

INTISARI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali lebih dalam Motif yang melatar belakangi konsumen dalam melakukan pembelian mata uang Adena di dalam game online Lineage II di Surabaya.. Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah salah satu game online yang mempunyai genre MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) yaitu Lineage II hasil lisensi dari PT Megaxus Infotech pada tanggal 6 Februari 2009.

Penelitian ini dibatasi hanya pada pemain game online Lineage II dan menggunakan konsep Motif oleh Dr Abraham Maslow. Sumber data yang digunakan adalah data primer melalui wawancara secara mendalam (depth interview) dengan delapan orang informan yang telah dipilih sesuai dengan karakteristik yang telah ditetapkan, menggunakan teknik pengambilan sampel nonprobability sampling dengan cara judgmental sampling. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan open coding, axial, coding dan selective coding.

*Dari hasil pengolahan data primer melalui langkah tersebut dapat diketahui bahwa elemen Motif yang paling dominan adalah **Ego Needs**, elemen peringkat kedua adalah **Social Needs**, elemen peringkat ketiga adalah **Safety and Security Needs**, elemen peringkat keempat adalah **Need for Self Actualization**, sedangkan untuk elemen **Physiological Needs** dari delapan orang informan, tidak satu pun yang memiliki Motif **Physiological Needs***

Kata kunci : Motif, Ego Needs, Social Needs Safety and Security Needs,

Need for Self Actualization, Physiological Needs.

ABSTRACT

This research is a qualitative study that aims to dig deeper motives which influence on consumers in making a purchase Adena currency in online games Lineage II in Surabaya. In this study an object that is used is one online game is Lineage II that has a genre of MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) that is licensed from PT Megaxus Infotech on February 6, 2009.

This study was limited to players Lineage II online game and using the concept of motive by Dr. Abraham Maslow. Source data used are primary data through in-depth interviews with eight informants who have been selected according to predetermined characteristics, using nonprobability sampling techniques use the judgmental way. Processing the data in this study using open coding, axial coding, and selective coding.

From the results can be seen that elements of the most dominant motif is the Ego Needs, second element is the Social Needs, third element is the Safety and Security Needs, fourth element is the Need for Self-actualization, whereas for elements Physiological Needs of the eight informants, none of which has Physiological Needs motives.

Keywords: *Motives, Ego Needs, Social Needs Safety and Security Needs, Need for Self-actualization, Physiological Needs.*