

## ABSTRAK

Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana di dalamnya menawarkan berbagai macam kepuasan bagi para penikmatnya. Tujuan penelitian ini adalah penulis ingin mencoba memaparkan apa yang mendorong para *gamer* ini bermain *game online*, motif apa yang penyebabnya, dan bagaimana pengkategorisasian tipe para pengguna *game online* ini.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, ini menuntut gambaran nyata tentang kegiatan, prosedur, alasan-alasan, dan interaksi yang terjadi dalam konteks lingkungan di mana dan pada saat mana proses itu berlangsung. Proses alamiah dibiarkan terjadi tanpa intervensi peneliti, sebab proses yang terkontrol tidak akan menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Peneliti tidak mentransformasi data menjadi angka untuk menghindari hilangnya informasi yang telah diperoleh. Makna suatu proses dimunculkan untuk membuat prinsip bahkan teori sebagai suatu temuan atau hasil penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara mendalam dengan para informan maka ditemukan bahwa motif aktualisasi diri, motif afiliasi, motif ekonomi, dan motif hiburan menjadi faktor dominan yang mendorong para pengguna *game online* menggunakan *game online*. Berdasarkan ragam motif yang didapatkan, maka kategorisasi pengguna *game online* terbagi menjadi tipe penikmat, tipe petarung, dan tipe petani.

## ABSTRACT

Along the growing of technology rapidly as well as online game where in it, offers a various kinds of satisfaction for the audience. The purpose of this research is the author would like to try to explain what prompted these gamers for playing online games, what motive causes it, and what the categorization of the type of online game user. This research used a qualitative method with phenomenological approach, this requires a real picture of the activities, procedures, reasons, and interactions that occur in the context of the environment, in which the process was ongoing. Natural processes allowed to happen without the intervention of researchers, because the controlled process would not describe the real situation. Researcher do not transform the data into numbers to avoid loss of information that has been obtained. The meaning of a process was stated to make even the principle or theory as a result of the research findings.

Based on the results of research and depth interviews with informants, it was found that the motive of self-actualization, the motive of affiliation, economic motive, and the motive entertainment becomes a dominant factor that encourages users to use games online. Several kinds of motif is found, therefore categorization of online game users are divided into several types, the type of connoisseurs, the type of fighter, and the type of farmer.