

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian survey pada kalangan *modder* produk *video game* berjudul GTR2 FIA GT Racing Game yang berada di forum komunitas TrackaHolics. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami alasan para *modder* untuk menyediakan konten *mod* untuk permainan GTR2 FIA GT Racing Game dan mendalami motif-motif yang mendasari kemauan para *modder* untuk melaksanakan aktivitas tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota terdaftar di forum Trackaholics. Partisipan dalam penelitian ini adalah anggota terdaftar di forum TrackaHolics Den yang pernah merilis *mod*. Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 16 orang. *Purposive sampling method* digunakan dalam proses penentuan partisipan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan menggunakan metode analisis Miles dan Huberman, terdapat temuan bahwa: (1) Kesenangan pribadi dan pencarian pengalaman baru merupakan aspek motif intrinsik yang mendasari aktivitas *modding* di TrackaHolics. (2) Keinginan untuk diterima komunitas dan keinginan memperoleh umpan balik merupakan aspek motif sosial yang mendasari aktivitas *modding* di TrackaHolics. (3) Pengembangan keterampilan, pencarian informasi, dan pemahaman terhadap permainan GTR2 merupakan aspek motif pengetahuan yang mendasari aktivitas *modding* di TrackaHolics. Implikasi penelitian ini adalah bagi perusahaan, diharapkan perusahaan bersedia mendukung, atau setidaknya membiarkan, aktivitas *modding*. Perusahaan juga dapat memonitor aktivitas *modding* untuk memperoleh calon-calon pegawai yang potensial. Bagi konsumen, diharapkan konsumen (*baik mod user maupun mod developer*) dapat saling membantu dalam aktivitas *modding* dengan cara berbagi informasi penting yang relevan, melaporkan *bug*, dan mencarikan solusi atas masalah yang dilaporkan.

Kata Kunci: Motivasi, Co-creation, Modding, Video Game.

SUMMARY

This research is a survey research on modders of a video game titled GTR2 FIA GT Racing Game in Trackaholics community forum. The aims of this research is to understand the reason of modders to provide contents, in the form of game mods, for GTR2 FIA GT Racing Game and to explore motives behind the modder's willingness to do such activity. Population in this research is all of registered members within Trackaholics forum. Participants in this research are registered members who have released mods. The number of participants in this research is 16 participants. Purposive sampling method is used to determine the participants. Based on this research's result and data analysis using Miles and Huberman's method of data analysis, there are findings that: (1) In intrinsic motives, personal enjoyment and experience seeking are some of the underlying motives behind modding activity in Trackaholics community. (2) In social motives, sense of belonging and desire of feedback are some of the underlying motives behind modding activity in Trackaholics community. (3) In knowledge motives, skill development, information seeking, and desire to understand GTR2 are some of the underlying motives behind modding activity in Trackaholics community. The implications of this research are, for companies, it's expected that the companies are willing to support, or at least allow, modding activity. Companies can also monitor modding activity to gain potential workers. For consumers (or gamers), it's expected for consumers (both mod users and mod developers alike) to help each other in modding activity by providing relevant and useful information, reporting bugs, and looking for solutions for reported problems.

Keywords: Motivation, Co-Creation, Modding, Video Game