

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan motivasi dan konsekuensi negatif remaja yang bermain game online di Surabaya. Objek yang diambil adalah game online Dota 2 yang merupakan jenis dari Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner. Responden dalam penelitian ini adalah 150 responden yang pernah bermain Dota 2 minimal 6 bulan terakhir. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *non-probability purposive sampling*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melalui pengujian secara statistik. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Confirmatory Factor Analysis* dan *Uji T Independent Sample T Test* dengan bantuan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS 18.0).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan konsekuensi negatif antar remaja laki-laki dan perempuan yang bermain online game Dota 2. Setiap dimensi dari variabel motivasi yaitu *fun*, *demand*, *escap* menunjukkan setiap indikator perbedaan antar laki-laki dan perempuan yang bermain online game Dota 2. Lalu dari variabel konsekuensi negatif juga menunjukkan setiap indikator perbedaan antar laki-laki dan perempuan yang bermain online game Dota 2.

Kata kunci: Motivasi, Konsekuensi Negatif, Online Games, Multiplayer Online Battle Arena.

## **ABSTRACT**

*This study aims to identify and analyze the differences of motivation and negative consequences of teens who play online games in Surabaya. The object is taken online game Dota 2, which is kind of the Multiplayer Online Battle Arena (MOBA).*

*The data used in this study are primary data obtained from questionnaires. Respondents in this study were 150 respondents who never played Dota 2 for at least 6 months. The sampling technique of this study was non-probability purposive sampling. This study uses a quantitative approach through statistical testing. Tests carried out using test Confirmatory Factor Analysis and Test T Independent Sample T Test with the help of Statistical Product and Service Solutions (SPSS 18.0).*

*The results of this study indicate that there are differences of motivation and negative consequences among adolescent boys and girls who play online games Dota 2. Each dimension of motivation variable that is fun, demand, escape every indicator shows the difference between men and women who play online games Dota 2. and then of variable negative consequences of each indicator also shows the differences between men and women who play online games Dota 2.*

*Keywords: Motivation, Negative consequences, Online Games, Multiplayer Online Battle Arena.*