MUSYTARI
ISSN : 3025-9495

Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

PENGARUH MOTIVASI INSTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK TERHADAP PERFORMANCE PLAYER E-SPORTS PADA KOMUNITAS MCJOE MANADO

The Effect Of Intrinsic Motivation And Extrinsic Motivation On E-Sports Player Performance In The Mcjoe Manado Community

Valentino I. A. Sinengkeian[1], Yantje Uhing[2], Mac Donald B. Walangitan[3]

Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sam Ratulangi

Email : [1]valentinosinengkean062@student.unsrat.ac.id, [2]yantje_uhing@unsrat.ac.id, [3]macdonaldw8@gmail.com

Abstrak : *E-sports* merupakan bentuk kompetisi olahraga berbasis digital yang mengalami pertumbuhan signifikan di Indonesia dan telah ditetapkan sebagai cabang olahraga resmi oleh PBESI. Salah satu komunitas e-sports di Kota Manado adalah MCJOE, yang menaungi sekitar 105 pemain muda. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap performa pemain e-sports pada komunitas MCJOE Manado. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi seluruh anggota komunitas, sementara sampel dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner daring. Data dianalisis menggunakan uji t dan uji F guna menilai pengaruh parsial maupun simultan kedua variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap performa pemain (t-hitung 4,250; sig. 0,000), demikian pula motivasi ekstrinsik yang juga berpengaruh positif dan signifikan (t-hitung 3,870; sig. 0,000). Secara simultan, kedua variabel tersebut terbukti memengaruhi performa dengan nilai F-hitung 32,587 (sig. 0,000) dan Adjusted R^2 sebesar 0,610, yang mengindikasikan bahwa 61% variasi performa dijelaskan oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi kedua jenis motivasi memainkan peran penting dalam meningkatkan performa pemain e-sports, baik pada level komunitas maupun profesional.

Kata kunci: Motivasi intrinsik; Motivasi ekstrinsik; Performa pemain; E-sports; Komunitas MCJOE.

Abstract: *E-sports is a form of digital sports competition that has grown rapidly in Indonesia and has been officially recognized as a sport under PBESI. One of the e-sports communities in Manado City is MCJOE, which consists of approximately 105 young players. This study aims to examine the influence of intrinsic and extrinsic motivation on the performance of e-sports players within the MCJOE Manado community. The research employed a quantitative approach, with the population comprising all community members, and data collection conducted through an online questionnaire. Data were analyzed using t-tests and F-tests to assess the partial and simultaneous effects of the independent variables on the dependent variable. The results indicate that intrinsic motivation has a positive and significant effect on player performance (t-value 4.250; sig. 0.000), and extrinsic motivation also shows a positive and significant*

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism checker no 1789
Doi : prefix doi : 10.8734/musytari.v1i2.359
Copyright : author
Publish by : musytari

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

influence (t-value 3.870; sig. 0.000). Simultaneously, both variables significantly affect performance, as shown by an F-value of 32.587 (sig. 0.000) and an Adjusted R^2 of 0.610, meaning that 61% of the performance variability is explained by intrinsic and extrinsic motivation. These findings highlight the importance of balancing both types of motivation to enhance the performance of e-sports players at both community and professional levels.

Keywords: *Intrinsic motivation; Extrinsic motivation; Player performance; E-sports; MCJOE community.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

E-sports atau Electronic Sports merupakan bentuk kompetisi berbasis video game yang menempatkan pemain dalam lingkungan kompetitif yang terorganisir dan profesional. Pada masa kini, e-sports tidak lagi dipandang sebagai kegiatan rekreasional semata, melainkan telah berkembang menjadi sebuah industri global bernilai miliaran dolar yang melibatkan berbagai elemen seperti organisasi profesional, sponsor korporat, manajemen tim, dan sistem kompetisi bertingkat Akbar (2025). Popularitas e-sports terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi, akses internet yang semakin luas, serta munculnya platform streaming seperti YouTube dan Twitch yang memungkinkan pertandingan ditonton secara real-time oleh jutaan penonton di seluruh dunia. Dalam konteks Indonesia, e-sports bahkan telah diakui sebagai cabang olahraga resmi melalui PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia), sehingga menjadikan aktivitas ini memiliki legitimasi formal layaknya cabang olahraga lainnya Rahman *et. al* (2023). Ragam permainan yang dipertandingkan dalam turnamen e-sports sangatlah beragam, mencakup berbagai genre dengan karakteristik kompetisi yang berbeda-beda. Genre MOBA seperti League of Legends dan Dota 2 menuntut kemampuan strategi dan koordinasi tim, sedangkan genre FPS seperti Counter-Strike: Global Offensive, Valorant, atau Call of Duty mengharuskan pemain memiliki refleks cepat, akurasi tinggi, dan pengambilan keputusan instan. Genre Battle Royale seperti PUBG dan Fortnite menekankan kemampuan bertahan hidup dalam arena kompetitif berskala besar, sementara kategori lainnya seperti RTS, Fighting Games, Sports Simulation, dan Racing Games turut memperkaya lanskap kompetitif. Keberagaman genre ini tidak hanya memperluas minat publik, tetapi juga memberikan peluang bagi berbagai tipe pemain dengan preferensi dan spesialisasi permainan yang berbeda untuk berkembang di ranah profesi e-sports.

Pertumbuhan e-sports yang pesat juga tercermin pada semakin banyaknya komunitas di berbagai kota di Indonesia, termasuk di Kota Manado. Dalam lima tahun terakhir, ekosistem e-sport Kota Manado berkembang pesat dari perolehan medali perunggu di PON 2021 menjadi pusat prestasi dunia melalui raihan emas SEA Games 2023 oleh atlet lokal seperti Alan "Satar" Kumaseh. Transformasi ini mencapai puncaknya pada 2024-2025 dengan peresmian Kampung Gaming Infinix di Sario yang menjadikan Manado sebagai pionir Esports Tourism di Indonesia, sekaligus memantapkan posisinya sebagai episentrum industri kreatif dan pencetak talenta profesional di wilayah Indonesia Timu Salah satu komunitas yang cukup aktif di daerah ini adalah komunitas e-sports MCJOE yang terdiri dari sekitar 105 pemain muda dengan minat kompetitif yang cukup tinggi. Komunitas ini menjadi wadah bagi pemain untuk saling berbagi pengalaman, melakukan latihan bersama, mengikuti turnamen, serta memperluas jaringan relasi antarpemain. Keberadaan komunitas seperti MCJOE menjadi penting karena menyediakan lingkungan sosial dan kompetitif yang dapat mendorong perkembangan kemampuan pemain. Meskipun demikian, tidak semua pemain mampu mencapai performa optimal meski sering mengikuti latihan dan kompetisi. Sebagian pemain menunjukkan performa yang tidak konsisten, mengalami penurunan motivasi, hingga menghadapi burnout akibat tekanan kompetitif yang

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

dihadapi. Salah satu faktor utama yang diyakini memengaruhi performa pemain e-sports adalah motivasi. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan internal seperti kesenangan bermain, kepuasan pribadi, rasa pencapaian, dan tantangan intelektual yang ada dalam permainan. Pemain dengan motivasi intrinsik biasanya memiliki komitmen lebih tinggi, mampu bertahan dalam latihan jangka panjang, serta lebih mudah mengelola tekanan kompetitif. Sebaliknya, ketika motivasi intrinsik menurun, pemain cenderung mengalami kejenuhan, kehilangan minat bermain, hingga menurunnya kualitas performa dalam pertandingan. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik seperti hadiah finansial, bonus prestasi, dukungan sponsor, pengakuan komunitas, dan tekanan dari tim juga menjadi faktor pendorong yang kuat. Namun, motivasi eksternal yang terlalu mendominasi kerap memicu kelelahan mental dan burnout, sebagaimana ditemukan pada studi Kim et al. (2023) yang menunjukkan bahwa 70% pemain e-sports profesional di Korea mengalami tekanan dan kelelahan akibat ekspektasi tinggi yang tidak seimbang dengan motivasi internal.

Fenomena serupa juga terlihat dalam komunitas MCJOE Manado. Data menunjukkan bahwa sebagian pemain mengalami fluktuasi performa ketika mengikuti turnamen lokal maupun regional. Banyak pemain yang tidak mampu mempertahankan konsistensi performa karena rendahnya motivasi intrinsik atau ketergantungan berlebih pada motivasi ekstrinsik. Selain itu, survei internal komunitas mengungkapkan bahwa sekitar 60% pemain hanya berlatih kurang dari 20 jam per minggu, jauh lebih rendah daripada standar pemain profesional yang mencapai 40–50 jam per minggu. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain masih berada pada tahap perkembangan keterampilan yang membutuhkan dorongan motivasional yang lebih kuat. Selain itu, hanya sekitar 35% anggota yang menyatakan memiliki motivasi tinggi untuk berkembang, sementara sisanya bermain sekadar untuk mengisi waktu atau mengikuti tren komunitas. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran bahwa tanpa dukungan motivasi yang memadai, performa kompetitif pemain akan sulit ditingkatkan secara signifikan. Pola aktivitas bermain para anggota komunitas MCJOE semakin menegaskan keberagaman motivasi yang dimiliki. Berdasarkan data frekuensi bermain harian, sebagian besar pemain aktif bermain antara 4 hingga 7 jam per hari. Durasi ini menggambarkan adanya komitmen yang cukup tinggi dan keinginan untuk mengembangkan kemampuan permainan secara serius. Bahkan, terdapat kelompok pemain yang bermain lebih dari 8 jam setiap hari, yang menandakan adanya aspirasi untuk mencapai tingkat kompetitif yang lebih tinggi, seperti mengikuti turnamen besar atau bergabung dengan tim profesional. Namun, intensitas bermain yang tinggi ini juga mengandung risiko, terutama ketika pemain tidak mampu menjaga keseimbangan antara latihan, istirahat, dan kesehatan mental. Tanpa motivasi yang tepat, intensitas latihan yang tinggi dapat berubah menjadi tekanan yang berlebihan dan berdampak pada penurunan performa. Dalam konteks akademik, penelitian mengenai motivasi pemain e-sports masih sangat terbatas di Indonesia. Sebagian besar literatur lebih berfokus pada motivasi dalam lingkungan pekerjaan, pendidikan, atau organisasi formal, dan belum banyak yang mengkaji motivasi dalam dunia digital kompetitif. Caino *et. al.* (2025). Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada komunitas e-sports seperti MCJOE Manado sangat penting untuk mengisi kesenjangan penelitian serta memperluas pemahaman mengenai faktor psikologis yang memengaruhi performa pemain di era digital. Selain memberikan kontribusi teoritis, penelitian ini juga menawarkan manfaat praktis yang signifikan bagi manajemen tim, pelatih, dan penyelenggara turnamen. Dengan memahami bagaimana motivasi intrinsik dan ekstrinsik memengaruhi performa pemain, berbagai pihak dapat merancang program pelatihan, strategi pengembangan pemain, dan sistem pendukung yang lebih efektif untuk mendorong perkembangan prestasi.

Secara keseluruhan, kebutuhan akan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara motivasi dan performa pemain e-sports menjadi semakin penting seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri ini. Performa pemain tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis dan jam latihan, tetapi juga oleh kualitas dorongan motivasional yang dimiliki. Dengan demikian, penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan dalam rangka

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

memberikan insight baru mengenai bagaimana meningkatkan performa pemain melalui penguatan sisi motivasional. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Performance Player E-Sports pada Komunitas MCJOE Manado.".

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk Menganalisis Pengaruh Motivasi Intrinsik Terhadap Performance Player E-Sports Dalam Komunitas McJoe Manado
2. Untuk Menganalisis Pengaruh Motivasi Ekstrinsik Terhadap Performance Player E-Sports Dalam Komunitas McJoe
3. Untuk Menganalisis Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Performance Player E-Sports Dalam Komunitas McJoe Manado

TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori

Motivasi

Motivasi merupakan faktor psikologis yang mendorong individu untuk bertindak dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks e-sports, motivasi sangat menentukan bagaimana seorang pemain berlatih, berkompetisi, dan mempertahankan performanya dalam jangka panjang. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis utama: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dalam dunia e-sports, motivasi menjadi faktor utama yang membedakan pemain amatir dengan pemain profesional. Pemain yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih disiplin dalam berlatih, mampu mengatasi tekanan, dan memiliki daya tahan lebih baik dalam menghadapi kekalahan atau tantangan dalam permainan (Michael Gervais dan Pete Carroll, 2020)..

Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang ada dalan diri manusia sendiri tanpa ada faktor dari luar yang mempengaruhi (Mardina & Nurhadi, 2021)..

Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan atau keinginan untuk melakukan suatu tindakan yang berasal dari faktor eksternal, seperti hadiah, pujian, pengakuan, atau hukuman, dengan kata lain motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adnaya perangsang dari luar (Untari, Sujana, & Novarini, 2021).

Performance

Performa digambarkan sebagai keberhasilan individu dalam memenuhi tujuan yang telah ditetapkan, baik melalui hasil kerja kuantitatif maupun kualitatif, serta melalui aspek seperti kreativitas, fleksibilitas, dan keandalan, atau pencapaian lain yang dianggap bernilai oleh individu—sebagaimana dijelaskan dalam penelitian tahun 2020 oleh Pedraza-Ramirez, Musculus, Raab, dan Laborde.

Penelitian Terdahulu

Lumentut (2020)

Sumber daya manusia merupakan unsur penting dalam organisasi karena kualitasnya menentukan kinerja dan perkembangan perusahaan. Pengelolaan SDM yang baik diperlukan untuk menghadapi perubahan dan mencapai tujuan organisasi. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh motivasi kerja, disiplin kerja, dan lingkungan kerja terhadap kepuasan kerja pegawai PT. Bank Sulut Cabang Airmadidi. Penelitian menggunakan metode asosiatif dengan teknik regresi linier berganda, serta melibatkan seluruh populasi pegawai sebanyak 68

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

responden menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi, disiplin, dan lingkungan kerja secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja. Secara parsial, hanya motivasi yang berpengaruh signifikan, sedangkan disiplin dan lingkungan kerja tidak berpengaruh signifikan. Oleh karena itu, pimpinan disarankan meningkatkan aspek disiplin kerja agar kepuasan dan kinerja pegawai dapat meningkat.

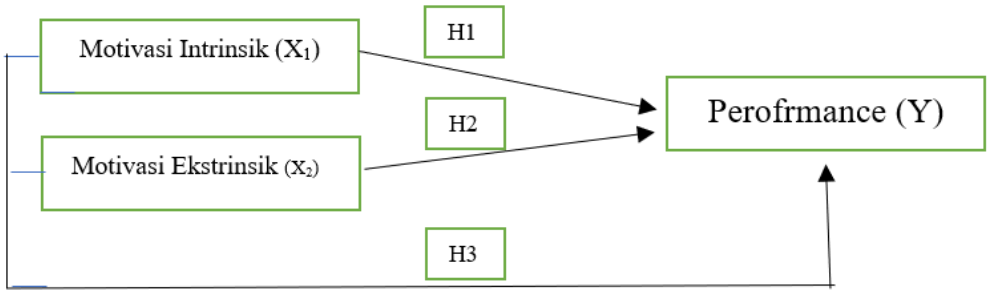
Oley (2022)

Setiap perusahaan memiliki berbagai bagian penting untuk menunjang kegiatan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mempermudah pencapaian tujuan, maka kinerja karyawan harus prima. Hal ini akan sangat bergantung pada disiplin dan motivasi setiap karyawan. Disiplin dan motivasi yang baik berperan mendorong kinerja karyawan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik purposive sampling, yaitu pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada 15 orang yang bekerja di PT Empung Jaya Abadi. Informan itu sudah melebihi separuh karyawan dan dianggap cukup memberikan informasi terkait penelitian. Hasil pengujian menunjukkan .

Mantik (2020)

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pendidikan, lingkungan keluarga, jenis kelamin, dan pengalaman berwirausaha terhadap motivasi berwirausaha pada pengusaha kecil kuliner di Kota Manado. Populasi penelitian mencakup seluruh pengusaha kuliner kecil, dengan sampel sebanyak 45 responden yang tersebar di Kecamatan Malalayang (60%), Sario (20%), dan Wanea (20%). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear berganda, dan data dikumpulkan melalui kuesioner daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan dan lingkungan keluarga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berwirausaha, sedangkan jenis kelamin dan pengalaman berwirausaha berpengaruh positif namun tidak signifikan. Berdasarkan temuan tersebut, Dinas Koperasi dan UKM Kota Manado diharapkan terus meningkatkan motivasi bagi pengusaha kecil melalui penguatan pengetahuan serta mendorong peran keluarga dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini tanpa membedakan jenis kelamin atau pengalaman sebelumnya..

Model Penelitian



Gambar 1. Model Penelitian
Sumber : Kajian Teori, (2025)

Hipotesis Penelitian

H1 : Motivasi Instrinsik diduga berpengaruh terhadap Performance Player e-sports pada Komunitas MCJOE Manado

H2 : Motivasi Ekstrinsik diduga berpengaruh terhadap Performance Player e-sports pada Komunitas MCJOE Manado

H3 : Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Diduga berpengaruh secara simultan terhadap Performance Player e-sports pada Komunitas MCJOE Manado..

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada pengolahan data numerik mulai dari pengumpulan, analisis, hingga penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2021).

Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Populasi penelitian berjumlah 105 anggota komunitas MCJOE Manado. Penentuan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 90 responden.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner kepada karyawan PT. Toyota Astra Financial Service Cabang Manado. Data primer dipilih karena mampu menggambarkan kondisi aktual dan mendukung ketepatan analisis variabel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian, yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden (Ridwan, 2020).

Teknik Analisis Data

Uji Instrumen Penelitian

Uji validitas bertujuan untuk memastikan setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Validitas diuji menggunakan korelasi Pearson (Sekaran, 2006). Uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi alat ukur, dengan kriteria nilai Cronbach's Alpha > 0,6 sebagai indikator reliabel (Sugiyono, 2021).

Analisis Regresi

Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Model regresi dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e,$$

di mana Y adalah keputusan pembelian, X_1 motivasi intrinsik, dan X_2 motivasi ekstrinsik (Sugiyono, 2021).

Uji Asumsi Klasik

1. Uji normalitas dilakukan menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria nilai signifikansi > 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal (Ghozali, 2021).
2. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan linear antarvariabel, dengan kriteria deviasi dari linearitas > 0,05 (Sudarmanto, 2021).
3. Uji multikolinearitas diuji melalui nilai VIF (<10) dan Tolerance (>0,1) untuk memastikan tidak adanya korelasi antarvariabel independen (Ghozali, 2021).

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians residual, dengan kriteria signifikansi > 0,05 menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

4. ***Koefisien Determinasi***

5. Koefisien determinasi (Adjusted R^2) digunakan untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai R^2 berada pada rentang 0–1, di mana nilai yang mendekati 1 menunjukkan daya jelas model yang semakin baik (Ghozali, 2021).

Uji Hipotesis

1. Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik secara parsial terhadap performa pemain. Kriteria pengujian didasarkan pada nilai t hitung dan signifikansi < 0,05 (Ghozali, 2021).
2. Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh kedua variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen, dengan kriteria nilai F hitung > F tabel atau signifikansi < 0,05 (Ghozali, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengujian Instrumen Penelitian

Tabel 1
Rangkuman Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Item	r Tabel	Rentang r Hitung	Keputusan
Motivasi Intrinsik (X1)	5	0,172	0,519 – 0,629	Seluruh item valid
Motivasi Ekstrinsik (X2)	5	0,172	0,397 – 0,708	Seluruh item valid
Performance (Y)	5	0,172	0,477 – 0,644	Seluruh item valid

Sumber: Diolah 2025

Hasil uji validitas pada seluruh variabel menunjukkan bahwa setiap item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sebesar 0,172. Variabel motivasi intrinsik (X1), motivasi ekstrinsik (X2), dan performance (Y) masing-masing menunjukkan rentang korelasi yang berada jauh di atas nilai batas minimal tersebut, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa setiap butir pertanyaan mampu mengukur konstruk variabel secara tepat dan layak digunakan dalam analisis penelitian selanjutnya.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	115.841.467
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.082
	Negative	-.102

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

Test Statistic	.102
Asymp. Sig. (2-tailed)	.023[c]

Sumber: Diolah 2025

Keputusan:

a) Jika signifikan ≥ 0,05 artinya data berdistribusi Normal
b) Jika signifikan ≤ 0,05 artinya data tidak berdistribusi Normal

Ternyata nilai Signifikan uji One-Sample Kolmogorov Smirnov Test ≥ 0,05 atau 0,023 ≥ 0,05 maka data "x1,x2 dan y" berdistribusi **"Normal"**.

Uji Linearitas

Tabel 3
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
agresivitas * religiusitas	Between Groups	(Combined)	182.031	8	22.754	17.449	.000
		Linearity	147.980	1	147.980	113.481	.000
		Deviation from Linearity	34.051	7	4.864	3.730	.020
	Within Groups		105.625	81	1.304		
	Total		287.656	89			

Sumber: Diolah 2025

Keputusan:

a) Jika nilai Deviation from Linearity Signifikansi > 0,05 maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.
b) Jika nilai Deviation from Linearity Signifikansi < 0,05 maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variable independent dengan variabel dependent

Berdasarkan nilai Deviation from Linearity 0,20 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linear secara signifikan antara variable (X1) dengan (Y) dan (X2) dengan (Y).

Uji Multikolinearitas

Tabel 4
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Motivasi Intrinsik	0,605	1,652	Tidak ada multikolin.
Motivasi Ekstrinsik	0,582	1,734	Tidak ada multikolin.

Sumber: Diolah 2025

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai Tolerance untuk Motivasi Intrinsik sebesar 0,605 dan Motivasi Ekstrinsik sebesar 0,582, sedangkan nilai VIF masing-masing 1,652 dan 1,734. Karena semua nilai tolerance > 0,1 dan VIF < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas dalam model regresi. Artinya, variabel bebas tidak saling berkorelasi kuat, sehingga model regresi layak digunakan.

Uji Heteroskedastisitas

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

Tabel 5
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients[a]								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	21.907	.283		77.414	.000		
	ABS_RES	-.666	.246	-.278	-2.712	.008	1.000	1.000
a. Dependent Variable: agresivitas								

Sumber: Diolah 2025

Keputusan:

a) Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka tidak mengalami gejalah heteroskedastisitas.
b) Jika nilai Deviation from Linearity Signifikansi < 0,05 maka mengalami gejalah heteroskedastisitas.
c) Berdasarkan Signifikansi 0,08 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa model regersi ini tidak mengalami gejalah heteroskedastisitas sehingga dapat di lanjutkan uji selanjutnya.

Model Summary

Tabel 6
Koefisien Determinasi (R2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,782	0,611	0,610	3,254

Sumber: Diolah 2025

Tabel menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,782 menandakan hubungan kuat antara variabel independen dan dependen. Nilai R Square sebesar 0,611 berarti 61,1% variasi performa pemain dapat dijelaskan oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik, sedangkan Adjusted R Square sebesar 0,610 menunjukkan model tetap stabil setelah disesuaikan. Nilai Std. Error of the Estimate sebesar 3,254 menggambarkan tingkat kesalahan prediksi model. Secara keseluruhan, model regresi memiliki kemampuan yang baik dalam menjelaskan performa pemain e-sports.

Uji Hipotesis

Uji F (Simultan)

Tabel 7
Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	452.315	2	226.158	32.587	0,000
Residual	287.423	80	3.593		
Total	739.738	82			

Sumber: Diolah 2025

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F-hitung = 32,587 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Performance Player. Artinya, jika kedua jenis

MUSYTARI
ISSN : 3025-9495
Neraca Manajemen, Ekonomi
Vol. 25 No. 2 Tahun 2026
Prefix DOI : 10.8734/mnmae.v1i2.359

motivasi meningkat bersama-sama, maka performa pemain e-sports dalam komunitas MCJOE juga akan meningkat.

Uji t (Parsial)

Tabel 8
Hasil Uji T

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	2,415	1,025	-	2,355	0,021
Motivasi Intrinsik	0,412	0,097	0,452	4,250	0,000
Motivasi Ekstrinsik	0,356	0,092	0,418	3,870	0,000

Sumber: Diolah 2025

Motivasi Intrinsik Performance Nilai t-hitung = 4,250 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Ini berarti motivasi intrinsik berpengaruh positif signifikan terhadap performa pemain. Dengan kata lain, semakin tinggi dorongan internal seperti kepuasan pribadi, passion, dan kesenangan bermain, maka performa pemain akan semakin baik.

Motivasi Ekstrinsik Performance Nilai t-hitung = 3,870 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Ini menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik juga berpengaruh positif signifikan terhadap performa pemain. Dorongan dari luar, seperti hadiah, pengakuan sosial, atau dukungan sponsor, terbukti mampu meningkatkan semangat pemain untuk tampil optimal.

Pembahasan

Pengaruh Motivasi Intrinsik terhadap Performance

Motivasi intrinsik terbukti menjadi faktor utama yang meningkatkan performa pemain. Semakin kuat dorongan internal seperti rasa senang, kepuasan pribadi, dan keinginan untuk berkembang, maka semakin baik performa pemain dalam kompetisi. Hal ini selaras dengan Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 1985) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik muncul ketika seseorang melakukan aktivitas karena ketertarikan dan kesenangan dari dalam diri, bukan karena imbalan eksternal. Pemain dengan motivasi intrinsik tinggi cenderung lebih berkomitmen, fokus, dan tekun tanpa bergantung pada hadiah atau pengakuan. Di MCJOE Manado, banyak pemain mengaku bermain karena passion, meskipun beberapa mengalami penurunan motivasi setelah kekalahan atau kejenuhan latihan. Kondisi ini menunjukkan perlunya dukungan psikologis dan variasi latihan agar motivasi tetap stabil. Fenomena tersebut sesuai dengan temuan Hong, Wilkinson, dan Rocha (2022) yang menunjukkan bahwa tekanan kompetitif dapat mengurangi motivasi intrinsik pemain e-sports. Hasil ini juga sejalan dengan Rame Hulaj et al. (2020) yang menegaskan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam performa video game, meskipun waktu bermain dan intensitas latihan tetap berpengaruh. Secara keseluruhan, motivasi intrinsik menjadi pondasi performa pemain MCJOE, di mana rasa senang dan kebanggaan terhadap permainan membuat performa lebih konsisten. Karena itu, pembinaan komunitas perlu memperkuat aspek psikologis pemain melalui kegiatan seperti team building, pelatihan mental, dan bentuk apresiasi non-finansial..

Pengaruh Motivasi Ekstrinsik terhadap Performance Player

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik berpengaruh positif dan signifikan terhadap performa pemain E-Sports. Artinya, faktor eksternal seperti hadiah, pengakuan sosial, dan dukungan sponsor mampu meningkatkan semangat pemain untuk berlatih dan tampil maksimal. Robbins dan Judge (2017) menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik timbul dari adanya penghargaan luar, seperti bonus, pujian, atau status sosial. Dalam E-Sports, bentuk motivasi ini biasanya berupa hadiah turnamen, dukungan penonton, atau peluang menjadi pro player. Namun, observasi di komunitas MCJOE Manado menunjukkan bahwa ketergantungan yang

terlalu besar pada motivasi eksternal dapat memicu burnout dan stres kompetitif. Beberapa pemain kehilangan semangat ketika gagal mencapai target atau tidak mendapatkan dukungan yang diharapkan. Temuan ini sejalan dengan Kim et al. (2023) yang melaporkan bahwa 70% pemain E-Sports Korea mengalami kelelahan mental akibat tekanan dan ekspektasi finansial. Motivasi ekstrinsik memang efektif dalam jangka pendek, tetapi perlu diimbangi motivasi intrinsik agar pemain tidak mudah stres. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian Susetyo Darmanto (2020) dan Fera Susanti (2023) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik sama-sama meningkatkan kinerja, tetapi efeknya menurun jika individu hanya bergantung pada faktor eksternal. Secara manajerial, komunitas MCJOE perlu menerapkan sistem penghargaan yang seimbang, misalnya memberikan reward finansial sekaligus apresiasi non-material seperti pengakuan, dukungan, dan kesempatan berkembang, sehingga motivasi ekstrinsik dapat mendukung performa tanpa mengurangi dorongan intrinsik pemain.

Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik secara Simultan terhadap Performance Player

Uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap performa pemain E-Sports, dengan nilai Adjusted R^2 sebesar 0,610. Artinya, 61% variasi performa pemain dapat dijelaskan oleh kombinasi kedua variabel tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa performa optimal tercapai ketika motivasi internal dan eksternal berjalan seimbang. Hal ini sejalan dengan Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), yang menekankan pentingnya keseimbangan antara motivasi otonom dan motivasi eksternal untuk meningkatkan performa dan kesejahteraan pemain. Secara empiris, hasil ini konsisten dengan temuan Hamdani et al. (2020), Widiawaty et al. (2020), dan Aditya Bartolomé J. Almagro et al. (2020), yang menunjukkan bahwa kedua jenis motivasi tersebut saling melengkapi dalam meningkatkan kinerja di berbagai konteks, termasuk olahraga. Namun, di lapangan masih ditemukan perbedaan konsistensi latihan dan kemampuan mengelola stres antara pemain dengan motivasi tinggi dan rendah. Beberapa pemain hanya aktif menjelang turnamen, sementara lainnya mengalami penurunan performa akibat kurangnya dukungan tim. Karena itu, manajemen komunitas perlu membangun support system yang lebih kuat, tidak hanya berupa insentif, tetapi juga dukungan sosial, komunikasi terbuka, dan penghargaan atas usaha pemain..

PENUTUP

Kesimpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berpengaruh positif dan signifikan terhadap performa pemain E-Sports. Artinya, semakin tinggi dorongan dari dalam diri pemain seperti rasa senang, kepuasan pribadi, serta keinginan untuk berkembang, maka semakin baik pula kinerjanya.
2. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi ekstrinsik juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap performa pemain E-Sports. Hal ini berarti bahwa dorongan dari luar seperti hadiah, pujian, pengakuan sosial, atau dukungan sponsor mampu meningkatkan semangat pemain dalam berlatih dan bertanding.
3. Hasil menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap performa pemain Kombinasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik menciptakan performa paling optimal. Pemain E-Sports dengan keseimbangan kedua motivasi tersebut mampu tampil lebih fokus, termotivasi, dan produktif baik dalam latihan maupun kompetisi.

Saran

1. **Bagi pemain e-sports MCJOE Manado:**
   Pemain perlu menjaga keseimbangan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Latihan rutin, menikmati permainan, dan menjadikan e-sports sebagai ajang pengembangan diri dapat

memperkuat motivasi intrinsik, sementara hadiah dan pengakuan digunakan sebagai dorongan tambahan agar tidak mudah kehilangan semangat.

2. **Bagi komunitas MCJOE Manado:**
   Pengurus disarankan menyediakan program yang meningkatkan motivasi intrinsik seperti pelatihan dan kompetisi internal, serta memberikan penghargaan sebagai motivasi ekstrinsik untuk menjaga semangat kompetitif pemain. Industri e-sports juga perlu menciptakan ekosistem yang sehat, adil, dan tidak hanya berfokus pada hadiah finansial.
3. **Bagi peneliti selanjutnya:**
   Penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain seperti strategi latihan, dukungan tim, kondisi psikologis, manajemen stres, dan fasilitas bermain untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi performa pemain e-sports.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar Fadli (2025) Persepsi, Kompetisi Digital, dan Lokalitas (Studi Kasus Komunitas Unhas E-sport). Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial. Vol. 8 No 1 (Hal 90-100) https://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/view/2704

Caino *et. al*. (2025) Mental Toughness and Sport Motivation: What Matters Most in Predicting Sport-Related Anxiety Among Highly Active Adult Esport Players? Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology2025, Vol., 59,e2105 https://journal.sipsych.org/index.php/IJP/article/view/2105/1171

Darmanto, S. (2020). *Pengaruh pemberdayaan dan motivasi intrinsik terhadap kinerja pegawai dengan peran mediasi komitmen organisasi. Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 12(4), 250-265. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/13750/9155/22901

Gervais, M., & Carroll, P. (2020). Compete to create: An approach to living and leading authentically. HarperCollins https://www.audible.com/pd/Compete-to-Create-Audiobook/B088ZQ4L1N?srsltid=AfmBOorWc8saUCJpQcmsachLXLVNBOssv0SWxbYv5kUGxSeLhsESo0m0

Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariat (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro https://www.connectedpapers.com/search?q=Ghozali%2C+I.+%282021%29.+Aplikasi+analisis+multivariate+dengan+program+IBM+SPSS+26+%28Edisi+ke-10%29.+Badan+Penerbit+Universitas+Diponegoro

Kim, S., Rocha, C. M., & Giffin, C. E. (2023). *The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players. Journal of Gambling Studies*, 39(1), 323–338. https://doi.org/10.1007/s10899-022-10132-8:contentReference[oaicite:11]{index=11}.

Lumentut, M., & Dotulong, L. O. H. (2020). Pengaruh Motivasi, Disiplin, dan Lingkungan Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada PT. Bank Sulut Cabang Airmadidi. Jurnal EMBA, 8(4), 22–33. Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sam Ratulangi Manado https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/6573

Mantik, D., Tewal, B., & Dotulong, L. O. H. (2020). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berwirausaha pada Pengusaha Kecil di Kota Manado*. Jurnal EMBA, 8(1), 282–291. Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sam Ratulangi Manado. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/%20emba/article/view/30834

Oley, Nelwan & Dotulong (2022). Penerapan Disiplin Kerja Dan Motivasi Kerja Dalam Mendorong Kinerja Karyawan Pt Empung Jaya Abadi. Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi Vol. 10 No. 2 (Hal. 982-990) https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/40910

Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). *Performance in esports: The role of psychological factors. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations,* 12(2), 1-20. https://www.researchgate.net/journal/International-Journal-of-Gaming-and-Computer-Mediated-Simulations-1942-3896

Rahman *et. al*. (2023) Paradigms, Limitations, Opportunities,and Challenges of E-Sports in Indonesia Jurnal Pendidikandan Pengajaran. Vol. 56 No. 32023, 543-556 https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/67829/28147

Roos, M., Reale, J., & Banning, F. (2021). *Model berbasis agen tentang pengaruh insentif finansial, faktor motivasi, dan norma sosial terhadap kinerja perusahaan dan perilaku karyawan*. https://ejournal.unitaspalembang.com/index.php/wp/article/download/192/88

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. https://scholar.google.com/citations?user=MGOs5rkAAAAJ&hl=id

Untari, N. M. R., Sujana, I. W., & Novarini, N. N. A. (2021). Pengaruh kecerdasan emosional, motivasi ekstrinsik, dan dukungan organisasional terhadap kinerja karyawan. EMAS, 2(3) https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/emas/article/view/1812