

## ABSTRAK

Penelitian ini, meneliti motif dari individu yang menggunakan aplikasi Farm Ville2 via facebook. Salah satu alasan memilih pengguna facebook yang bermain FarmVille2 adalah karena facebook saat ini merupakan salah satu jejaring sosial dengan anggota terbanyak di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif dari para pengguna facebook dalam memainkan game FarmVille2. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification*. Teori ini merupakan teori yang berbicara mengenai motif individu yang aktif dalam mengkonsumsi media guna memenuhi kebutuhan yang dia inginkan.

Dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah sample yang diambil adalah 100 orang responden yang diambil secara snowball sampling. Dengan menggunakan unit analisa adalah pengguna facebook dan teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan kuesioner.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa dari kelima teori motif kebutuhan yang ditanyakan terhadap responden maka dapat diketahui bahwa seluruh responden dengan prosesntase sebesar 90% mengatakan bahwa mereka memang dipengaruhi oleh kelima motif ini saat memutuskan bermain game Farmville2. Serta dari kelima motif tersebut diketahui bahwa motif kebutuhan pribadi secara integrative memiliki skor tinggi sebagai pilihan terbanyak dari responden, khususnya untuk pernyataan bahwa game online mudah dimainkan dimanapun bahkan bisa menggunakan smartphone.

Kata Kunci: Game, Farmville2, Motif, Kebutuhan