

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FISIP

Motivasi pada Pemain Tim Uhamka Esports Mobile Legends 2021 dalam Berkompetisi

Fiqramdhan Arais Childa Syaffi?

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=76258&lokasi=lokal>

Abstrak

Esports atau Electronic Sports merupakan cabang olahraga elektronik yang mempertandingkan video game di ajang kompetitif. Di Indonesia sendiri salah satu game esports yang memiliki ekosistem yang cukup besar adalah game Mobile Legends hingga banyak sekali yang membentuk tim untuk dapat berkompetisi esports baik untuk profesional maupun amatir. Salah satu tim amatir yakni tim UHES Mobile Legends adalah tim dari perguruan tinggi universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang dipercaya untuk mewakili universitasnya untuk berkompetisi diberbagai kompetisi esports Mobile Legends khususnya pada tingkat perguruan tinggi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan dan memahami lebih dalam terkait motivasi yang dimiliki pemain UHES Mobile Legends selama mengikuti kompetisi esports Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang bersifat deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dan teori yang digunakan ini adalah teori Motivasi dari Mc Clelland yang menjelaskan terdapat 3 kebutuhan untuk dipenuhi setiap individu yakni kebutuhan akan prestasi (Need for Achievement), kebutuhan akan kekuasaan (Need for Power) dan kebutuhan akan afiliasi (Need for affiliation).

Hasil penelitian ini menunjukkan pada aspek Need for Achievement, mayoritas narasumber ingin bisa menjadi juara 1 serta menyukai adanya suatu kompetisi. Pada aspek Need for Power, narasumber mengemukakan bahwa dengan berkompetisi bisa menjadi ajang pembuktian diri kepada orang lain dan sekaligus juga bisa mendapatkan apresiasi dan rasa bangga. Pada aspek Need for Affiliation, narasumber mendapatkan teman, komunitas yang memiliki hobi / kegemaran yang sama, dan dapat memperluas lingkungan pertemanannya.