

Penggunaan social game pada usia dewasa uses gratifications pada media digital = Social game use by adults uses gratifications in digital media / Hotma Linda E. Sirait

Sirait, Hotma Linda E, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20388700&lokasi=lokal>

Abstrak

Tesis ini memaparkan penelitian penggunaan Social game pada mereka yang tergolong usia dewasa. Pengguna social game telah mencapai seperempat dari total pengguna media sosial seperti Facebook, yaitu sekitar 235 juta pengguna aktif dan merupakan format digital game yang menunjukkan angka pertumbuhan yang paling signifikan diantara format digital game lain. Pendekatan Uses & Gratifications merupakan perspektif yang digunakan sebagai latar belakang untuk mengkaji lebih dalam apa yang mendasari kebutuhan, memotivasi dan melatarbelakangi penggunaan social game.

Hasil penelitian ini mendapati bahwa karakteristik dan latar belakang individu merupakan faktor-faktor yang mendasari pemilihan dan penggunaan social game oleh masing-masing individu penggunanya. Faktor-faktor yang sangat bersifat individual tersebut menghasilkan juga keterlibatan, respon, motivasi atau pandangan yang berbeda bagi masing-masing individu pengguna social game. Studi kualitatif dilakukan pada penelitian ini guna memperoleh pemahaman lebih mendalam akan individu, karakteristik dan latar belakang pengguna social game untuk memperoleh rangkaian data yang lebih holistik bagi tujuan penelitian ini.

This thesis presents the research of Social game used by adults. The number of social game users now has reached one quarter of the total social media users, such as Facebook, that is about 235 millions active users; and social game shows the most significant growth digital game format among others digital game format. The Uses & Gratifications approach is the perspective used as the back ground to study more in depth what are the reasons for the need, the motivation and the use of social game.

This research found that characteristics and individual back ground are the factors that play a role in choosing and using social game by each individual user. These very individualistic factors influence the involvement, response, motivation or different view of each individual social game user. Qualitative study is applied on this research to gain more comprehension of individual, characteristic and back ground of social game user to have more holistic series of data for the aim of this research.