

ABSTRAK

Wikarta, T. A. C. 2025. Jenis Motivasi Bermain Gim Pada Pemain Gim MOBA di Indonesia. *Skripsi*. Yogyakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persebaran jenis motivasi bermain gim daring pada pemain gim genre MOBA di Indonesia. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 419 orang yang bermain gim MOBA di Indonesia dalam 3 bulan terakhir. Proses pengambilan data menggunakan alat ukur *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) yang telah diadaptasi ke bahasa Indonesia sebelumnya. Terdapat tujuh jenis motivasi bermain gim yang direpresentasikan ke dalam tujuh dimensi pada alat ukur MOGQ tersebut. Selain itu, dilakukan kembali uji coba alat ukur pada penelitian ini dengan ditemukannya koefisien reliabilitas sebesar 0,903. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa pemain gim MOBA di Indonesia cenderung memiliki jenis motivasi bermain gim untuk rekreasi yang lebih menonjol serta jenis motivasi bermain gim untuk pengembangan ketrampilan. Ditemukan juga bahwa jenis motivasi bermain gim untuk berfantasi cenderung tidak mencolok pada setiap kategori demografi usia, jenis kelamin, dan berdasarkan durasi waktu bermain per harinya. Hal ini disebabkan karena genre gim MOBA yang tidak mengakomodasi fitur dan struktur yang mendukung pemainnya untuk bermain peran di dalam gim.

Kata kunci: motivasi, jenis motivasi bermain gim, gim daring, MOBA, pemain gim MOBA, Indonesia

ABSTRACT

Wikarta, T. A. C. 2025. Types of motivation for playing online games for MOBA players in Indonesia. *Thesis*. Yogyakarta: Psychology, Faculty of Psychology, Sanata Dharma University

This study aims to identify the distribution of online gaming motivation types among players of the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) genre in Indonesia. A total of 419 participants who had played MOBA games in Indonesia within the past three months took part in this research. Data collection was conducted using the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ), which had been previously adapted into Indonesian. The types of gaming motivation are categorized into seven dimensions based on the structure of the MOGQ. Additionally, a reliability test of the instrument was carried out in this study, resulting in a reliability coefficient of 0.903. The findings indicate that MOBA players in Indonesia tend to be strongly motivated by recreation and then by skill development. It was also found that the fantasy-related gaming motivation appeared to be less prominent. This is likely due to the nature of the MOBA genre, which does not incorporate features or structures that support role-playing elements within the game.

Keywords: *motivation, types of game playing motivation, online games, MOBA, MOBA game players, Indonesia*