

**DESCRIPTION OF MOTIVATIONS FOR VIDEOGAME PLAY AMONG ADULTS  
(AGE 30 AND UP)**

Muhammad Yusuf Ashari (150115304)  
Undergraduate Thesis for Strata I Programme  
Faculty of Psychology, University of Surabaya  
Laboratorium of Social Psychology (2020)

Contributors:

Ananta Yudianto, S.Sos M.Si.

Khanis Suvianita, S.Psi, M.A.

**ABSTRACT**

*In the very recent of times, playing videogames has been a pretty popular pastime, especially among working adults. Several research concerning the world of gaming done by ESA and Newzoo shows that adults dominates the gamer's age demography, and most of the gamers worked as salarymen. The aim of this research is to describe the motivation for Videogame play among adults. This is a qualitative-descriptive research, applying post-positivist paradigm and realist approach. The process of data gathering in this research is done by in-depth interview on 4 informants within 30-45 years of age and likes to play games as a criteria. The result of this research shows that there are several kinds of motivations for playing videogames found in informants, such as refreshing, learning strategies, pleasure seeking, the need for competition and external influence (others and media).*

**Keywords:** *Adulthood, Motivation for Videogame Play, Motivations, Responsibility, Mid-Adulthood.*

## **GAMBARAN MOTIVASI DALAM BERMAIN *GAME* PADA INDIVIDU USIA DEWASA MADYA**

Muhammad Yusuf Ashari (150115304)  
Skripsi program gelar jenjang Sarjana Strata I  
Fakultas Psikologi Universitas Surabaya  
Laboratorium Psikologi Sosial (2020)

Pembimbing:

Ananta Yudiarso , S.Sos MSi.

Khanis Suvianita, S.Psi, M.A.

### **ABSTRAK**

Kegiatan bermain *game* telah menjadi kegiatan yang cukup populer belakangan ini, terutama pada kalangan usia dewasa yang telah bekerja. Beberapa riset mengenai *gaming* yang dilakukan *ESA* dan *Newzoo* menunjukkan bahwa usia dewasa cukup mendominasi demografi para pemain *game*, dan sebagian besar demografi *gamer* berprofesi sebagai karyawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran motivasi dalam bermain *game* pada individu usia dewasa. Peneliti ini bersifat deskriptif-kualitatif, menggunakan paradigma post-positivisme dan pendekatan realis. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara *in-depth interview* terhadap 4 orang informan berusia 30-45 tahun dan senang bermain *game*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa dorongan/motivasi yang dimiliki para informan dalam bermain *game*, yaitu *refreshing*, mempelajari strategi, mencari kesenangan, keinginan untuk berkompetisi dan pengaruh luar (orang lain dan media).

**Kata Kunci:** *Usia Dewasa, Motivasi Bermain Game, Motivasi, Tanggungjawab, Dewasa Madya*