

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat **STUDI DESKRIPTIF MOTIVASI PEMAIN *GAMES ONLINE*** DI INDONESIA, Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pemahaman tambahan mengenai tingkat motivasi pemain *games online* di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa tingkat motivasi pemain games online di Indonesia berada pada garis kontinum kategori tinggi, untuk masa yang akan datang peneliti yang berbeda diharapkan lebih menganalisa mengenai hubungan para pemain *games online* di Indonesia dan manfaat yang bisa diambil oleh pemain *games online* di Indonesia.

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang sudah dilakukan terkait dengan studi deskriptif studi deskriptif tingkat motivasi pemain *games online* di Indonesia. Dinyatakan bahwa tingkat motivasi pemain *games online* di Indonesia, tingkat motivasinya berada pada garis kontinum kategori tinggi, Dilihat dari sub variabel *utility* sebagai fasilitasi para pemain *games online* di Indonesia sudah termasuk dalam kategori tinggi (77,5%). Dilihat dari sub variabel *Passing Time* tingkat manfaat para pemain *games online* di Indonesia sudah termasuk dalam kategori tinggi (72,5%). Dilihat dari sub variabel *Seeking Information* pencarian informasi para pemain *games online* di Indonesia sudah termasuk dalam kategori tinggi (75,6%). Dilihat dari sub variabel *Convenience* pencarian informasi para pemain *games online* di Indonesia sudah termasuk dalam kategori tinggi (82,1%). Dilihat dari sub variabel *Entertainment* menjadi hiburan bagi para pemain *games online* di Indonesia sudah termasuk dalam kategori tinggi (79,1%).