

ABSTRAK

Game Online merupakan teknologi dari media baru yang cukup digemari saat ini. Game Online yang paling populer dan fenomenal di Indonesia adalah Ragnarok Online. Ragnarok Online menyuguhkan suatu permainan dengan komunitas yang besar, yang merupakan karakteristik utama dari sebuah media baru yaitu interaktifitas. Karena banyaknya gamers yang menyukai game ini, maka peneliti memutuskan untuk meneliti apakah motif yang mendasari gamer. Tentunya gamers mempunyai motif tersendiri dalam memilih game ini.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teori *Uses and Gratification*. Teori ini digunakan untuk mencari motif yang didapat dari para gamers. Adapun alasannya karena selama ini media-media baru telah banyak melakukan *study* dengan menggunakan teori *uses and gratification*. Karena dari media baru ini dapat diketahui motivasi baru dan juga kepuasan yang diperoleh oleh penggunanya. Teori yang digunakan untuk mengukur motif dalam penelitian ini adalah teori kategori motif dari McQuail yaitu motif informasi, motif identitas pribadi, motif *integration dan social interaction*, dan motif diversifikasi. Subjek penelitian ini adalah remaja SMP dan SMU berusia 13 – 17 tahun yang berlokasi di Surabaya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan secara primer, yaitu melalui kuesioner dengan daftar pernyataan yang disusun secara berstruktur.

Dari hasil kuesioner yang telah disebarakan didapatkan hasil motif yang dimiliki remaja gamers Ragnarok Online adalah motif hiburan (diversi) dengan deskripsi motif yang paling dirasakan yaitu dapat bersantai sejenak, motif dapat mengisi waktu luang, motif kenikmatan akan seni, dan motif dapat menghilangkan kemarahan yang dirasakan di dunia nyata. Responden sebagian besar bermain karena ingin mencari kesenangan selepas dari peranan mereka sebagai pelajar.

Keywords : Motif gamers, Ragnarok Online, motif remaja.