

**MOTIF GAMERS MOBILE LEGENDS DI LINGKUP MAHASISWA TELKOM  
UNIVERSITY**

***THE MOTIVE PLAYERS MOBILE LEGENDS IN THE SCOPE OF TELKOM  
UNIVERSITY STUDENTS***

**ABSTRAK**

Kebutuhan manusia akan hiburan tiap hari semakin meningkat. Hal ini mendorong manusia untuk berusaha memenuhi kebutuhan tersebut dengan memainkan permainan atau yang sering disebut *video game* untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka. *Video game* memiliki definisi yaitu permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan dari piranti video. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Maraknya permainan *online Mobile Legends* yang sering dimainkan oleh masyarakat luas, dari anak-anak sampai orang dewasa membuat peneliti ingin meneliti motif apa yang mendasari orang-orang bermain *game Mobile Legends*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui motif pemain *game Mobile Legends* di lingkup mahasiswa Telkom University. Dengan menggunakan teori motif dari Alfred Schult'z, peneliti membagi menjadi dua motif yaitu motif sebab dan motif tujuan. Adapun hasil dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Telkom University yang bermain *Mobile Legends* memiliki motif utama yaitu menghasilkan uang, meskipun secara tidak sengaja atau direncanakan untuk mencari uang dalam memainkan *game Mobile Legends*.

**Kata Kunci : Mobile Legends, Motif, Pemain**

**ABSTRACT**

*Human needs for entertainment every day are increasing. This encourages people to try to meet those needs by playing games or often called video games to fulfill their entertainment needs. Video games have definitions which are games that use interactions with the user interface through images produced from video devices. The game aims to entertain, usually many games are liked by children - adults. The rise of online Mobile Legends games that are often played by the wider community, from children to adults makes researchers want to examine what motives underlie people playing Mobile Legends games. The purpose of this study is to find out the motives of Mobile Legends game players in the scope of Telkom University students. Using the motive theory from Alfred Schult'z, the researcher divides into two motives, namely the motive of the cause and the motive of the goal. The results in the*

*study can be concluded that Telkom University students who play Mobile Legends have the main motive that is making money, even though accidentally or planned to make money playing the Mobile Legends game.*

***Keyword ; Mobile Legends, Motive, Players***