

MOTIF GAMERS MOBILE LEGENDS DI LINGKUP MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY

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

Gianni, Martha Tri Lestari S.Sos, M.M

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
¹gianni.soetantio@gmail.com , ²martha.djamil@gmail.com

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

PENDAHULUAN

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. (Sumber : <https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>)

Beberapa tahun kebelakang ini perkembangan di era digital ini sangat signifikan perkembangannya, baik dari segi komunikasi, *gadget*, *software* dan peningkatan kinerja pada setiap instansi yang memprioritaskan peningkatan era digital itu sendiri. Pada era modern ini, kehidupan masyarakat di seluruh dunia semakin dipenuhi oleh hal-hal yang serba digital, hal tersebut makin di imbangi dengan munculnya berbagai macam *gadget* terkini yang di dalamnya sudah dibenamkan beberapa aplikasi penunjang paling canggih, mulai dari *smartphone*, *notebook*, *tablet*, dan lainnya. Saat ini sering ditemukan banyak *smartphone* yang digunakan untuk bermain game *MOBA* di Indonesia, hampir semua *smartphone* yang dimiliki orang mengunduh game *MOBA*.

Dari game *MOBA* ini, kita bisa menemukan game – game yang tidak hanya dapat dimainkan secara individual, melainkan dapat dimainkan secara massal (*online*) dengan orang – orang se-Indonesia. Mereka menyebutnya dengan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Game *MOBA* ini menjadi sarana bagi para gamers untuk bertukar pengalaman, strategi, tips dan trik atau hanya membuka wawasan sosial dengan oranglain dengan minat yang sama.

Secara harfiah game *MOBA* dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa

player secara *online*, karena sampai saat ini istilah “*MOBA*” masih diperdebatkan oleh beberapa penggunanya, dimana mereka lebih memilih menggunakan istilah *ARTS (Action Real Time Strategy)*. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah game *MOBA* sebenarnya diprakarsai dari genre *RTS (Real Time Strategy)*, yang menariknya telah dibuat sebelum tahun 90-an. Salah satu pembuat dari game *RTS* sendiri adalah Herzog Zwei yang dibuat pada tahun 1989 untuk *console* sega. (Sumber : <https://www.ggwp.id/2017/07/18/sejarah-game-moba/>)

Begitu mewabahnya *online gaming*, membuat para perusahaan *smartphone* memakainya sebagai salah satu penarik minat *gamers* untuk membeli produk mereka. Saat ini banyak bermunculan *smartphone – smartphone* yang menawarkan *handphone* khusus *gaming* dengan berbagai fitur agar para *gamers* bisa bermain game di *handphone* mereka. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktunya untuk bermain game di *handphone* mereka. Mereka seringkali tidak mau diganggu, bahkan untuk makan ataupun oleh dering telepon sekalipun.

Definisi *Multiplayer* menurut Tommy Mannien menyebutkan:

“ *Multiplayer games enable players to communicate and collaborate in joint game session. Whatever the activity is about shooting each other with rocket launcher or arranging virtual weddings, the underlying theme is about togetherness. Players may have different reason for playing these games, but they all still want to play with – or against-other people.* (www.game-studies.org/0401)

Berdasarkan definisi diatas dapat diketahui bahwa dari *multiplayer games*

kita bisa saling berkomunikasi dalam sebuah *games*. Dari kegiatan saling menembak dengan menggunakan senjata sampai kepada kegiatan menyusun pernikahan secara virtual pun bisa kita lakukan melalui *multiplayer games*. Pada intinya kita pasti punya banyak motif saat memainkan *games* yang kita inginkan. Mulai dari sekedar untuk memperoleh hiburan, memperoleh uang, mencari teman/sahabat, ataupun mencari jodoh.

Saat ini, masyarakat Indonesia sedang disibukan dengan aplikasi *game* mobile yang mengusung konsep MOBA. *Game* semacam ini mengajak pemainnya untuk saling bertarung Bersama timnya masing – masing dalam satu peta secara *real-time* dan *online*. Mobile Legends yang hadir lebih dahulu daripada *game* MOBA lainnya langsung menjadi *game* favorit para penggemar *genre* MOBA. Terutama para *gamers* yang terbiasa bermain *game* Dota di perangkat PC. *Game* ini dikembangkan oleh Moonton dan meluncur pertama kali sejak 2016 lalu. Dalam sekejap Mobile Legends menjelma menjadi *game* yang bisa dijumpai di beberapa ponsel. Postingan di media sosial terutama Facebook pun sering diramaikan oleh para pemain Mobile Legends yang memamerkan pencapaian baru mereka dalam *game* ini. Peneliti melakukan penelitian di Kawasan Telkom University karena banyak mahasiswa yang bermain *game* Mobile Legends dan banyak pula kompetisi Mobile Legends yang diadakan di Telkom University. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui seberapa besar minat dari mahasiswa/i Telkom University yang memainkan *game* Mobile Legends serta alasan mereka memainkan *game* tersebut dengan penelitian yang berjudul “Motif Gamers Mobile Legends di Lingkup Mahasiswa Universitas Telkom”

DASAR TEORI

Teori Motif

Kata fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, “*phainomenon*” artinya adalah yang nampak. Edmund Husserl adalah orang yang pertama kali mencetuskan kata fenomenologi. Fenomenologi adalah usaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep- konsep

penting yang ada, dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009:2). Pendekatan fenomenologis biasanya digunakan untuk mempelajari kepribadian yang dipusatkan pada pengalaman individual, pandangannya pribadi terhadap dunia (Atkinson, dkk, 2011: 57). Ahli teori fenomenologi yang paling menonjol sekaligus yang membuat fenomenologi menjadi ciri khas bagi ilmu sosial hingga saat ini adalah Alfred Schultz.

Bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran adalah inti dari pemikiran Schultz. Dengan kata lain, menurut (Kuswarno, 2009:18) mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Yaitu, manusia diharuskan untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada , pemahaman atas dasar pengalaman bersama, penerimaan timbal balik dan tipikasi atas dunia bersama. Dengan kata lain, ia menyebut manusia sebagai “aktor”. Untuk menggambarkan seluruh tindakan seseorang, Schutz mengelompokkan dalam 2 fase, yaitu:

- *In-order-to-motive* (Motif Tujuan), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.
- *Because motive* (Motif Sebab), yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya.

Motif dan motivasi memiliki hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan. “*Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak sesuatu atau berbuat sesuatu.*” Hamzah B. Uno (2008: 3)

Motif adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu, menurut M. Ngalim Purwanto (1990: 60). Motif adalah setiap kondisi atau keadaan seseorang atau suatu organisme yang menyebabkan atau kesiapannya untuk memulai atau melanjutkan suatu serangkaian tingkah laku atau perbuatan, Menurut Rochman Natawijaya (1980: 78). Sedangkan hal ini diperjelas bahwa motif adalah sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan tertentu, oleh Sudibyo Setyobroto (1989: 24)

Teori Game Online

Permainan (*games*) adalah kegiatan kontes antara pemain yang mengharuskan berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993:75). Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok agar mencapai suatu tujuan tertentu. Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh pemain untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti memadukan, mengelompokkan, bongkar pasang, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.

Menurut pendapat Mayke Tedjasaputro (dalam Anggani Sudono, 2000:15) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.

Jadi penggunaan media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk permainan. Permainan dapat merangsang untuk mempelajari sesuatu hal yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah. Namun akan terjadi kesalahan dalam teknis pelaksanaan dikarenakan asyik atau

tidak paham aturan apabila tidak di kontrol atau di pantau oleh guru. Selain itu permainan yang kurang menantang atau susah akan mengakibatkan siswa/i cepat bosan.

Pemilihan alat permainan dalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pemain tersebut. Untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu pengenalan nama-nama benda, maka perlu adanya alat permainan berupa permainan ular tangga yang didalamnya menyajikan macam-macam kata benda berbahasa Inggris. Permainan ular tangga termasuk kedalam permainan kooperatif, sosial, dan permainan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu. Merancang dan membuat alat permainan pada umumnya berdasarkan pada ciri-ciri yang sesuai dengan perkembangan kognitif pada pemain. Contohnya ialah setiap alat permainan yang dibuat akan digunakan untuk mengembangkan keterampilan berhitung, maka alat permainan yang didesain tersebut harus terfokus pada angka.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain alat permainan adalah sebagai berikut :

- a. Bentuk dari alat permainan; alat permainan harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai misalnya, alat permainan yang terfokus pada bentuk berarti mempunyai tujuan agar pemain tersebut dapat mengerti dan memahami konsep bentuk.
- b. Materi alat permainan; dalam mendesain alat permainan perlu diperhatikan materi bahan yang ramah lingkungan atau yang dapat didaur ulang dan tidak mengandung zat yang berbahaya bagi pemain.
- c. Pemahaman akan tingkat perkembangan pemain; alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan pemain akan memacu perkembangan pemain dan dapat memberikan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan bagi pemain.
- d. Tingkat kesulitan dari alat permainan; merancang alat permainan perlu memperhatikan tingkat kesulitan, alat permainan yang akan dipergunakan oleh para pemain agar kegiatan bermain dapat memacu rasa keingintahuan dari pemain.

Pada proses pembuatan permainan ular tangga ini dilakukan dengan teknik pewarnaan yang sesuai serta ketepatan desain dengan menggunakan prinsip-prinsip grafis. Prinsip-prinsip grafis tersebut meliputi (dalam Azhar Arsyad,2009:107):

- a. Kesederhanaan
Kesederhanaan itu secara umum mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan.
- b. Keterpaduan
Keterpaduan itu adalah hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.
- c. Penekanan
Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.
- d. Keseimbangan
Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Teori Kebutuhan

Teori Abraham Maslow tentang motivasi manusia dapat diterapkan pada hampir seluruh aspek kehidupan sosial. Sebagian besar dari hasrat dan dorongan pada seseorang adalah saling berhubungan. Karena hal tersebut tidak berlaku pada kebutuhan-kebutuhan tertentu yang bersifat fundamental, seperti rasa lapar, namun jelas berlaku untuk jenis-jenis kebutuhan yang lebih kompleks seperti cinta. Sebagian besar penelitian Maslow, mengandaikan bahwa kebutuhan-kebutuhan dapat diisolasikan dan diteliti satu persatu, di pandang dari segi cara dan tujuan penelitian itu dilakukan. Pemahaman yang tuntas mengenai motivasi menuntut tekanan perhatian pada hasil atau tujuan fundamentalnya sendiri, bukan pada cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut.

Konsep fundamental dari teori yang disebutkan oleh Maslow adalah, Manusia

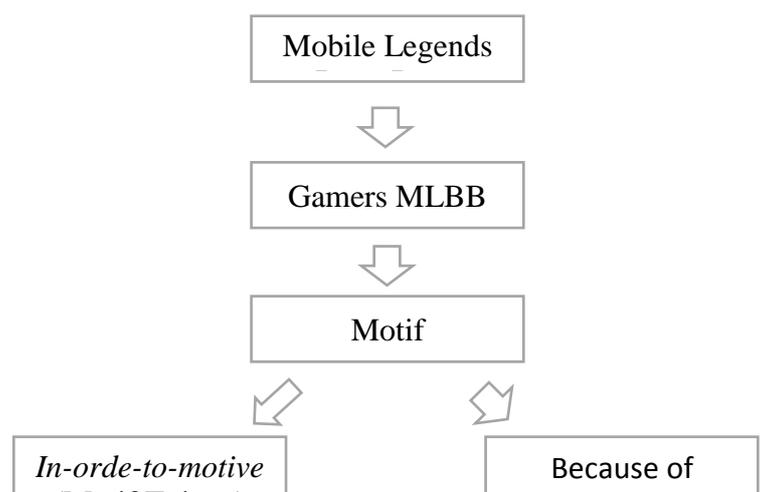
dimotivasi oleh sejumlah kebutuhan dasar yang bersifat sama untuk setiap spesies, tidak dapat berubah dan berasal dari sumber genetis atau naluriah. Kebutuhan-kebutuhan itu merupakan ini dari kodrat manusia, hanya saja terkadang manusia itu lemah, mudah tertipu dan dikuasai oleh proses belajar, kebiasaan atau tradisi yang keliru.

Kebutuhan dasar manusia adalah unsur-unsur yang dibutuhkan oleh manusia untuk mempertahankan keseimbangan fisiologis dan psikologis, yang bertujuan untuk mempertahankan kehidupan maupun kesehatan. Kebutuhan Maslow yaitu adalah memenuhi kebutuhan yang paling penting dahulu kemudian meningkatkan yang tidak terlalu penting. Untuk dapat merasakan nikmat suatu tingkat kebutuhan perlu dipenuhi dahulu kebutuhan yang berada pada tingkat di bawahnya. Ciri kebutuhan dasar manusia: Manusia memiliki kebutuhan dasar yang bersifat heterogen. Setiap pada dasarnya memiliki kebutuhan yang sama, akan tetapi karena budaya, maka kebutuhan tersebut ikut berbeda. Untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menyesuaikan diri dengan prioritas yang ada.

Adapun hirarki kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut (Potter dan Patricia, 1997):

- Kebutuhan fisiologis/ dasar
- Kebutuhan akan rasa aman dan tentram
- Kebutuhan untuk dicintai dan disayangi
- Kebutuhan untuk dihargai
- Kebutuhan untuk aktualisasi diri

Kerangka Pemikiran



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses kerja penelitian yang sarannya terbatas, namun kedalaman datanya tidak terbatas. Karena semakin dalam dan berkualitas data yang diperoleh atau dikumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut (Bungin, 2013: 29). Sedangkan David Williams (1995, dalam Moleong, 2012: 5) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa, para pemain *game* Mobile Legends pasti memiliki alasan atau motif untuk bermain *game* tersebut, oleh karena itu peneliti mencari motif dari para pemain *game* Mobile Legends di Telkom University.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara sadar ataupun tidak, tentunya *game* Mobile Legends membuat ke lima informan membentuk motif dari masing-masing informan dengan sendirinya. Dalam motif bermain *game* Mobile Legends tentunya ada beberapa faktor yang mempengaruhi ke lima informan untuk membentuk motif yang sesuai dengan tujuannya. Sesuai dengan teori yang peneliti gunakan yaitu teori menurut Alfred Schutz's, yang menjelaskan bahwa motif seseorang itu terbagi menjadi 2 yaitu motif sebab dan motif tujuan. Pada hasil penelitian, peneliti menilai bahwa dari masing-masing informan memiliki motif yang sama tetapi memiliki alasan yang berbeda-beda.

Motif yang dilakukan ke lima informan pada penelitian ini semuanya memiliki tujuan yaitu mendapatkan uang, baik yang di rencanakan dari awal bermain *game* Mobile Legends maupun yang hanya untuk mengisi waktu luang. Motif mereka didukung oleh kondisi keadaan mereka pada saat bermain *game*

tersebut, apabila sedang ada turnamen yang diselenggarakan maka sebagian dari informan memiliki motif tujuan untung mendapatkan uang, sedangkan bila tidak ada turnamen sebagian besar dari motif mereka adalah hanya untuk mengisi waktu luang dan bermain permainan yang mereka suka, bisa disebut juga motif mereka adalah motif sebab.

KESIMPULAN

Motif yang dilakukan ke lima informan pada penelitian ini semuanya memiliki tujuan yaitu mendapatkan uang, baik yang di rencanakan dari awal bermain *game* Mobile Legends maupun yang hanya untuk mengisi waktu luang. Motif mereka didukung oleh kondisi keadaan mereka pada saat bermain *game* tersebut, apabila sedang ada turnamen yang diselenggarakan maka sebagian dari informan memiliki motif tujuan untung mendapatkan uang, sedangkan bila tidak ada turnamen sebagian besar dari motif mereka adalah hanya untuk mengisi waktu luang dan bermain permainan yang mereka suka, bisa disebut juga motif mereka adalah motif sebab. Informan 1 memiliki motif bermain Mobile Legends karena pernah memainkan permainan yang memiliki *mode* yang sama seperti Mobile Legends yaitu AOV. Informan 2 memiliki motif bermain Mobile Legends karena juga pernah memainkan permainan yang sama seperti Mobile Legends yaitu DOTA. Informan 3 memiliki motif bermain Mobile Legends karena di suruh oleh temanya dan akhirnya ikut-ikutan main. Informan 4 dan informan 5 memiliki alasan bermain Mobile Legends hanya untuk mencari uang, tidak ada alasan yang mendasari informan 4 dan informan 5 bermain *game* Mobile Legends dikarenakan tindakan mereka di masa lalu, karena motif yang informan 4 dan informan 5 lakukan merujuk pada tindakan di masa yang akan datang, dimana tindakan seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Tiga dari informan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motif mereka berdasarkan tindakan pada masa lalu, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika melakukannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Aminuddin. (1990). Pengembangan Penelitian Kualitatif. Malang: Yayasan Asih, Asah, Asuh.

Ardianto, Elvinaro. (2007) Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Simbosa Rekatama Media.

Ardianto, Elvinaro. (2010). Metode Penelitian Untuk Public Relation Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Bogdan, R.C dan Biklen S.K. (1982). Qualitative Research For Education : An Introduction to The Theory and Methods. Boston : Allyn and Bacon, Inc.

Idris, Muhammad. (2009) Metode Penelitian Sosial .Yogyakarta : Erlangga. Kountur, Ronny. (2007). Metode Penelitian. Jakarta.

Moleong (2004). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja

RosdaKarya.

Muhajir, Noeng. (1993). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. : PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. (2001) Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. (2002) Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nasution. (2003). Metode Penelitian Naturalistic-Kualitatif. Bandung : Tarsito.

Patton, Michael Quinn. (2002). Qualitative Research and Evaluation Methods. USA : Sage Publicatin, Inc.

Richard West, Lynn H.Turnner. (2008) Pengantar Teori Komunikasi : Analisis

dan Aplikasi (Buku 2) (Edisi 3). Jakarta : Salemba Humanika.

Riswandi. (2009) Ilmu Komunikasi. Yogyakarta Graha Ilmu.

Satori & Komariah. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : ALFABETA.

Singarimbun, Masri & Effendi. (1995). Metode Penelitian Survei. Jakarta : PT. Pustaka LP3ES Indonesia.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2006). Penelitian Kualitatif. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Jurnal Internasional

<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2010.0358>

<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2004.7.592>

<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.772>

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853218301937>

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853218301937>

Jurnal Nasional

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/46711/Studi-Kualitatif-Motif-Kepuasan-Penggunaan-Foto-Selfie-Dalam-Akun-Instagram>

<https://journal.uin.ac.id/Psikologika/article/view/282/7382>

<http://jurnalpemasaran.petra.ac.id/index.php/mar/article/view/18386/18210>

<http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/3784/3564>

<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/27744>

Website

<https://www.game-studies.org/0401>

<https://www.ggwp.id/2017/07/18/sejarah-game-moba/>

<https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>

<https://humaniora.web.id/psikopedia/artikel/teori-kebutuhan-abraham-maslow/>

https://www.jstor.org/stable/40969317?readnow=1&seq=3#metadata_info_tab_contents

<https://jurnalmanajemen.com/teori-kebutuhan-maslow>

<https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>
<https://plato.stanford.edu/entries/schutz/>
<https://techno.okezone.com/read/2017/03/27/326/1652502/mengenal-lebih-dekat-game-mobile-legends-bang-bang>