

ABSTRAKSI

Perkembangan dunia teknologi saat ini mempengaruhi bentuk dari permainan *game*, dimana saat ini muncul *game-game* berbasis media *online* yang dapat dimainkan oleh orang banyak atau yang umum juga disebut dengan *game multiplayer*.

Salah satu *game online* yang diminati dan menjadi favorit saat ini adalah *game Warcraft III DotA* yang diadaptasi dari *game Warcraft III*. Dimana pada awal kemunculannya *game* ini merupakan *game* berbasis permainan strategi yang dimainkan secara individu. Namun, seiring dengan digunakannya media *online* seperti internet mau pun jaringan *Local Area Network* (LAN), maka *game Warcraft III DotA* ini menjadi *game online multiplayer* yang sangat diminati dan menjadi trend.

Hal ini dapat dilihat dari adanya gejala seperti banyaknya *game-game center* yang menyediakan fasilitas bermain *game Warcraft III DotA*, semakin banyaknya pemain *game Warcraft III DotA* yang terkumpul dalam suatu komunitas dan forum pemain *game Warcraft III DotA*, dukungan dari penyedia layanan internet seperti Kabelvision yang mendukung *game* ini untuk dimainkan secara *online*, serta munculnya versi-versi yang dikeluarkan pihak pengembang untuk mendukung kinerja dari *game Warcraft III DotA* ini.

Konsep Teori yang digunakan untuk mendasari penelitian ini adalah teori yang dikemukakan oleh McGuire (Loudon dan Bitta : 1993; 327), yaitu mengenai pengaruh motivasi pada perilaku konsumen dengan metode pembandingan yang menggunakan empat kutub ganda kecenderungan motif (*Four-Two Polar Motives Tendencies*).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam motif yang mendorong seseorang yang berdomisili di Surabaya untuk menjadi pemain *game* Warcraft III DotA.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi mengenai motif-motif seseorang yang menjadi pemain *game* Warcraft III DotA sehingga bermanfaat bagi pengembangan *game* di masa mendatang.

Populasi yang diteliti bersifat *unidentified* (tidak teridentifikasi) dan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Judgmental Sampling*, dimana *Judgmental* dalam penelitian ini berdasarkan tingkat kemahiran menonjol (*expert*) dibandingkan anggota kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian motif seseorang yang menjadi pemain *game* Warcraft III DotA di Surabaya ditemukan faktor yang paling mendukung dalam penggunaan kawat gigi adalah elemen motif *Cognitive*, *Growth*, dan *External*. Motif yang paling dominan adalah *Objectification* dan *Utilitarian*.

Dari hasil penelitian ini ada tiga rekomendasi yang diajukan, yaitu untuk penelitian selanjutnya dengan penelitian deskriptif mengenai perilaku

konsumen, gaya hidup, dan hubungan gaya hidup dengan motif. Bagi pihak pengembang dapat membuat perbedaan yang nyata antara bermain *game* secara LAN dan secara *online*, merilis *game-game* versi terbaru, dan untuk *item-item* tertentu dipermudah *requirement*-nya agar tidak membuat pemain merasa susah untuk mendapatkan *item* tersebut. Bagi pemain *game* Warcraft III DotA dapat melihat tip-tips dan informasi yang tersedia di situs resmi *game* Warcraft III DotA maupun situ-situs lainnya yang menyediakan informasi mengenai *game* Warcraft III DotA.

