

## INTISARI

Kurangnya pembahasan *event* olahraga elektronik dalam konteks pariwisata membuat adanya celah pada pemahaman *event* olahraga elektronik sebagai salah satu sektor pariwisata alternatif yang sedang berkembang dengan pesat. Dilakukan penelitian pada motivasi pengunjung Mobile Legends Bang Bang Professional League Indonesia dengan tujuan untuk mengetahui motivasi utama pengunjung yang diselaraskan dengan motivasi intrinsik wisatawan.

Teori Iso-ahola yang dikembangkan oleh Simkova & Holzner(2014) digunakan untuk menentukan empat indikator motivasi intrinsik utama wisatawan, yaitu *Personal Escape*, *Interpersonal Escape*, *Personal Seeking*, dan *Interpersonal Seeking*. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan metode *Purposive Sampling*, penyebaran kuesioner yang ditargetkan pada sampel khusus yang memenuhi syarat tertentu, yaitu wisatawan atau pengunjung yang berasal dari luar kota.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian besar responden setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner, sehingga mengindikasikan bahwa motivasi pengunjung MPL ID merupakan motivasi berwisata yang valid. Penemuan yang perlu ditinjau adalah perbedaan pencapaian kategori tiap indikator, dimana pernyataan yang berkaitan dengan hubungan antara penggemar dan tim olahraga elektronik yang berpartisipasi mendapatkan nilai dalam kategori tinggi.

**Kata Kunci : Mobile Legends, motivasi, olahraga elektronik, pariwisata alternatif**

## ABSTRACT

The lack of discussion of e-sports events in the context of *tourism* creates a gap in the understanding of e-sports events as one of the rapidly developing alternative *tourism* sectors. A study was conducted on the motivation of visitors to the Mobile Legends Bang Bang Professional League Indonesia with the aim of determining the main motivation of visitors that is aligned with the intrinsic motivation of tourists.

The Iso-ahola's theory developed by Simkova & Holzner(2014) is used to determine four main intrinsic motivation indicators of tourists, namely Personal Escape, Interpersonal Escape, Personal Seeking, and Interpersonal Seeking. The study was conducted using a descriptive quantitative method. Data were collected using the Purposive Sampling method, distributing questionnaires targeted at specific samples that meet certain requirements, namely tourists or visitors from outside the city.

From the results of the study, it was found that most respondents agreed with the statements given in the questionnaire, thus indicating that the motivation of MPL ID visitors is a valid motivation for travelling. The findings that are most notable are the differences in the achievement of each indicator's category, where statements related to the relationship between fans and participating *e-sports* teams get a high score.

**Keywords:** Mobile Legends, motivation, e-sports, alternative *tourism*