale in this study was 0.777.</p> <p>2.3. Statistical analysis All statistical analyses were performed by using IBM SPSS Statistics 21.0 for Windows. Spearman correlation to analyze the correlation between self-control and self-control aspects with online game addiction was also used</p>		
10	<p><i>DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dampak game online mobile legends - Perkembangan emosi siswa kelas V SDI 	<p>Indah Permata Sari1 *, Nurwahyuni2 1,2Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka,2022</p>	<p>Metode pengumpulan data :Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (Creswell, 2014). Dalam hal ini Metode kualitatif yaitu suatu kegiatan penelitian yang digunakan melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi untuk bisa menganalisis, memahami setiap individu. Serta penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif guna mengetahui bagaimana peran orang tua serta guru dalam perkembangan emosi siswa pada saat memainkan game online mobile legends</p> <p>Metode analisis data :</p>	<p>Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditemukan kesimpulan bahwa game online mobile legends berdampak pada perkembangan emosi siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam. Hal ini berkaitan dengan peneliti yang menemukan hanya sedikit dampak positif dari game online mobile legends yaitu mendapatkan kesenangan, melatih kosakata bahasa asing dan menambah pertemanan. Sedangkan dampak negatif game online mobile legends yang peneliti temukan lebih banyak, yaitu siswa lebih mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, selain itu kurangnya sopan santun kepada guru, tidak patuh</p>	<p>Penelitian ini memiliki perbedaan variabel dengan penelitian yang akan penulis lakukan, penelitian ini memiliki variabel yaitu minat baca sedangkan variabel dari penelitian yang akan penulis lakukan yaitu motivasi dari bermain game online dikalangan para profesional muda serta dampaknya pada emosional mereka</p>

				<p>Metode analisis data yang digunakan penelitian yaitu seperti yang dikemukakan Milles dan Huberman yang terdapat 3 analisis data, yaitu reduksi data, display data serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data peneliti memilah data, merangkum data yang penting dalam bentuk tulisan yang akan dianalisis. Data yang peneliti pilih adalah dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian pada penyajian data peneliti menyusun hasil dari reduksi data untuk menggabungkan informasi yang sudah diringkas agar mempermudah dalam membaca data</p>	<p>kepada orangtua, sering melalaikan tugas yang diberikan, timbul nya rasa malas. Orangtua dan guru berkerja sama dan ikut berperan terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah. Berikut kerja sama yang dilakukan oleh orangtua dan guru terhadap siswa yaitu dengan mendampingi, mengawasi, membimbing, memberikan motivasi, memberi batasan dalam bermain game dan memberi sanksi jika berlebihan dalam bermain game mobile legends.</p>	
--	--	--	--	---	--	--

Sepuluh penelitian ini dipilih berdasarkan korelasi dan objek penelitian yang sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, beberapa judul penelitian diatas memiliki tema yang sama namun memiliki variabel yang berbeda, oleh karena itu penulis akan menjadikan kesepuluh penelitian diatas sebagai referensi guna semakin memutakhirkan hasil ahir dari penelitian yang akan penulis lakukan.

B. Kajian Teori

1. Teori uses and Gratification

Teori ini mulai berkembang pada tahun 1940, yakni ketika sejumlah peneliti mencoba mencari tahu motif yang melatarbelakangi audiens mendengarkan radio dan membaca surat kabar. Mereka meneliti siaran radio dan mencari tahu mengapa orang tertarik terhadap program yang disiarkan seperti kuis dan serial drama radio. Kepuasan apa yang diperoleh sehingga mereka senang mendengarkan program tersebut. Herzog dipandang sebagai orang pertama yang mengawali riset penggunaan dan kepuasan. Ia mencoba mengelompokkan berbagai alasan mengapa orang memilih mengonsumsi surat kabar daripada radio. Ia mempelajari peran keinginan dan kebutuhan audiens terhadap pilihan media. Teori uses and gratification merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan. Menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, teori ini meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan-harapan tertentu dari media. Hal inilah yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan atau keterlibatan pada kegiatan lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Inti teori *uses and gratification* sebenarnya adalah pemilihan media pada khalayak berdasarkan kepuasan, keinginan, kebutuhan, atau motif . Pada dasarnya komunikasi terutama pada media massa tidak memiliki kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Teori ini menganggap bahwa khalayak aktif dan selektif dalam memilih media, sehingga menimbulkan motif-motif dalam menggunakan media dan kepuasan terhadap motif-motif tersebut. Khalayak memiliki sejumlah alasan dan usaha untuk mencapai tujuan tertentu ketika menggunakan media. Mcquail dan rekannya mengemukakan empat alasan mengapa audiens menggunakan media, yaitu: 27

- a. Pengalihan (*disversion*),

yaitu melarikan diri dari rutinitas atau aktivitas sehari-hari.

- b. Hubungan personal
terjadi ketika orang menggunakan media sebagai pengganti teman.
- c. Identitas personal
sebagai cara memperkuat nilai-nilai individu.
- d. Pengawasan (*surveillance*)
yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu.

Efek yang timbul dari diri khalayak seperti emosi dan perilaku dapat dioperasionalkan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberi kepuasan. Pendekatan *uses and gratification* tertuju pada khalayak yang berperan aktif dan selektif dalam memilih dan menggunakan media sesuai kebutuhannya. Khalayak sudah menentukan media mana yang sesuai dengan kebutuhannya, merupakan gambaran nyata dari upaya pemenuhan kebutuhan sesuai dengan motif. Khalayak aktif memilih media karena masing-masing pengguna berbeda tingkat pemanfaatan medianya. Pendekatan ini jelas bertujuan untuk menggali motif pendorong bagi seseorang dalam menggunakan media.

2. Teori Atribusi

Menurut Fritz Heider sebagai pencetus teori atribusi, teori atribusi merupakan teori yang menjelaskan tentang perilaku seseorang. Teori atribusi menjelaskan mengenai proses bagaimana kita menentukan penyebab dan motif tentang perilaku seseorang. Teori ini mengacu tentang bagaimana seseorang menjelaskan penyebab perilaku orang lain atau dirinya sendiri yang akan ditentukan apakah dari internal misalnya sifat, karakter, sikap, dll ataupun eksternal misalnya tekanan situasi atau keadaan tertentu yang akan memberikan pengaruh terhadap perilaku individu (Luthans, 2005).

Teori atribusi menjelaskan tentang pemahaman akan reaksi seseorang terhadap peristiwa disekitar mereka, dengan mengetahui alasan-alasan mereka atas kejadian yang dialami.

Teori atribusi dijelaskan bahwa terdapat perilaku yang berhubungan dengan sikap dan karakteristik individu, maka dapat dikatakan bahwa hanya melihat perilakunya akan dapat diketahui sikap atau karakteristik orang tersebut serta dapat juga memprediksi perilaku seseorang dalam menghadapi situasi tertentu Fritz Heider juga menyatakan bahwa kekuatan internal (atribut personal seperti

kemampuan, usaha dan kelelahan) dan kekuatan eksternal (atribut lingkungan seperti aturan dan cuaca) itu bersama-sama menentukan perilaku manusia. Dia menekankan bahwa merasakan secara tidak langsung adalah determinan paling penting untuk perilaku. Atribusi internal maupun eksternal telah dinyatakan dapat mempengaruhi terhadap evaluasi kinerja individu, misalnya dalam menentukan bagaimana cara atasan memperlakukan bawahannya, dan mempengaruhi sikap dan kepuasan individu terhadap kerja. Orang akan berbeda perilakunya jika mereka lebih merasakan atribut internalnya daripada atribut eksternalnya.

Terdapat tiga tahap yang mendasari proses suatu atribusi menurut Heider (1958) dalam Purnaditya dan Rohman (2015) yaitu:

- a. Seseorang harus melihat atau mengamati suatu perilaku.
- b. Seseorang harus percaya bahwa perilaku itu sengaja dilakukan
- c. Seseorang harus menentukan apakah mereka percaya bahwa orang lain dipaksa untuk melakukan perilaku tersebut atau tidak

Pada dasarnya teori atribusi menyatakan bahwa bila individu-individu mengamati perilaku seseorang, mereka mencoba untuk menentukan apakah perilaku itu ditimbulkan secara internal atau eksternal (Purnaditya dan Rohman, 2015). Perilaku yang disebabkan secara internal adalah perilaku yang berada di bawah kendali pribadi individu itu sendiri dalam keadaan sadar, seperti ciri kepribadian, kesadaran, dan kemampuan.

3. Definisi game online

Arti kata *game online* itu berasal dari 2 kata dalam bahasa Inggris yaitu *game* dan *online*. *Game* artinya permainan dan *online* artinya dalam jaringan (daring). Apabila kedua kata tersebut digabungkan, maka akan terbentuk sebuah makna baru yang tidak jauh-jauh dari makna dasar dari kedua kata tersebut.

Pengertian *game online* (permainan daring) adalah sebuah jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terkoneksi dengan jaringan internet. Jadi, jika seseorang ingin bermain *game online*, maka perangkat yang dia gunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Jika tidak terhubung, maka *game online* tersebut tidak bisa dimainkan. Biasanya *game online* memungkinkan satu *player* (pemain) *game* untuk dapat saling terhubung dengan pemain yang lain. Sehingga hal tersebut dapat memungkinkan pemain satu dengan pemain yang lainnya saling berkontak, baik itu dalam bentuk permainan (seperti pukul-memukul, kejar-kejaran, dan lain-lain)

atau bisa juga saling berkirim pesan. Tentunya hal itu mirip seperti layanan pada layanan sosial media. definisi *game online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online. Terdapat banyak jenis *game online*, dari mulai permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus.

4. Pengertian game online menurut para ahli

- **Menurut Bobby Bodenheimer (1999)**

Bahwa pengertian *game online* adalah program permainan yang terhubung lewat jaringan yang bisa dimainkan kapanpun, di manapun dan bisa dimainkan secara bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan tersebut menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

- **Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006)**

Game online adalah sebuah teknologi dibandingkan sebagai suatu genre atau jenis permainan, suatu mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola-pola tertentu dalam suatu permainan.

- **Menurut Agus Hermawan (2009)**

Menyatakan bahwa definisi dari *game online* adalah suatu jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring yang bisa dikelompokkan menjadi 10 kategori yaitu *Manager Simulation*, *Action Adventure Games*, *Adventure Games*, *Action Games*, *Vehicle Simulation*, *Construction and Management Simulation Games*, *Life Simulation Games*, *Role Playing Game (RPG)*, *First Person Shooter (FPS)*, dan *Real Time Strategi (RTS)*.

- **Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia**

Definisi game online menurut KBBI yaitu dipisahkan menjadi 2 kata yaitu game dan online. Kata “*Game*” dalam bahasa Indonesia berarti permainan, sedangkan kata “*online*” berarti daring. Arti permainan dalam KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan daring adalah

sesuatu yang terhubung dalam jaringan internet. Jadi bisa disimpulkan bahwa permainan *game online* (permainan daring) yaitu sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain dan harus menggunakan jaringan internet.

5. Jenis-jenis game online

Berdasarkan cara memainkannya game online dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya sebagai berikut :

- MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA memiliki konsep bermain yang sederhana dan mudah dipahami. Bermodalkan mengetahui sebuah tujuan untuk menghancurkan markas tim lawan, pemain dapat dengan mudah memenangkan permainan hanya dengan mindset memperkuat karakter sendiri. Sistem dalam permainan juga secara tidak langsung sudah menyiapkan segala persiapan yang diperlukan untuk memenangkan permainan. Misalnya, pasukan yang berjalan secara otomatis menuju markas tim lawan.

Contoh game moba : Mobile legends, league of legends, Arena of valor, lokapala dan lain-lain

- *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Biasanya ketika bermain yang player seolah merasakan dirinya ada dalam game. Misalnya game peperangan, maka yang terlihat tangan memegang senjata. Game balapan mobil yang terlihat adalah stir mobil, tangan dan pemandangan dari kaca depan mobil. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
- *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS) Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema

permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

- *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*

Nah, yang jenis ini merupakan permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

- *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 begitu juga dengan Super Mario dan Sonic

- *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

- *Simulation games*

Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual

yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

- *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama

6. Pengertian motivasi menurut para ahli

a. Menurut Umam (2012 : 159) .

Motivasi didefinisikan sebagai dorongan. Dorongan merupakan suatu gerak jiwa dan perilaku seseorang untuk berbuat. Sedangkan motif dapat dikatakan suatu *driving force* (penggerak) yang artinya sesuatu yang dapat menggerakkan manusia untuk melakukan tindakan atau perilaku, dan di dalam tindakan tersebut terdapat tujuan tertentu

b. menurut Saydam(2000 : 326).

Pengertian dari motivasi tercaakup berbagai aspek tingkah atau perilaku manusia yang dapat mendorong seseorang untuk berperilaku atau tidak berperilaku. Namun dalam istilah berikut ini, motivasi adalah dorongan manusia untuk bertindak dan berperilaku. Sedangkan pengertian motivasi di kehidupan sehari-hari, motivasi dapat diartikan sebagai proses yang dapat memberikan dorongan atau rangsangan kepada karyawan sehingga mereka bersedia bekerja dengan ikhlas dan tidak terbebani

c. Menurut Usman, 2013 : 276)

Motivasi ialah dorongan yang dimiliki seseorang untuk berbuat sesuatu, sedangkan motif adalah kebutuhan (*need*), keinginan (*wish*), dorongan (*desire*) atau *impuls* (dorongan hati)

d. Sherif & Sherif dalam Alex Sobur (2006:267)

Motif sebagai suatu istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (*needs*) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, dorongan dan keinginan, aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi fungsi tersebut.

e. R.S Woodworth dalam Alex Sobur (2006:267)

mengartikan motif sebagai suatu yang dapat menyebabkan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu (berbuat sesuatu) dan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Motif adalah suatu konstruksi yang potensial dan laten yang dibentuk oleh pengalaman-pengalaman, yang secara relatif dapat bertahan meskipun kemungkinan berubah masih ada, dan berfungsi menggerakkan serta mengarahkan perilaku ke tujuan tertentu. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kondisi seseorang yang mendorong untuk mencari sesuatu kepuasan atau mencapai suatu tujuan, motif juga merupakan alasan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang mencakupi semua penggerak, alasan atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Tingkah laku juga disebut tingkah laku secara refleksi dan berlangsung secara otomatis dan mempunyai maksud-maksud tertentu.

7. Jenis-jenis motivasi

Wood Worth dan Marquis dalam bukunya *Psychology (1962)* membedakan motif atas:

1) Motif yang tergantung pada keadaan dalam jasmani.

Motif ini merupakan kebutuhan organik. Misalnya: makan, minum.

2) Motif yang tergantung hubungan individu dengan lingkungan.

Motif ini dibedakan menjadi:

a. *Emergency motive* (motif darurat). Ini adalah motif yang membutuhkan tindakan segera karena keadaan sekitarnya menuntut demikian. Misalnya: motif untuk melepaskan diri dari bahaya, melindungi matanya dan sebagainya

b. *Objektif motive* (motif objektif) yaitu motif yang berhubungan langsung dengan lingkungan baik berupa individu maupun benda, Misalnya: penghargaan, memiliki mobil, memiliki rumah bagus dan sebagainya.

Teevan dan Smith (1964) dalam Sarlito (2002:43) menggolongkan motif atau dasar perkembangannya menjadi dua kelompok yaitu:

1. Motif primer kebutuhan perilaku adalah motif yang timbulnya berdasarkan proses kimiawi fisiologik dan diperoleh dengan tidak dipelajari. Contohnya: haus dan lapar.
2. Motif sekunder adalah motif yang timbulnya tidak secara langsung berdasarkan proses kimiawi psikologik dan umumnya diperoleh dari proses belajar baik melalui pengalaman maupun lingkungan

8. Hakikat Motivasi Dalam Psikologi

Motivasi ialah sebuah dorongan yang menyebabkan seseorang bertingkah laku yang berada dalam diri seseorang tersebut untuk melakukan suatu hal yang sesuai dengan dorongan atau keinginan tersebut. Motivasi juga berarti sebagai perbedaan antara dapat dan tidak dapat melaksanakan tugas. Motivasi mampu memberikan kekuatan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan.

Motivasi juga sebuah proses untuk mencoba mempengaruhi seseorang atau suatu kelompok agar mampu melakukan pekerjaan yang dilakukan atau diinginkan orang yang memberi motivasi tersebut, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi yang diarahkan bertujuan kepada hal yang positif dan bermanfaat.

sedangkan hakikat artinya ialah intisari atau dasar, juga memiliki arti kenyataan yang sesungguhnya. Sebab itu hakikat motivasi dalam psikologi artinya ialah dasar atau intisari dari sebuah motivasi, untuk apa hal itu dilakukan dan berasal dari mana dasarnya, yang mana hal itu dipandang dari segi psikologi atau yang dapat dirasakan secara pribadi dan secara langsung oleh seseorang serta bersikap subjektif, berikut ini adalah beberapa intisari motivasi dalam psikologi yang mampu menggerakkan seseorang :

1. Motivasi prestasi

Orang dengan tipe motivasi ini fokus pada pencapaian tujuan. Motivasi ini membentuk dasar bagi kehidupan yang baik, memberikan motivasi kepribadian dinamis dan menghormati diri sendiri. Orang biasanya menetapkan target yang dicapai tidak terlalu sulit dalam pencapaian. Dengan melakukan ini, mereka memastikan melakukan tugas-tugas yang bisa mereka capai.

2. Motivasi peningkatan diri

Jika Anda tidak mendapatkan motivasi dari luar, temukan motivasi dari diri sendiri. Motivasi diri adalah kemampuan untuk memenuhi keinginan, harapan, atau tujuan tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Motivasi diri penting untuk mencapai kesuksesan dalam pekerjaan dan kehidupan pribadi. Menurut hirarki kebutuhan Maslow, orang memiliki kebutuhan manusia diatur dalam tangga lima langkah. Sebelum lebih tinggi tingkat kebutuhan diaktifkan, tingkat kebutuhan lebih rendah harus dipenuhi. Dalam urutan, kebutuhan bersifat fisiologis, keamanan, sosial, harga diri, dan aktualisasi diri.

3. Motivasi takut

Ketakutan juga merupakan salah satu motivasi. Kita “takut” mengemudi di sisi jalan yang salah. Kita takut berjalan terlalu dekat dengan tepi tebing. Kita takut bahan kimia beracun. Ketakutan ini memotivasi kita untuk membuat keputusan yang baik soal keselamatan kita. Tapi jangan biarkan menjadi kebiasaan yang dapat mengendalikan kita. Jika kita tidak bisa melawan dengan cara positif, lakukan secara kreatif.

4. Motivasi investasi

Penting untuk menginvestasikan diri secara fisik, emosional, dan finansial dalam suatu tugas. Semakin diinvestasikan dalam suatu tugas, semakin besar kemungkinan ia akan mampu melakukan pekerjaan dengan baik dan lengkap. Contohnya, jika mimpi menjadi seorang penyanyi, ia harus memiliki komitmen total dalam mencapai tujuan ini. Ia perlu bekerja keras pada apa yang ingin dicapai.

5. Motivasi sosial

Banyak orang menganggap kehidupan sosial mereka sebagai motivasi terbesar mereka. Teman-teman mereka adalah motivator terbaik mereka. Ide untuk diterima di antara sekelompok orang adalah motivasi untuk mencapai tujuan hidup. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung dipengaruhi motivasi sosial untuk melakukan tugas-tugas seperti itu untuk menyenangkan orang-orang yang mereka kagumi atau hormati.

6. Motivasi sikap

Jika Anda berpikir positif, Anda bisa mencapai hal-hal yang kadang dianggap tidak realistis oleh orang lain. Sikap positif membantu Anda membangun hubungan yang kuat dan tetap termotivasi. Jika Anda

memiliki tujuan dalam pikiran namun kurang motivasi, cobalah miliki sikap positif. Ini akan menaikkan motivasi Anda sendiri.

7. Motivasi Intrinsik bertujuan untuk merawat, mengembangkan dan memuaskan diri sendiri dan juga mengidentifikasi potensi, serta mengeksplorasi kemampuan. Disisi lain, tujuan dari motivasi ekstrinsik adalah untuk mendapatkan imbalan atau menghindari hasil negatif tertentu.

Motivasi Intrinsik mampu memenuhi kebutuhan psikologis seseorang seperti kemandirian, kompetensi, dan lainnya. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik mencakup manfaat eksternal seperti uang, kekuasaan, ketenaran, dan lainnya.

Dalam motivasi intrinsik, orang tersebut menikmati tugas, tetapi dalam motivasi ekstrinsik, orang tersebut menikmati penghargaan yang diterima saat menyelesaikan tugas.

Motivasi intrinsik didorong oleh keinginan dan kebutuhan seseorang. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik didorong oleh sumber lain biasanya orang lain.

9. Pengertian Motivasi Ekonomi

Motif merupakan alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan ekonomi demi mencapai kemakmuran. Kegiatan ekonomi adalah upaya yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh barang atau jasa yang dibutuhkan dalam kehidupannya. motif juga mendasari berbagai tindakan ekonomi, yaitu segala usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas dengan pertimbangan yang baik berdasarkan skala prioritas guna mencapai kemakmuran. Kebutuhan adalah keinginan manusia yang harus dipenuhi seperti makanan, minuman, pakaian, perumahan, pendidikan, dan lain sebagainya.

Motivasi ekonomi memiliki dua sifat yaitu intrinsik dan ekstrinsik, Ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari faktor-faktor eksternal individu, yang umumnya berkaitan dengan kebutuhan pendukung. Motif ini muncul karena pengaruh lingkungan sekitar individu, Intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh atau dorongan dari faktor eksternal. Motif ini

umumnya meliputi kebutuhan dasar manusia yang bersifat primer, seperti contohnya ketika seseorang merasa lapar maka ia akan membeli makanan dan minuman untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Selain itu, motivasi ekonomi memiliki 2 macam cara menurut pengelompokannya yaitu motivasi individu dan motivasi organisasi

10. Pengertian Kecanduan game online

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan game online adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya. Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang game dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain game. Orang yang kecanduan *game online* akan fokus pada game dan meninggalkan hal lainnya

11. Aspek-Aspek kecanduan game online

a. Aspek kesehatan

Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain game yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja

yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015). Berdasarkan informasi yang didapat bahwa beberapa remaja memang memiliki waktu tidur yang kurang, karena biasanya mereka memainkan *game online* sampai pukul 01.00 atau pagi dengan mabar (main bareng) tetapi bedanya dilakukan dirumah masing-masing, dan bukan hanya daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya waktu tidur dan aktivitas fisik, melainkan juga menyebabkan rusaknya mata.

b. Aspek psikologis

Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Direktur Utama Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Dr. Elly Marliyani SpKJ dan juga selaku menangani dampak *game online* menyebutkan dampak yang terjadi pada anak kecanduan gadget dapat berupa gangguan dalam perkembangan dan masalah emosi serta perilaku. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang kritis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu. Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor.

c. Aspek sosial

Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan

untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019). *Game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial sertaterganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013). Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial, menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis.

C. Analisis Pembaruan (Novelty) Pada penelitian

Pada penelitian ini peneliti melakukan riset tentang analisis motiv psikologis dan motiv ekonomis profesional muda bermain game mobile legend, tentunya ada beberapa penelitian terdahulu yang telah melakukan riset serupa dengan judul penelitian berikut :

1. *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar oleh*
2. *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*
3. *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*

4. *KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN EMOSI SISWA SMAN 3 BATUSANGKAR*
5. *PENGARUH MOTIVASI BERMAIN GAME ONLINE MMORPG DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI TANGERANG*

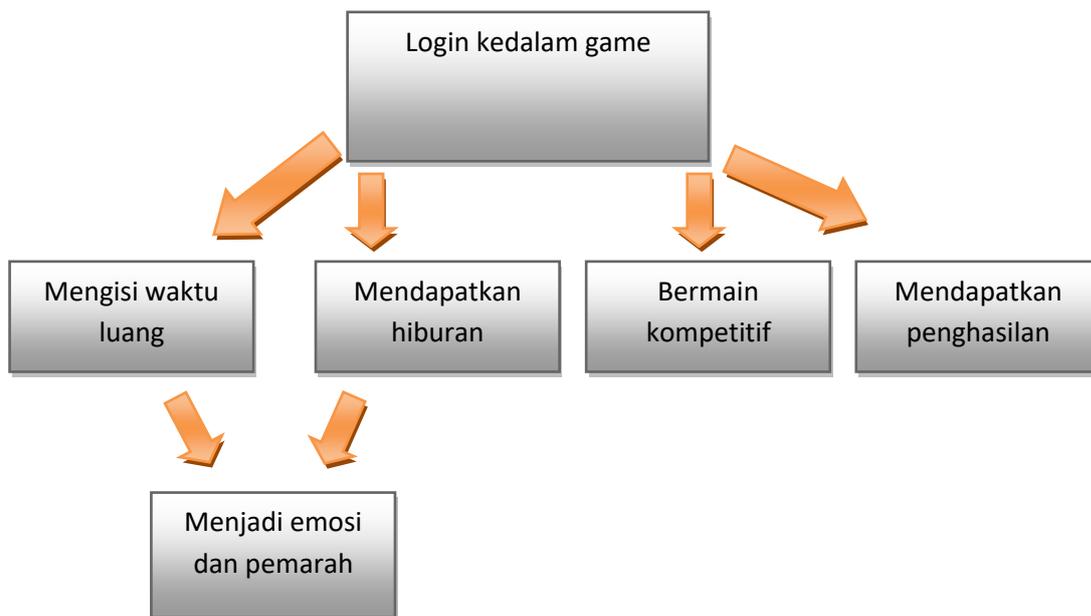
Pada kelima penelitian tersebut objek penelitiannya adalah para remaja dan anak-anak yang memainkan *game online* mobile legend, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ialah meriset para orang dewasa awal, pembaruan yang peneliti temukan adalah orang dewasa awal cenderung bisa membatasi waktu ketika bermain game, sedangkan para remaja cenderung bermain game hingga lupa kontrol akan waktu.

Pembaruan yang peneliti temukan lainnya yaitu para orang dewasa awal (profesional muda) dapat memanfaatkan *game online* mobile legends untuk mendapatkan keuntungan material berbeda dengan para remaja yang bermain hanya untuk hiburan.

Para orang dewasa awal (profesional muda) juga cenderung mengeluarkan uang untuk *top-up* atau berbelanja di dalam game mobile legends karena mereka sudah mempunyai penghasilan berbeda dengan para remaja yang rata-rata memainkan game mobile legends tanpa mengeluarkan uang.

D. Kerangka berpikir

Berikut ini adalah gambaran dari pola pikir profesional muda dalam bermain game mobile legends bang-bang



E. Rincian variabel

Variabel yang diteliti antara lain :

- Game mobile legends
- Para pemain mobile legend
- Motivasi para profesional muda memainkan monile legends
- Bagaimana kebiasaaan profesional muda bermain game online

F. Lingkup penelitian

Para pemain mobile legends yang memiliki rentang usia 20 tahun ketas yang sudah memiliki penghasilan sendiri.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Paradigma dan jenis penelitian

1. Paradigma penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dimana analisa data yang diperoleh berupa kata, gambar serta perilaku dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistic melainkan dengan memberikan paparan atau memberikan penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif.

2. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang membahas secara mendalam suatu kasus kasus atau tunggal yang diteliti dengan pendekatan Narasumber dan pertimbangan

B. Teknik pengumpulan data

1. Data primer

Dilakukan melalui wawancara narasumber, observasi dan dokumentasi terhadap subjek penelitian

2. Data sekunder

Didapatkan melalui beberapa jurnal dan penelitian terdahulu

C. Teknik analisis data

1. Data wawancara ditranskrip

2. Data observasi dicatat dan dicocokkan

3. Data dokumen dikumpulkan dan dicocokkan

D. Narasumber dan pertimbangan

1. Narasumber informasi/data

Dalam pengumpulan sebuah informasi, penulis hendaknya memiliki narasumber yang akan dijadikan bahan untuk penelitian tersebut, untuk itu penulis haruslah memilih narasumber yang berkaitan dengan bidangnya sehingga akan lebih memudahkan penulis dalam proses pembuatan penelitian tersebut, narasumber menjadi salah satu unsur terpenting dari sebuah wawancara penelitian oleh karena itu penulis akan memilih para profesional muda yang bermain mobile legend

dibagi menjadi dua kategori yaitu para pemain dengan motivasi psikologis dan ekonomis.

2. Pemilihan narasumber

Narasumber dipilih berdasarkan keterkaitan dengan objek yang akan diteliti yaitu beberapa pemain mobile legends di rentang usia 20 tahun keatas yang sudah bekerja dan memiliki penghasilan sendiri.

E. Jadwal penelitian

(Tabel 2.1 Jadwal penelitian)

No	Tahap	Kegiatan	Waktu (minggu)	Waktu Kegiatan (2023)												
				Juni				Juli				Agustus				
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan	Pengurusan Izin	2													
		Penyelesaian dan uji instrument														
2	Pengumpulan Data	Pengumpulan data primer	4													
		Pengumpulan data sekunder														
3	Olah Data		2													
		Oleh data kualitatif														
4	Penulisan Hasil Akhir		3													
5	Pengumpulan Laporan		1													
6	Presentasi hasil penelitian (UAS)															
7	Artikel Jurnal (penyusunan dan submit)															

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Motif psikologis

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan dalam skripsi yang berjudul “Motiv psikologis dan motiv ekonomis professional muda memainkan game mobile legend”

- a. para subjek dari penelitian ini bebas menentukan dari media apa mereka mendapatkan hiburan, seperti yang dikatakan Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Gratification Research*, para subjek dari penelitian ini memilih mobile legend untuk mendapatkan hiburan pada waktu luang
- b. para pemain mobile legend sebagai subjek dari penelitian ini melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan seperti pada apa yang dikatakan R.S Woodworth dalam Alex Sobur (2006:267), para pemain mobile legend pada penelitian ini memainkan game mobile legend untuk menaikan rank agar tidak tertinggal oleh pemain lain, semakin tinggi rank dalam game mereka maka mereka akan merasakan kebanggaan tersendiri serta kepuasan batin
- c. para pemain mobile legend sebagai subjek dari penelitian ini memainkan mobile legend karena banyak orang-orang disekitar mereka yang memainkannya, hal ini persis seperti apa yang dikatakan Wood Worth dan Marquis dalam bukunya *Psychology* (1962) dimana beliau membedakan motif atas Motif yang tergantung pada keadaan dalam jasmani dan Motif yang tergantung hubungan individu dengan lingkungan.

2. motif ekonomis

para profesional muda memilih mobile legend sebagai sarana untuk mendapatkan penghasilan berupa uang dikarenakan dapat menjadi sampingan dari pekerjaan utama mereka, para professional muda juga memilih mobile legend untuk mendapatkan penghasilan tambahan dikarenakan pemain mobile legend sangat banyak di Indonesia

dibandingkan game berjenis Moba lain,hal ini memudahkan mereka untuk mendapatkan pasar.

B. SARAN

1. Untuk para professional muda

hendaknya menjadikan game mobile legend hanya sebagai hiburan pengisi waktu luang dan penambah penghasilan saja,jangan menjadikan game tersebut sebagai hal yang dapat membuat emosi dan mental tertekan,mainkan game dengan waktu seperlunya jangan sampai kecanduan sehingga melupakan kewajiban bekerja dan beribadah,sebagai remaja di jaman moderen kita harus bisa mengelola waktu kita se-efektif mungkin agar dapat diisi dengan hal-hal positif yang menguntungkan.

2. Untuk para peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian dengan subjek yang sama agar hasil penelitian pada penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan berbagai variasi metode penelitian yang belum di eksplor terhadap dunia game online sehingga dapat menghasilkan hasil penelitian yang berguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, 2009. “*Metodelogi Penelitian Kualitatif*”, Bandung: Pustaka Setia
- Agilmartha, 2018“*Pengaruh Mobile Legend Terhadap Manajemen Waktu Mahasiswa*”. Ardanareswari Ayu Pitaloka, *Prilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar*, Skripsi Universitas Sebelas Maret, 2013
- Awiya Rahma, 2018. “*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online*” Publikasi Ilmiah Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Dany Haryanto,S.S & G. Edwi Nugrohadi, S.S.,M.A, 2013. *Pengantar Sosiologi Dasar*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya. Putri, Z. O. (2018). *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa. Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–13
- Emria Fitri, L. E. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 211-219.
- Nurlaila Hayati, 2015 *Eksistensi Penggunaan Wifi di WarungKopi di Kota Banda Aceh*, Jurnal Al-Ijtima'iyyah, Vol. 1. No. 1.
- Sepri Ridho, 2018. *Game Online dan Religiusitas agama*, Lampung: Skripsi Sepri Ridho.
- Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Y. N. (2021). *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap PerilakuSosialRemaja*. Student Journal of Community Empowerment, Volume (1), Halaman (1-13).
- Dananjaya, A., & Kusumastuti, D. (2019). *Students' Perception on Online Game Mobile Legends for Vocabulary Development*. ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching, 4(2), 53–55
- Mawalia, K. Al. (2020). *The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality*. Indonesian Journal of Social Sciences, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Ana Puji Astuti , A. N. R. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1)
- Deddy Mulyana,*Metode Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: Rosdakarya, 2008).
- Eka Arista Anjasari, dkk, “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja*”. Jurnal Matematika, Vol. 9, No. 3, Agustus 2020.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 6(2), 211–219.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020).

Mutia Sulisetyani, “*Game Berbasis Jaringan*”, *Official website of mutia sulisetyani*.

Ramadhon Egi, “*Dampak Game Online pada kalangan Remaja di Kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran Surabaya*, (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2019)

Siti Khoriyah, “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam pelaksanaan Ibadah Solat Lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung selatan*, (Skripsi, FDIK UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2018).

Rayadi, *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, (Artikel, Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2018)

Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 191-26

Stanley J. Baran, Dennis K. Davis, *Teori Komunikasi Massa Edisi 5*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2018), 298-299

<https://pasla.jambiprov.go.id/motif-ekonomi-pengertian-tujuan-jenis-dan-macamnya/>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TRANSKIP WAWANCARA

Narasumber 1 : Asbabul dian Rojikin

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	Saya tertarik memainkan game ini karena banyak teman saya yang memainkannya dan game ini memiliki pemain yang banyak di indonesia”
2	Bagaimana perasaan anda ketika sedang bermain mobile legends?	Dalam bermain game mobile legends perasaan saya bisa campur aduk,kadang senang jika menang terus,kadang juka emosi jika kalah beruntun namun hal ini memotivasi saya terus memainkannya agar rank saya cepat naik”
3	Kapan waktu efektif anda memainkan game mobile legends?	Saya memainkan game ini pada waktu senggang,biasanya paling banyak saya memainkannya pada malam hari
4	Dalam satu hari biasanya anda memainkan mobile legends berapa jam?	Tergantung seberapa mood saya,kadang 10 pertandingan atau bahkan kurang”
5	Apakah memainkan game mobile legends memiliki	keuntungan yang saya dapatkan dari bermain game mobile legends yaitu sebagai pengisi

	keuntungan bagi anda?	kekosongan diwaktu senggang dan juga saya lebih mengerti tentang strategi dan kerja sama tim
--	-----------------------	--

Narasumber 2 : Ilham Pangestu

NO	Pertanyaan	jawaban
1	mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	Karena game ini memiliki berbagai fitur yang sangat menarik dan teman saya banyak yang memainkannya juga,jadi kita dapat bermain bersama membentuk sebuah tim
2	Bagaimana perasaan anda ketika sedang bermain mobile legends?	Ketika memainkan game ini saya lebih banyak emosi namun tetap saya mainkan untuk mendapatkan rank yang lebih tinggi agar tidak tertinggal dengan teman-teman saya
3	Kapan waktu efektif anda memainkan game mobile legends?	Saya memainkan game ini pada saat waktu luang,seperti saat istirahat bekerja dan juga paling sering pada malam hari”
4	Dalam satu hari biasanya anda memainkan mobile legends berapa jam?	tergantung situasi dan kondisi kadang dibawah 10 pertandingan kadang juga bisa lebih
5	Apakah memainkan game mobile legends memiliki	keuntungannya bagi saya yaitu dapat memperoleh banyak teman dari berbagai daerah di indonesia

	keuntungan bagi anda?	sehingga menjadikan game ini semakin seru untuk dimainkan
--	-----------------------	---

Narasumber 3 : Gilang Angga

NO	Pertanyaan	jawaban
1	mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	Karena teman teman saya banyak yang memainkannya jadi saya juga tertarik untuk memainkannya.
2	Bagaimana perasaan anda ketika sedang bermain mobile legends?	Kadang senang kadang juga emosi tergantung keadaan didalam game, setiap bermain saya termotivasi untuk mendapatkan kemenangan agar rank saya cepat naik.
3	Kapan waktu efektif anda memainkan game mobile legends?	Biasanya saya memainkannya sepulang kerja jika tidak lelah lalu dilanjutkan malam hari saya memainkannya lagi
4	Dalam satu hari biasanya anda memainkan mobile legends berapa jam?	Saya memainkannya kurang lebih 10 pertandingan perhari
5	Apakah memainkan game mobile legends memiliki	memainkan game mobile legends tidak memiliki keuntungan bagi saya namun berguna untuk mengisi waktu luang daripada digunakan untuk melakukan hal yang negatf.

	keuntungan bagi anda?	
--	-----------------------	--

Narasumber 4 : Alex diky

NO	Pertanyaan	jawaban
1	Mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	karna peminatnya di indonesia sangat banyak dan banyak teman saya yang memainkannya juga
2	Bagaimanakah cara anda mendapatkan penghasilan dari bermain game mobile legends?	saya mendapatkan penghasilan dengan cara jual beli akun mobile legends
3	Berapakah penghasilan satu bulan yang anda dapatkan dari bermain game mobile legends?	keuntungan yang saya dapatkan dalam satu bulan tidak pasti tergantung berapa akun yang saya jual namun nominal yang sering saya dapat yaitu sekitar kurang lebih 1 juta
4	Untuk apakah uang hasil dari bermain mobile legends yang anda dapatkan?	biasanya saya gunakan untuk keperluan sehari-hari agar penghasilan dari pekerjaan utama saya bisa difokuskan untuk memutar modal

5	Apakah alasan anda memilih game mobile legends sebagai sarana untuk menghasilkan keuntungan bagi anda?	karena saya juga memainkan game ini dan juga jumlah peminat mobile legends di indonesia tergolong sangat tinggi sehingga memudahkan pasar saya dalam menjual akun,pekerjaan ini juga terbilang fleksibel karna tidak mengganggu pekerjaan utama saya
---	--	--

Narasumber 5 : Yudha Tris waluyo

NO	Pertanyaan	jawaban
1	Mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	karna kebetulan saya suka bermain vidio game dari kecil dan mobile legends saat ini adalah salah satu game yang pemainnya ramai di indonesia
2	Bagaimanakah cara anda mendapatkan penghasilan dari bermain game mobile legends?	saya mendapatkan penghasilan dari mobile legends dengan cara jual beli akun mobile legends
3	Berapakah penghasilan satu bulan yang anda dapatkan dari bermain game mobile legends?	untuk penghasilan dalam satu bulan sendiri tidak tentu,biasanya saya mendapatkan 500 ribu hingga s1 juta tergantung besar dan banyaknya akun yang terjual.
4	Untuk apakah uang hasil dari bermain mobile legends yang anda dapatkan?	untuk diputar kembali membeli akun dan membeli barang yang saya butuhkan

5	Apakah alasan anda memilih game mobile legends sebagai sarana untuk menghasilkan keuntungan materialistis?	karena bisa dilakukan untuk selingan waktu luang pekerjaan utama saya dan pemain mobile legends di indonesia sangat banyak sehingga pasar permintan mesti ada meski tidak menentu
---	--	---

Narasumber 6 : Muhammad Vito

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa anda tertarik memainkan game mobile legends?	karena teman-teman saya banyak yang main dan juga banyak youtuber-youtuber terkenal bermain game ini jadi saya juga tertarik untuk memainkannya
2	Bagaimanakah cara anda mendapatkan penghasilan dari bermain game mobile legends?	saya mendapatkan penghasilan dari mobile legends dengan cara joki rank mobile legends”
3	Berapakah penghasilan satu bulan yang anda dapatkan dari bermain game mobile legends?	karena joki rank adalah pekerjaan sampingan saya jadi tidak banyak keuntungan yang saya dapat,dalam satu bulan ada dalam kisaran kurang lebih 500 ribu hingga 1 juta tergantung orderan yang masuk
4	Untuk apakah uang hasil dari bermain mobile legends yang anda dapatkan?	untuk saya tabung dan juga membeli berbagai macam keperluan

5	Apakah alasan anda memilih game mobile legends sebagai sarana untuk menghasilkan keuntungan materialistis?	alasan saya karena prospek kedepan dari game ini bisa dibilang cukup baik karena game ini memiliki banyak pemain jadi semakin banyak pemain maka tidak menutup kemungkinan akan banyak yang joki rank mereka,pekerjaan ini juga bias disambi dengan pekerjaan saya karna bias dilakukan disaat waktu luang
---	--	--

Narasumber 7 (motif kecanduan)

Nama : joni martinus

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah game mobile legends menguntungkan atau merugikan bagi anda?	sejujurnya game ini lebih banyak merugikan bagi saya,dari segi emosional,waktu hingga materi
2	Jika game tersebut merugikan,mengapa anda terus memainkannya?	karena game ini membuat saya bersemangat ketika memainkannya,game ini juga sebagai pengisi waktu luang bagi saya banyak dorongan-dorongan untuk memaikan game ini salah satunya adalah untuk terus menaikan peringkat rank agar tetap berada diatas teman-teman maupun menaikan kekuatan hero atau karakter agar menjadi top global
3	Dampak negatif apa yang anda rasakan selama memainkan game mobile legends?	saya menjadi pemarah,sering menggunakan kata-kata kasar dan lupa waktu ketika memainkan game tersebut,game ini juga membuat saya

		<p>terfokus bermain game ini jika sudah memainkannya jadi ketika ada orang mengajak berbicara ataupun mengajak melakukan sesuatu maka saya tidak akan mempedulikannya, selain itu game juga lumayan menguras uang dikarenakan gengsi saya untuk terus top-up membeli skin agar hero atau karakter saya terlihat lebih bagus daripada orang lain yang tidak memiliki skin</p>
4	<p>Seberapa sering anda memainkan game mobile legends?</p>	<p>saya memainkan game tersebut tiap kali ada kesempatan senggang jika di waktu bekerja, namun jika sudah bekerja saya bisa memainkannya hingga larut malam, apalagi jika hari libur saya memainkannya hingga begadang</p>
5	<p>apakah kedepannya anda akan terus memainkan game mobile legends?</p>	<p>tentu saja, selama saya merasa senang saat memainkannya dan game ini masih kompetitif untuk dimainkan saya akan terus memainkannya</p>

LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI







HASIL CEK TURNITIN



**SURAT KETERANGAN HASIL UJI PLAGIARISME
DENGAN APLIKASI TURNITIN**

No.: 102/I/STI/Puket.I/S.Ket/VIII/2023

Kami telah melakukan cek plagiarisme pada hari ini terhadap karya ilmiah milik:

Nama Lengkap : Fawazul Hakim Al Holifi
 NIM/NIK/NIDN/NIP : K19055411
 Program Studi/Jurusan : S1- Ilmu Komunikasi
 Asal Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta
 Judul Artikel Ilmiah : Motif Psikologis dan Ekonomis Profesional Muda
 Bermain Game Online Mobile Legends

Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Similarity Index	: 14%	3. Publications	: 3%
2. Internet Sources	: 14%	4. Student Papers	: 5%

Dengan melihat sejumlah indikator di atas, maka kami menyatakan bahwa artikel ilmiah di atas:

1. Sudah memenuhi standar minimal bebas dari plagiarisme, karena nilai *similarity index*-nya masih bisa di bawah ambang batas yang bisa ditoleransi*.
2. ~~Ditemukan adanya indikasi plagiarisme dibuktikan dengan adanya nilai *similarity index* lebih dari angka 25 persen, maka kepada yang bersangkutan wajib untuk melakukan perevisian dan penyempurnaan sehingga nilai *similarity index* dapat mencapai nilai ambang batas nilai yang diperkenankan*.~~

Sebagai bukti transparansi, turut kami lampirkan hasil tuth cek plagisisme dengan aplikasi turnitin terhadap artikel ilmiah di atas. Mohon agar hasil cek plagiarisme ini agar bisa digunakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggungjawab.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan banyak terima kasih.

NB: * = Coret kondisi yang tidak sesuai dengan temuan.

Turnitin adalah aplikasi untuk membantu pengecekan awal adanya indikasi plagiarisme pada sebuah artikel ilmiah. Jika ditemukan nilai *similarity index* di atas angka 25 persen, maka perlu dilakukan klarifikasi, verifikasi, cek dan ricek secara daring maupun luring terhadap sumber referensi yang dikutip oleh penulis terhadap sumber referensi yang disitasi tersebut secara secara lebih detil dan mendalam.

Yogyakarta, 18 Agustus 2023

Mengetahui,

Pembantu Ketua I STIKOM Yk.



Supadiyanto, M.I.Kom.

Kabag Perpustakaan,



Yeni Purwaningsih, SIP.

Tembusan:

1. Ketua STIKOM Yogyakarta
2. Ketua Penjaminan Mutu STIKOM Yogyakarta
3. Ketua P3M STIKOM Yogyakarta
4. Kabag Pendidikan dan Pengajaran STIKOM Yogyakarta
5. Kabag Keuangan
6. Dokumen

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

Jl.Laksda Adisucipto KM.6,5 No.279, Caturtunggal, Kec.Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
 Telp.0274.4533864. Faks:0274.484574. Website: www.akindo.ac.id. E-mail:humas@akindo.ac.id