

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**KONSEP DIRI PEREMPUAN KECANDUAN GAME ONLINE
MOBILE LEGEND DI PEKANBARU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau**



IMAM SAFI'I

NPM : 169110023

PROGRAM STUDI: ILMU KOMUNIKASI

KONSENTRASI : MEDIA MASSA

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Imam Safi'i
NPM : 169110023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian : 28 Juli 2021
Judul Penelitian : Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online
Mobile Legend di Pekanbaru

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan normative dan kriteriametode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 2 Agustus 2021

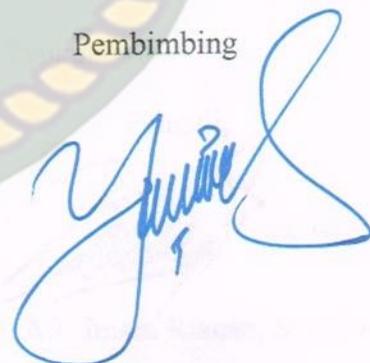
Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing



(Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom)



(Yudi Daherman, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Imam Safi'i
NPM : 169110023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/ Tanggal Ujian : 28 Juli 2021
Judul Skripsi : Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online
Mobile Legend di Pekanbaru

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 2 Agustus 2021

Tim Penguji,

Ketua

(Yudi Daherman, M.I.Kom)

Penguji,

(Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom)

Mengetahui
Wakil Dekan I

(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Penguji,

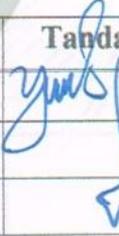
(Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor 1054/UIR-Fikom/Kpts/2021 Tanggal 16 Juli 2021 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu Tanggal 28 Juli 2021 Jam : 09:00 – 10:00. WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Imam Safi'i
NPM : 169110023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : "Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online Mobile Legend di Pekanbaru"
Nilai Ujian : Angka : "80,4" ; Huruf : "A-"
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Yudi Daherman, M.I.Kom	Ketua	
2.	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom	Penguji	
3.	Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom	Penguji	

Pekanbaru, 2 Agustus 2021



Dekan


Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom

NPK : 150802514

HALAMAN PENGESAHAN

Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online Mobile Legend di
Pekanbaru

Yang diajukan oleh :

Imam Safi'i
169110023

Pada tanggal :
28 Juli 2020

Mengesahkan



Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M.I.Kom)

Dewan Penguji,

Tanda Tangan,

Yudi Daherman, M.I.Kom

Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M.I.Kom

Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imam Safi'i
Tempat/ Tanggal lahir : Giti, 17 April 2021
NPM : 169110023
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Media Massa
Alamat/ No. Telp : Jl. Pasir Putih / 08117684444
Judul Penelitian : Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online
Mobile Legend di Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik , baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (Skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai Skripsi dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan dna sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 2 Agustus 2021

Yang Menyatakan



(Imam Safi'i)

PERSEMBAHAN

Yang pertama sekali penulis ucapkan terimakasih kepada ALLAH S.W.T yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunianya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dari perkuliahan ini dan mendapat gelar S1 di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Dengan ini penulis persembahkan karya (skripsi) ini untuk kedua orang tua yang sangat berjasa dan sangat penulis cintai serta penulis sayangi. Untuk ayahanda Hari Pramoko dan Ibunda Tri Budi Sulistyowati yang telah memberi didikan dan mengajarkan segala bentuk kebaikan kepada penulis, beliau serta memberikan nasehat yang sangat berguna kepada penulis, mengajarkan rasa tanggung jawab dan selalu memberi semangat agar penulis bisa menjadi orang yang berguna bagi masyarakat dan sukses dalam dunia karir.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan moral serta materi dari Ayah dan Bunda (Ayah dan Omak). Penulis memang tidak bisa membalas semua yang telah ayah dan bunda berikan. Penulis berharap dengan tugas akhir ini dapat memberikan kado kecil untuk bisa membanggakan kedua orang tua penulis yang sangat penulis sayangi. Atas seizin ALLAH S.W.T. semoga Allah selalu memberikan kesehatan, umur yang panjang, rezeki yang melimpah serta membalas segala kebaikan ayah dan ibunda selama ini.

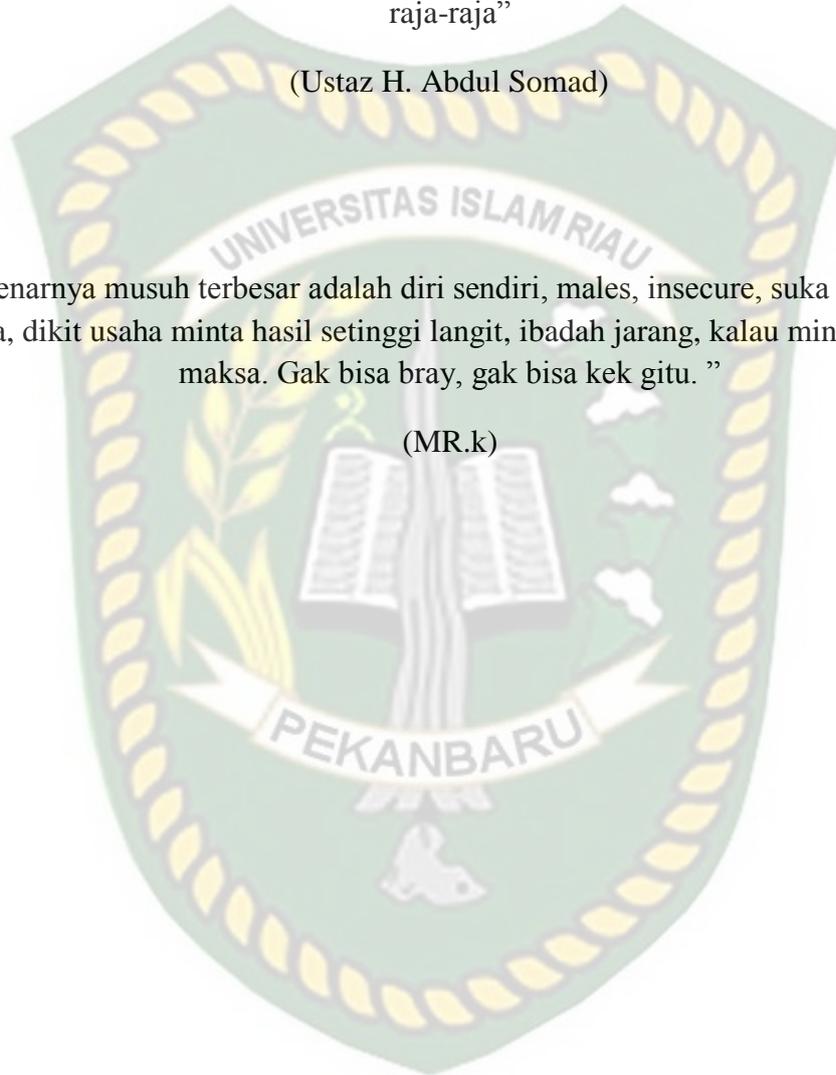
MOTTO

“Jadikan ibumu seperti raja, maka allah akan memberikan rezekimu seperti rezeki raja-raja”

(Ustaz H. Abdul Somad)

“Sebenarnya musuh terbesar adalah diri sendiri, males, insecure, suka menunda-nunda, dikit usaha minta hasil setinggi langit, ibadah jarang, kalau minta ketuhan maksa. Gak bisa bray, gak bisa kek gitu. ”

(MR.k)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan karuniannya, baik itu kesehatan jasmani dan juga kesehatan rohani kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online Mobile Legend di Pekanbaru”**

Dalam penyelesaian Skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak berikut ini :

1. Dr Muhd. Ar. Imam S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Yudi Daherman, M.I.Kom Selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan saran kepada peneliti dalam penulisan proposal ini.
3. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang dalam hal ini peneliti tidak dapat menyebutkan satu persatu, yang telah membimbing, memberikan motivasi dan juga memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
4. Seluruh Karyawan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau atas kerja sama dan bantuan pelayanan serta penggunaan fasilitas perkuliahan.

5. Kepada keluarga terutama orang tua saya bapak Rusli Hasibuan dan ibu Ummi Kalsum Lubis dan kakak, abang yang memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dan senantiasa mendoakan.
6. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2016 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Penelitian berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa skripsi ini yang di buat oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang berguna untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan memberikan manfaat bagi yang membaca. Atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 2 Agustus 2021

Imam Safi'i

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan Pembimbing	
Surat Pernyataan	
Persembahan.....	i
Motto.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Abstrak.....	viii
Abstract.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Fokus Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Literatur	
1. Pengertian Konsep Diri.....	12
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri.....	17
3. Aspek-Aspek Konsep Diri.....	19
4. Konsep Diri Positif dan Konsep Diri Negatif.....	20
5. Kecanduan Game Online.....	23
6. Dampak Bermain Game Online.....	24
7. Perempuan.....	25
B. Definisi Operasional.....	27
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan	29
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	31
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	38
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	38
2. Profil Subjek Penelitian.....	40
B. Hasil Penelitian.....	41
C. Pembahasan Penelitian.....	50

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	29
Tabel 3.1	Susunan Kegiatan Penelitian.....	34
Tabel 4.1	Subjek Penelitian.....	39



DAFTAR GAMBAR

4.3	Foto dengan Informen 1.....	70
4.4	Foto dengan Informen 2.....	71



ABSTRAK

KONSEP DIRI PEREMPUAN KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI PEKANBARU

Oleh :

Imam Safi'i

169110023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep diri pemain Game Online Mobile Legend di kalangan perempuan melayu di kota Pekanbaru. Informan menggunakan teknik purposive, yaitu pengambilan atau pemilihan informan dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Riset penelitian kualitatif berwujud pengumpulan data dalam bentuk laporan-laporan verbal secara alamiah dan apa adanya berupa transkrip wawancara atau penuturan tertulis dan analisis terhadap semua hal tersebut dilaksanakan secara tekstual. Dari hasil penelitian konsep diri perempuan kecanduan game online mobile legend di Pekanbaru mereka berfikir bahwa dirinya tidak dapat lepas dari bermain game online mobile legend. Mereka bertindak sesuai dengan pandangan dan perasaan mereka sendiri. Kebiasaan mereka bermain game online mobile legend yang membuat mereka menjadi seorang individu yang memiliki konsep diri negative dan bertindak laku sesuai dengan pandangan tersebut. Selain itu, mereka menilai bahwa mereka lebih nyaman bersosialisasi dengan kelompok daripada mereka bersosialisasi di dunia nyata.

Kata Kunci: Konsep diri, Kecanduan game online.

ABSTRACT

FEMALE SELF-CONCEPT ADDICTED TO MOBILE LEGEND ONLINE GAMES IN PEKANBARU

By :

Imam Safi'i

169110023

This study aims to determine the self concept of mobile legend online game players among malay women in the city of Pekanbaru. Informants use purposive techniques, namely taking or selecting informants using certain considerations that are in accordance with the specific characteristics they have from the researcher. Data analysis in this study used qualitative analysis. Qualitative research is in the form of data collection in the form of verbal reports naturally and as it is in the form of interview transcripts or written narratives and analysis of all of these things is carried out textually. From the result of self concept research, women who are addicted to mobile legend online games in Pekanbaru they think that they cannot be separated from playing mobile legend online games. They act according to their own views and feelings. Their habit of playing mobile legend online game makes them individuals who have negative self concept and behave according to that view. In addition, they judge that they were more comfortable socializing with groups than they were socializing in the real world.

Keywords: self concept, online game addiction.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya melayu Riau menggambarkan perempuan melayu dengan sifat-sifat seperti mudah puas diri, kurang inisiatif, tidak efisien dalam melakukan sesuatu, kurang memiliki imajinasi dan kurang gigih dalam berusaha (Rahman, 1971). Dalam pandangan masyarakat melayu seorang perempuan tidak akan jauh dari “dapur”, sejak masih bayi sudah menggambarkan perbedaan kedudukan antara laki-laki dan perempuan, jika lahirnya bayi perempuan maka masyarakat tidak memanggil wanita namun dipanggil “orang dapur” dan jika bayi laki-laki akan di panggil “orang balai”.

Perbedaan terhadap peran laki-laki dan perempuan berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Bagi masyarakat melayu Riau yang kental dengan kebudayaan melayunya, permasalahan gender itu patut pula di angkat kepermukaan, sehingga tidak terjadi sesuatu yang kontroversi di tengah-tengah masyarakat saat sekarang maupun yang akan datang, sehingga ada keselarasan dan kedamaian dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Perempuan didefinisikan berdasarkan relasinya dengan laki-laki sehingga perempuan tidak bisa dan tidak dianjurkan untuk mengharapkan status atau kekuasaan. Kekuasaan yang dimiliki perempuan umumnya bersifat *derivatif* dari hubungannya dengan laki-laki dan ditunjukkan untuk menyalurkan kekuasaan laki-

laki sebagai rantai hirarki yang efektif untuk melanggengkan kekuasaan laki-laki (Putriandini, 2016).

Seiring bertambahnya jumlah pemain, fenomena game online semakin berkembang. Pada umumnya pecandu game diciptakan sebagai individu yang sangat ceroboh dan anti sosial karena merasa terasing dari lingkungan dan kehidupan nyata. Mereka kecanduan, cemas secara fisik dan psikologis, sehingga mereka selalu memikirkan game online dan kehilangan minat untuk sekolah dan bekerja. Efek fisik yang jelas akibat kecanduan game adalah dapat merusak mata.

Kurangnya kemampuan mengendalikan diri atas minat terhadap hal-hal yang membangkitkan minat mereka, seperti internet, komputer dan game. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya yang sering diasosiasikan penyimpangan yang di anggap masalah serius dalam kehidupan remaja sehari-hari. Hobi ini memberikan jawaban berbeda tentang dampak game online terhadap perkembangan manusia. Jenis konstruksi seperti ini telah ada pada masyarakat maupun media-media dan telah menjadi pandangan umum semenjak maraknya kemunculan pecandu game. Namun samakah dengan yang terjadi pada perempuan?

Stigma *game* tertanam dalam dimasyarakat hanya untuk kaum laki-laki, keberadaan perempuan kerap diberikan semacam label bahwa mereka adalah kaum yang lemah, tak berdaya, pengasih, nomor dua dan lembut. *Stereotype* yang diberikan oleh masyarakat membuat banyaknya perempuan yang kurang andil dalam sektor domestik dan hanya bekerja di bidang-bidang kehidupan yang tidak memerlukan kekuatan (Wardhani dan Ramadani, 2016:1).

Ketergantungan pada aktivitas game yang dilakukan oleh perempuan akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Dalam jangka waktu lama dan terus menerus, diperkirakan perempuan tidak akan peka dengan lingkungannya, menarik diri pada pergaulan sosial bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana perempuan tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Penelitian yang meneliti tentang “*gender and game*” (sering kali diartikan menjadi “perempuan dan game”) seiring perkembangan zaman semakin meluas, dan sekarang peneliti *critical feminist* yang meneliti tentang game juga terhitung cukup banyak. Sundern dan Sveningsson dalam bukunya yang berjudul “*gender and sexuality in online game culture*” (2012:3) mengatakan bahwa pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang game dan perempuan, dimana kerap perempuan digambarkan sebagai sosok menyedihkan oleh industri game yang menempatkan perempuan di dalam gamenya. Ini menjadi bukti bahwa game terhitung rendah dalam partisipasi perempuan.

Prescott dan Bogg (2006:99) dalam bukunya mengatakan bahwa penelitian tentang “perempuan dan game” di dalam game komputer bagaimana perempuan di representasikan, dengan menunjukkan sisi seksual perempuan yang berlebihan. Sisi seksual yang ditunjukkan seperti perut yang ramping, bentuk dada yang besar dan pakaian yang minim. Ogletree dan Drake (2007) dalam Prescott dan Bogg, (2013) menemukan bahwa dalam video game karakter perempuan sering kali di perlihatkan lebih tidak berdaya dan provokatif secara seksual dari pada karakter laki-laki dan mereka cenderung direpresentasikan kurang agresif dan lemah.

Di Indonesia fenomena game online mobile legend adalah salah satu jenis permainan bergenre *action strategy* yang peminatnya semakin meningkat terutama pemain perempuan. Fenomena game mobile legend terjadi pada semua kalangan yaitu dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hampir di seluruh kota-kota besar game ini juga menjadi fenomena termasuk di Kota Pekanbaru.

Menurut statistik dari ESA (*Entertainment Software Association*) tentang jumlah pemain game pada tahun 2016 antara laki-laki dan perempuan, terdapat 41% perempuan yang memainkan game menggunakan mobile ataupun komputer, dan rata-rata pada umur 44 tahun. Sementara laki-laki sebanyak 59% dan rata-rata pemainnya berumur 35 tahun (Essential Fact,2016:3). Dengan kata lain, target pasar game online selama ini adalah laki-laki, akan tetapi tidak heran jika karakter-karakter yang dibuat cenderung menampilkan sosok laki-laki sebagai hero dibandingkan dengan karakter perempuan. Jikapun ada karakter perempuan jumlahnya sangat sedikit dan dianggap sebagai pelengkap saja.

Mobile legend adalah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Mobile legend adalah jenis permainan yang dirancang untuk ponsel (*Smartphone*) dengan *genre action strategy*. Para pemain memiliki visi melawan musuh online menggunakan beragam hero. Tipe hero dari permainan ini adalah *Marksman, Mage, Tank, Support*, dan *Fighter*. Selain itu game ini juga memiliki beberapa mode pertandingan di dalam permainannya yaitu *Classic mode, Rangked Mode*, dan *Costum mode*.

Dalam memainkan game ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan. Adapun yang membuat game ini selalu bertambah penggunanya adalah pihak game selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambahkan hero-hero yang baru, yang membuat pengguna tidak akan merasa bosan, akan tetapi sebaliknya pengguna game akan semakin sering memainkan game ini untuk mendapatkan hero- hero yang mereka inginkan.

Game online memberi dampak positif dan negatif. Dampak positif dari game online diantaranya mengasah keterampilan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecepatan berfikir, melatih kreatifitas, dan memelihara interaksi sosial. Adapun dampak negatifnya adalah menyebabkan efek ketagihan, mengganggu kesehatan, pemborosan, dan gangguan psikologis seperti tingkah laku agresif (Hidayat, A. S dalam Carana Nirmala dan Sandi Kartasasmita, 2013).

Pande & Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain game online cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan segala aktivitas belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seorang yang bermain game online semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain game umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dengan durasi waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi, 2014).

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet

addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Riset-riset kecanduan game online banyak dilakukan dengan subjek remaja. Remaja yang mengalami kecanduan game online akan mengalami beberapa gejala seperti *Saliance* (berfikir tentang bermain game online sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung bermain game online kembali setelah lama tidak bermain), *withdratol* (merasa buruk jika tidak bermain game online), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Tujuh kriteria kecanduan game online ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain game online. Pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan game online (Lemens dkk, 2009).

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak negative baik secara social, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online secara social hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di game online saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang

sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar dan bekerja, melakukan apapun agar bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi *computer* secara terus menerus akan merusak saraf mata dan otak.

Hasil riset Wan dan Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan game online disebabkan oleh beberapa factor lainnya. Salah satu factor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi di kategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai *coping* emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepas stress, relaksasi, melampiasakan kemarahan dan frustasi), melarikan diri dari kenyataan, memnuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan social (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat *superior*, keinginan untuk *control*, dan untuk menambah kepercayaan diri).

Pada beberapa individu permainan secara berlebihan yang menyebabkan munculnya gejala-gejala menyerupai adiksi zat (Kuss dan Griffiths, 2012). Pada akhir 2017 World health organisation WHO mengemukakan dalam *international Classification of Diseases (ICD) 11th edition revision* menetapkan kecanduan game atau *Internet Game Disorder* sebagai penyakit gangguan mental (Ranna Parekh, 2018).

Pecandu game melalui serangkaian interaksi untuk membangun satu sama lain. Bukan tidak mungkin mengubah makna interaksi antara konstruksi masyarakat publik dan konstruksi yang diciptakan melalui pengalaman.

Perempuan kecanduan game online menjelaskan prosesnya dan menciptakan kesan bahwa mereka *gamers*?

Banyak faktor yang mempengaruhi sehingga individu tersebut kecanduan bermain game online. Seperti penelitian yang dilakukan Agarwal & Mallick (2014) yang membuktikan bahwa ke canduan game online pada remaja memiliki hubungan yang buruk terhadap keluarga dan teman sebaya serta lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktifitas di dunia game dibandingkan dunia nyata.

Mark Griffiths dalam jurnal Ardianasari (2013) tentang pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang, menjelaskan pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiga bermain game online setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan adalah 7% nya bermain paling sedikit 30 jam per minggu. Dampak jangka panjang dari bermain game online sangat besar sehingga dapat menghabiskan waktu lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Para pecandu membentuk konsep dirinya sendiri melalui pandangan umum. Adanya interaksi seseorang dengan lingkungan sekitar terbentuk karena konsep diri. Terjadi komunikasi dan pertukaran simbol dalam interaksinya tersebut, karena makna permainan telah berubah dikalangan pecandu, seperti menciptakan rasa pengembangan diri sebagai pemain wanita.

Hasil penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa 10 konstruk konsep diri (emosional, kesesuaian kesehatan dan seks, rasa percaya diri, penerimaan diri, kemampuan, kelayakan, keyakinan, perasaan bersalah, keramahan, masa sekarang, masa lalu dan masa depan) berkorelasi negatif terhadap kecanduan

game online. Sehingga dapat dikatakan bahwa jika individu kecanduan game online maka ada kemungkinan individu tersebut memiliki konsep diri yang rendah.

Konsep diri menurut Feldman (2009) adalah gambaran total terhadap diri sendiri, yakni apa yang kita percayai mengenai siapa diri kita, kemampuan dan sifat- sifat kita. Konsep diri menurut William (Rahkmat, 2002) adalah bagaimana seseorang menilai dirinya secara positif atau negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, menyadari bahwa setiap orang mempunyai perilaku yang tidak semuanya disukai masyarakat, serta mampu memperbaiki karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangnya dan berusaha mengubahnya. Individu dengan konsep diri negatif akan sangat tidak tahan terhadap kritik, responsif sekali terhadap pujian, cenderung bersikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain dan bersikap pesimis terhadap kompetisi.

Informan yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah perempuan melayu yang bertempat tinggal atau berdomisili di kota Pekanbaru dengan rentang usia 18-25 tahun. Usia tersebut dipilih berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online yang banyak terjadi di masyarakat. Usia ini sangat rentan dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar oleh sebab itu penulis berharap dapat memperoleh data dari informen tersebut. Terkait fenomena kecanduan game mobile legend terhadap perempuan melayu Riau ada beberapa factor penyebabnya ada positif dan ada yang negatif. Namun penulis lebih tertarik untuk

mengetahui tentang bagaimana terbentuknya konsep diri Perempuan Melayu Riau hingga kecanduan game Mobile Legend.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk mengetahui konsep diri pecandu game online dengan judul penelitian “**Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online Mobile Legend di Pekanbaru**”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Motif perempuan kecanduan game online mobile legend.
2. Menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri perempuan kecanduan *game online mobile legend*.
3. Pengalaman-pengalaman kecanduan game.
4. Fenomena kecanduan game online mempunyai kecendrungan merusak, dampak segi kesehatan dan efek ke kehidupan sosial.

C. Fokus Penelitian

Dari beberapa masalah yang sudah ada di dalam identifikasi masalah di atas, maka peneliti berfokus pada konsep diri perempuan kecanduan game online mobile legend.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana konsep diri perempuan kecanduan *game online Mobile Legend*?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana konsep diri perempuan kecanduan *game online mobile legend*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai jendela untuk pemahaman baru terhadap suatu kajian tentang konsep diri perempuan kecanduan *game online Mobile Legend*.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa wanita mampu mempelajari dampak positif dan negatif dari bermain game online mobile legend.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Pengertian Konsep Diri

Konsep diri adalah pemahaman tentang diri sendiri akibat interaksi dengan orang lain. Konsep diri merupakan faktor yang menentukan (determinan) dalam komunikasi kita dengan orang lain (Riswandi, 2013: 64). Pandangan dan perasaan tentang diri kita disebut konsep diri. Persepsi tentang diri bisa bersifat sosial, psikologis dan fisis, menurut William D Brooks dalam Rakhmat (2015: 98). Sedangkan Afif (2015) menjelaskan bahwa bentuk gambaran diri yang tersusun atas identitas sosial dan identitas personal yang dalam permunculannya dapat bergantian ataupun bersamaan disebut konsep diri.

Self concept (konsep diri) merupakan gambaran yang kita miliki tentang siapa dan bagaimana diri kita di bentuk sejak kecil lewat riwayat interaksi dengan orang lain. Konsep diri bukanlah sesuatu yang tetap atau statis. Misalnya jika seorang anak dicap sebagai orang yang bodoh oleh guru dan pendidiknya, maka begitulah konsep dirinya berkembang hingga jika dikemudian hari guru dan teman-temannya mengatakan ia orang pintar, maka konsep diri seketika akan berubah (Mufid, 2009:159).

Konsep diri ialah keseluruhan persepsi individu pada diri dan lingkungannya yang terbentuk dari hasil interpretasinya dikala berinteraksi

dengan orang lain. Semua persepsi seseorang menyangkut pada aspek fisik, aspek sosial, aspek psikologis yang didasarkan dalam penghayatan pengalaman dan interaksi individu dengan orang di sekitarnya (Yunniati, 2015:11).

George Herbert Mead mengatakan bahwa pikiran manusia menafsirkan benda dan peristiwa yang dialami dan yang terjadi padanya, menerangkan asal perilaku individu yaitu bagian interaksinya bersama orang lain. Interaksi itu membuatnya mengenali dunia dan dia pribadi. Mead mengatakan bahwasanya pikiran (*mind*) dan diri (*self*) berasal dari masyarakat atau aksi sosial. Bagi mead tiada pikiran yang lepas dari situasi sosial. Berpikir adalah akumulasi internalisasi proses interaksi dengan orang lain (Mufid, 2009:160-161).

a. Konsep Mead tentang *mind*

Mead mendefenisikan *mind* (pikiran) sebagai fenomena sosial yang berkembang menjadi proses sosial sebagai akumulasi dan interaksi. *Mind* (pikiran) terbentuk hasil dari dialog (*self-conversation*), artinya kesadaran bukanlah akumulasi yang di tangkap dari luar, melainkan aktif berubah dan berkembang secara dinamis. Mead mengatakan bahwa dia tidak memberikan kesadaran, tetapi mencarinya (Mudid, 2009:163).

b. Konsep Mead tentang *self*

Menurut Mead, itu adalah proses tumbuh dalam kehidupan sosial yang membangun pengetahuan diri. Bagi Mead tentang *self*, hakikat pemaknaan diri adalah keluwesan, yaitu merefleksikan hubungan seseorang dengan orang lain dan

kemudian menegaskan nilai-nilai atau menciptakan nilai-nilai dari orang lain (Mufid, 2009:164).

c. Konsep Mead tentang *society*

Konsep Mead tentang *society* (masyarakat) merupakan hubungan yang lebih luas dalam bentuk hubungan pribadi, kelompok intim, dan komunitas. Oleh karena itu, masyarakat institusional terdiri dari reaksi yang sama. Masyarakat memelihara kemampuan individu untuk memberi manfaat bagi orang lain dan mengakumulasi pemahaman bersama (Mufid, 2009:165),

Sumber kesadaran diri dapat menimbulkan lingkungan sosial yang berkembang dimana remaja seperti keluarga, tetangga pada masa kanak-kanak, dan kelompok terbentuk pada masa remaja, misalnya, kelompok agama berdasarkan kepentingan bersama tertentu, grup ini disebut *reference group* (Soetjiningsih, 2007:42-43).

Selain kelompok referensi, remaja memiliki banyak arti sebagai teman, guru, saudara, bintang olahraga, bintang film atau siapapun yang mereka kagumi. Orang-orang ini adalah nilai-nilai yang paling cocok untuk remaja dan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan identitas diri pada remaja (Soetjiningsih, 2007:41).

Konsep diri yang sudah terbangun tentunya akan berubah, walaupun kemungkinannya akan sulit. Perubahan biasanya paling mudah terjadi ketika adanya penerimaan dari orang lain, yang membantu seseorang untuk mengurangi kecemasan dan ancaman serta mengakui dan menerima pengalaman-pengalaman yang sebelumnya ditolak (Feist & Feist, 2010).

Konsep diri menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI, 2007) terdiri dari dua kata yaitu konsep memiliki arti gambaran, proses atau hal-hal yang digunakan oleh akal budi untuk memahami sesuatu. Sedangkan, diri berarti bagian-bagian dari individu yang terpisah dari yang lain. Jadi, konsep diri dapat diartikan sebagai gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri atau penilaian terhadap dirinya sendiri.

Konsep diri menurut Atwater (dalam Desmita, 2010) adalah keseluruhan gambaran diri yang meliputi persepsi orang tentang diri, keyakinan, perasaan, dan nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya. Dapat dikatakan juga konsep diri meliputi keseluruhan pandangan seseorang kepada dirinya. Pandangan tersebut menyangkut pandangan tentang nilai-nilai yang berhubungan dengan diri, kondisi diri, dan perasaan yang selama ini dialami. Nilai-nilai tersebut didapat dari ajaran agama, masyarakat, adat-istiadat, dan lain-lain. Sedangkan, menurut Hurlock (dalam Sinurat, 2011) konsep diri adalah kesan (*image*) individu mengenai karakteristik dirinya, yang mencakup karakteristik fisik, emosional, sosial, aspirasi dan *achievement*.

Clara R Pudjijogyanti (dalam Diah, 2010) berpendapat bahwa salah satu faktor yang menentukan apakah seseorang akan berperilaku negatif atau tidak, konsep diri merupakan sebab perilaku negatif merupakan perwujudan adanya gangguan dalam usaha pencapaian harga diri. Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa konsep diri juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembentukan perilaku seseorang negatif atau tidak.

Fitts (dalam Agustiani, 2006) berpendapat bahwa konsep diri adalah sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang. Seseorang yang memiliki konsep diri yang negatif akan cenderung memiliki kepribadian yang kurang baik (mudah menyerah/pesimis, minder, mudah depresi, daya juang rendah, maladaptif, dan lain-lain). Sedangkan seseorang yang positif memiliki kepribadian yang baik (optimis, daya juang tinggi, mudah terbuka, dan lain-lain) adalah konsep diri yang positif.

Hurlock (1996) menjelaskan bahwa konsep kesadaran diri merupakan inti dari seorang individu dan merupakan kombinasi karakteristik fisik, psikologis dan sosial yang di peroleh seseorang melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain. Seorang individu adalah fitur perilaku atau pendekatan individu yang menentukan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan (Hilgrad & Atkinson, 1971)

Roger (dalam Hurlock, 1980) berpendapat bahwa manusia dapat berinteraksi dengan lingkungannya tanpa mengorbankan integritasnya. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri atau citranya mempengaruhi realitas yang dia hadapi dan bagaimana dia berinteraksi dengan orang lain. Ide seseorang tentang dirinya adalah cerminan dari pandangan orang lain tentang dirinya. Mereka menggunakan orang lain sebagai cermin untuk melihat siapa mereka berdasarkan jawaban yang diberikan kepada mereka (Calhoun dan Acocella, 1990).

Kesadaran diri, berdasarkan sejumlah persepsi para profesional ini tentang harga diri, merupakan refleksi atau penilaian dan harga diri dan harga diri individu, persepsi pribadi, pendapat, dan evaluasi. Pendapat orang lain ketika

individu yang bersangkutan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Harga diri menciptakan orang yang menganggap diri mereka rendah atau negatif, atau tinggi atau positif.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri (Rakhmat, 2015), yaitu:

- a) Orang lain: jika kita diterima orang lain, disenangi dan dihormati karena keadaan diri kita, maka kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita. Sebaliknya bila orang lain menolak kita, meremehkan, dan menyalahkan, kita cenderung tidak akan menyenangi diri kita sendiri.
- b) Kelompok rujukan: dalam pergaulan bermasyarakat kita pasti menjadi anggota berbagai kelompok. Ada kelompok yang secara emosional mengikat kita dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita, ini disebut kelompok rujukan. Dengan melihat-lihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya.

Menurut Wuryanano (2007) ada beberapa faktor yang mempengaruhi konsep diri, seperti:

- a. Cita-cita diri

Cita-cita diri adalah keinginan untuk mencapai tujuan, harapan, dan keinginan pribadi yang dipengaruhi oleh lingkungan individu, seperti orang tua, teman, dan tetangga. Biasanya memiliki efek yang sangat kuat pada kehidupan seseorang.

b. Citra diri

Citra diri menggambarkan pengalaman masa lalu, kesalahan dan kesalahan mereka. Ia menciptakan citranya sendiri melalui citranya sendiri yang ia anggap benar menurut citranya. Citra diri sebenarnya datang dalam bentuk “membayangkan diri anda apa adanya”

c. Harga diri

Harga diri merupakan penilaian hasil dengan menganalisis seberapa baik suatu perilaku konsisten dengan sudut pandanganya sendiri. Frekuensi pencapaian tujuan mengurangi harga diri. Jika individu sering gagal, mereka kurang percaya diri. Harga diri diperoleh dari diri sendiri dan orang lain

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa individu tidak dilahirkan dengan pemahaman diri. Konsep diri berkembang seiring dengan berkembangnya pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti orang tua, teman sebaya, dan masyarakat. Proses belajar yang dilakukan individu untuk membangun kesadaran diri diperoleh dengan melihat reaksi orang lain terhadap dirinya sendiri, memenuhi harapan-harapan orang lain atas peran yang dimainkan, melakukan perbandingan dirinya dengan orang lain, serta melakukan identifikasi terhadap orang yang dikaguminya.

3. Aspek-Aspek Konsep Diri

Berzonsky dalam (Simanjutak, 2009) mengemukakan beberapa aspek *self concept*, yaitu:

a. Aspek fisik

Penilaian individu terhadap segala sesuatu yang dimilikinya dan bersifat fisik. Aspek fisik juga meliputi sejumlah konsep yang dimiliki individu mengenai penampilan, kesesuaian dengan jenis kelamin, arti pentingnya tubuh, perasaan, dan gengsi dihadapan orang lain yang disebabkan oleh keadaan fisiknya.

b. Aspek psikis.

Aspek ini meliputi penilaian individu terhadap keadaan psikis dirinya, seperti perasaan mengenai kemampuan atau ketidakmampuannya. Perasaan itu akan berpengaruh terhadap rasa percaya diri dan harga dirinya.

c. Aspek sosial

Aspek ini meliputi kemampuan individu dalam berhubungan dengan dunia diluar dirinya seperti perasaan mampu dan berharga dalam lingkup interaksi sosial dengan orang lain secara umum, yaitu mencakup hubungan antar individu dengan keluarga dan individu dengan lingkungan.

d. Aspek moral

Merupakan nilai dan prinsip yang memberi arti dan arah dalam kehidupan individu atau seseorang dalam memandang nilai etika moral bagi dirinya,

seperti kejujuran, tanggungjawab atas kegagalan yang dialaminya, religiusitas serta perilakunya (nilai-nilai hidup yang dijalannya).

4. Konsep Diri Positif dan Konsep Diri Negatif

Konsep diri positif dapat digambarkan sebagai harga diri yang tinggi, seperti kemampuan individu untuk menerima dan memahami berbagai fakta, informasi positif atau negatif tentang dirinya. Dukungan keluarga memiliki kemampuan untuk mengembangkan sikap positif, yang dapat ditunjukkan dengan bersikap realistis, menerima situasi dan keadaan saat ini, dan tidak terlalu emosional (Wahyu. 2012: 9).

Rakhmat (2015) menjelaskan ciri-ciri perilaku yang membuat merasa positif:

1. Berusaha menjadi pemimpin (Leadership)
2. Siap menerima kritikan.
3. Ada kecenderungan untuk mengambil resiko lebih sering.
4. Jadilah independen dari orang lain
5. Keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung pada usaha, tindakan, dan kemampuan manusia.
6. Bertanggung jawab atas perbuatan manusia.
7. Percaya bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengendalikan peristiwa atau kejadian dalam hidup mereka.
8. Bertanggung jawab atas tindakan.
9. Bersabar dalam menghadapi kegagalan dan frustrasi dan tahu bagaimana menghadapi kerugian dengan cara yang positif.

10. Dapat menenangi situasi ambisus

11. Merasa bahwa memiliki kemampuan untuk berinteraksi atau mempengaruhi lingkungan mereka dan bangga dengan perilaku dan tindakan mereka

12. Dapat menyelesaikan masalah dengan percaya diri.

Konsep diri negatif merupakan penilain yang negatif terhadap diri. Pada individu yang mempunyai konsep diri yang negatif, informasi baru tentang dirinya menjadi penyebab kecemasan, dan rasa ancaman terhadap diri. Adapun ciri-ciri konsep diri negatif adalah:

1. Hindari keterampilan kepemimpinan.
2. Hindari kritik dan keengganan untuk mengambil risiko.
3. Tidak mampu menahan tekanan.
4. Kurangnya motivasi untuk belajar dan bekerja, dan umumnya kesejahteraan emosional dan psikologis yang buruk.
5. Terpidana penyalahgunaan narkoba, hamil diluar nikah, putus sekolah, atau kejahatan terhadap orang lain.
6. Merasa perlu untuk mencintai dan peduli agar mudah dipengaruhi oleh orang lain.
7. Lakukan semua yang anda bisa untuk menyenangkan dan menyenangkan orang lain. Orang dewasa berpikir bahwa mereka adalah anak yang baik karena mereka menyenangkan. Tetapi kebutuhan untuk menyenangkan orang lain dapat menyebabkan masalah bagi mereka.
8. Mudah marah dan menyalahkan orang lain atas kekurangannya.

9. Hindari situasi sulit. Hindari kegagalan, dan bergantung pada orang lain.

Rakhmat (2015)

5. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online adalah jenis kecanduan teknologi Internet Addiction Disorder (IAD). Menurut Young (2000:475) internet dapat menimbulkan kecanduan, salah satunya kecanduan komputer (*excessive gaming*).

Cara termudah untuk memastikan tahap kecanduan adalah dengan terus bermain, karena masalah permainan, sosial, pekerjaan, fisik, dan psikologis sering muncul disebabkan oleh aktivitas permainan game yang berlebihan.

Ada dua jenis kecanduan, tergantung pada waktu yang di habiskan untuk permainan, efek psikologis dan fisik, karakteristik lain yang di hargai. Yang pertama pemain game biasa yang di kelompokkan berdasarkan waktu bermain kurang dari 30 jam perminggu, sedangkan pemain yang sudah kecanduan game online mereka bermain lebih dari 4 jam perhari atau 30 jam perminggu, Silvadha (2012).

Silvadha (2012) disebutkan bahwa ada beberapa proses yang membuat pemain game wanita, pertama, opsi untuk memainkan game (waktu login). Pada fase login ini terdapat proses pemaknaan dan identifikasi untuk memilih suatu tindakan atau objek, tahap kedua kemudian menjadi pilihan apakah akan melanjutkan bermain game dengan motivasi yang membawanya (fase partisipatif) atau berhenti bermain. Pada fase ini motivasi bermain meningkat karena faktor yang terlihat maupun yang tidak terlihat dari game tersebut. Pemain mulai membuat hubungan emosional dengan permainan yang mereka mainkan. Ketiga,

tahap perkembangan adalah mengidentifikasi kecanduan terhadap permainan di tangan konstruksi sosial dan merujuk pada kelompoknya untuk memperkuat interpretasinya. Pada tahap ini dijelaskan perubahan psikologis dan fisik yang terjadi pada pemain ketika mereka menjadi kecanduan. Pada akhirnya, pilihannya adalah untuk memperkenalkan dirinya dan menciptakan gagasan menjadi pemain wanita (menjadi seorang gamers atau tidak gamers dimata umum) dan bagaimana hubungan dan berinteraksi dengan publik dalam kerangka identitas mereka. Inilah disebut dalam fase reaksi.

Dalam permainan ini, pecandu melalui beberapa proses interaksi dan komunikasi untuk membentuk karakteristik mereka sendiri. Dalam perjalanan interaksi ini, bukan tidak mungkin terjadi perubahan makna antara konstruksi sosial dan konstruksi diri melalui pengalaman. Bagaimana pecandu dalam game ini menjelaskan proses aksi untuk menciptakan rasa pengembangan diri bagi pemain wanita.

Untuk dapat membentuk konsep diri, kecanduan game online selalu didasarkan pada sebab dan akibat dan melalui proses (Silvadha, 2012).

1. Keinginan perempuan untuk bermain game online memotivasi mereka untuk bersosialisasi dan memahami game. Motivasi tersebut meliputi keinginan untuk berkomunikasi dan melarikan diri dari masalah sehari-hari.
2. Perempuan menggambarkan game online sebagai sarana transmisi ketegangan di dunia nyata atau sarana untuk melarikan diri dari masalah sehari-hari. Secara garis besar, gamer suka mensosialisasikan maknanya,

tetapi mereka didefinisikan sebagai orang yang dipandu oleh game dan yang interaksinya sering terjadi melalui layar komputer.

3. Anak perempuan kecanduan mainkan dalam situasi yang berbeda dari pria yang kecanduan mainan.
4. Pemain wanita tetap menjaga kesehatannya, terutama penampilannya, tanpa kehilangan identitas sosialnya dalam hubungannya dengan dunia luar atau lingkungan
5. Kecanduan pemain perempuan tidak hanya terkait dengan konten game, tetapi juga aktivitas dan kehidupan sosial yang di hasilkan darinya.

6. Dampak Bermain Game Online

Young (dalam Kusumadewi, 2009) kecanduan bermain game online memiliki efek merugikan pada tiga fungsi dasar individu, yaitu kontrol sensorik, belajar, dan bekerja dan komunikasi. Dengan kata lain, kecanduan game online memiliki kemampuan melumpuhkan kepribadian seseorang. Jika perkiraan 11% pecandu game online merupakan perkiraan yang cukup detail, bisa di bayangkan seberapa besar kerusakan ini akan berdampak pada jumlah pengguna internet indonesia secara nasional jika melebihi 25 juta.

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif game online adalah sebagai berikut:

1. Dengan bermain game online secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tidak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
2. Menambah teman.

Sementara itu dampak negatif dari bermain game online yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti:

1. Waktu terbuang sia-sia.
2. Kecanduan atau ketagihan
3. Malas belajar atau kuliah.
4. Lupa waktu.
5. Dapat merusak mata.

7. Perempuan

Perempuan dalam Bahasa Sansekerta (Shofiawanis, 2013) berasal dari kata perempuan yang berarti “per” yaitu mahluk, “empu” berarti mulia, berilmu tinggi, pembuat karya agung. Penggunaan kata perempuan biasa digunakan sebagai bentuk penghormatan tertinggi pada kaum wanita. Bagi sebagian besar masyarakat Indonesia kata perempuan lebih sering digunakan dari pada wanita. Hal itu dikarenakan dalam artian bahasa Sansekerta wanita lebih memiliki artian perempuan yang tunduk terhadap sesuatu.

Pada masa dewasa awal ini, individu mengalami puncak perkembangan sosial. Menurut Santrock usia dewasa awal antara umur 19 - 26 tahun, usia ini pada puncak kemampuan fisik individu. Pada masa tersebut, sudah mampu dalam mengambil keputusan. Pengambilan keputusan disini mencakup wilayah yang

luas seperti karir, nilai-nilai, keluarga dan hubungan serta gaya hidup. (Santrock, 1995: 73-75) Sedangkan dewasa awal menurut Hurlock, dimulai pada umur 18 tahun sampai umur 40 tahun, saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya reproduktif (Hurlock, 1980: 246).

Menurut K. Warner Schaie pada masa dewasa awal mengalami perkembangan kognitif pada tahap pencapaian (*achieving stage*), tahap ini terjadi saat memasuki usia awal 20 tahun dan akhir 30 tahun. Individu dewasa awal lebih menggunakan informasi yang ia dapatkan, tidak lagi untuk dirinya sendiri, mereka menggunakan apa yang mereka ketahui untuk mengejar target, seperti karir, pendidikan dan keluarga. (Papalia, 2008:657). Dari penjelasan tersebut maka tugas seorang perempuan yang memasuki dewasa awal adalah persiapan diri untuk menata kehidupannya mulai dari pendidikan, fisik dan sosialnya.

Seseorang yang berumur 20-an dalam keadaan emosional yang tidak terkendali, ia juga khawatir dengan status barunya. (Jahja, 2011:248). Perempuan dewasa awal juga memikirkan masa depan seperti karir, penampilan fisik, berkeluarga, mempunyai anak, dan merawat anak.

Pada dasarnya pembentukan konsep diri pada setiap tahapan perkembangan perempuan berbeda. Termasuk dalam perempuan dewasa awal, dimana mereka memiliki karakteristik tersendiri yang mempengaruhi proses pembentukan konsep diri. Pernik kondisi psikologis yang setengah matang mempengaruhi konsep diri yang akan dibentuk. Belum lagi dengan adanya nilai-nilai budaya yang sifatnya masih patriarkhat, sehingga mempengaruhi pola pikir dan pengambilan keputusan perempuan dewasa awal. Maka dari itu telah

dikatakan di atas bahwa konsep diri tidak bisa terbentuk secara sendirinya, namun banyak faktor yang mempengaruhinya.

Adapun faktor yang mempengaruhinya adalah sebagai berikut :

- a) Pengalaman, terutama pengalaman interpersonal, yang memunculkan perasaan positif dan perasaan berharga
- b) Kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain.
- c) Aktualisasi diri, atau implementasi dan realisasi dari potensi pribadi yang sebenarnya.
- d) Nilai-nilai budaya setempat. (Agustiani, 2006:139)

Konsep diri terbentuk dalam waktu relatif lama, dan pembentukan itu tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari perempuan dewasa awal dapat mengubah konsep diri. Konsep diri terbentuk juga berdasarkan persepsi. Dimana perempuan dewasa awal sudah mulai memainkan persepsi mereka yang digabungkan dengan pengalaman dan latar belakang selama dia hidup.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu konsep diri, perempuan, pecandu game online.

B. Definisi Operasional

1) Konsep diri

Konsep diri merupakan kepribadian seseorang yang sangat berperan dalam menentukan dan mengarahkan perilaku seseorang dengan lingkungannya. Konsep diri tidak hanya mempengaruhi seseorang dalam karakter tetapi juga tingkat kepuasan yang di peroleh dalam hidupnya. Setiap individu pasti memiliki konsep diri dan dapat berkembang menjadi konsep diri positif dan negatif.

2) Perempuan

Perempuan adalah ciptaan Tuhan seringkali dikenal sebagai ciptaan yang lebih lemah dari pada laki-laki. Memiliki karakteristik cantik, keibuan, lemah lembut, dan emosional. Dalam kebudayaan melayu perempuan di definisikan sebagai makhluk yang lemah baik secara fisik maupun psikis. Definisi itu kemudian diwariskan secara turun-temurun pada anak cucu. Hal tersebut memberikan perlakuan khusus pada perempuan, yang biasanya lebih banyak membatasi dan merugikan perempuan.

3) Kecanduan game online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Perempuan yang kecanduan game online di Pekanbaru Riau rentang usianya 18-25 tahun. Seseorang dapat saja kecanduan game online dikarenakan teman dekatnya juga bermain game online dan sering live streaming di facebook. Tidak adanya pengawasan yang ketat dari orang tua serta lingkungan keluarga juga merupakan faktor penentu kenapa seseorang dapat kecanduan game online.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.3

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	JUDUL PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1.	Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online Dijkarta Oleh Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar Jurnal Jurusan Ilmu Hubungan Masyarakat Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang utama yaitu wawancara <i>indepth interview</i> dan observasi.	Kesimpulan penelitian ini mengatakan bahwa fenomena tercandu game online sehingga mampu membentuk konsep diri seseorang selalu didasari alasan dan tujuan serta melewati suatu proses.
2.	Konsep diri Mahasiswa asal Patani Thailand Universitas Islam Riau oleh Ratnawati, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Riau, 2018	Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.	Tujuan penelitian yakni untuk mengetahui konsep diri mahasiswa Patani Thailand dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri Mahasiswa Patani Thailand. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Patani Thailand memiliki konsep diri kreatif, tegas, tidak pemarah, terbuka dan baik. Adapun faktor yang mempengaruhi konsep diri Mahasiswa Patani Thailand yaitu keluarga dan organisasi PMIPTL.

3.	Konsep Diri Perempuan Marginal Oleh Yanti Dewi Purwanti dan Koentjoro Esti Hayu Purnamaningsih Jurnal Psikologi Universitas Gadjah Mada.	Penelitian ini menggunakan metode triangulasi dengan pendekatan kualitatif.	Dapat dikatakan konsep diri perempuan dapat terbentuk dari lingkungan asuh keluarga marginal, panti asuhan, dengan komunitas jalanan.
----	--	---	---

Dari ringkasan penelitian pada tabel di atas beberapa persamaan dan perbedaan, yaitu:

1. Persamaan

Pada judul penelitian Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar, Yanti Dewi Purwanti dan Koentjoro Esti Hayu Purnamaningsih. Sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dan pada penelitian ini sama-sama menekankan bahwa terbentuknya konsep diri seseorang melewati suatu proses dan pengaruh lingkungannya.

2. Perbedaan

- a. Pada judul penelitian milik Ratnawati, perbedaan subjek penelitian menjadi hal yang kentara dan juga latar belakang informan peneliti.
- b. Pada judul penelitian milik Amaliah terbentuknya konsep diri pada kelompok pemain normal adalah negatif dan pada *extreme gamers* adalah positif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Imam Gunawan (2013: 85) adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial bukan untuk mendeskripsikan bagaian permukaan masalah-masalah manusia seperti yang dilakukan penelitian kualitatif dengan positifismenya. Metode kualitatif memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang gejala sosial atau aspek kehidupan yang ada di masyarakat. Pendekatan kualitatif dapat mengungkapkan secara hidup kaitan antara berbagai gejala sosial, suatu hal yang tidak dapat dicapai oleh penelitian yang bersifat menerangkan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

a) Subjek Penelitian

Subjek adalah penelitian yang menunjukkan kepada orang, individu atau kelompok yang dijadikan unit atau sasaran (kasus) yang di teliti (Faisal 1996:109).

1. Perempuan kecanduan game online mobile legend, terkhusus kepada perempuan melayu di Kota Pekanbaru.
2. Perempuan berusia 18-25 Tahun.
3. Perempuan yang menghabiskan waktu minimal 2-4 jam perhari atau 30 jam perminggu.

b) Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sesuatu yang melekat dan yang dipermasalahkan (Arikunto, 2002:116). Adapun objek pada penelitian ini adalah konsep diri Wperempuan pecandu game online mobile legend di kota Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Kota Pekanbaru tepatnya di Kecamatan Marpoyan damai, dan kawasan Kampus Universitas Islam Riau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Januari-Juni 2021. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap seperti persiapan, pra riset, riset dan observasi hingga penyusunan skripsi. Susunan kegiatan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Tabel Jadwal Waktu Peneliti

No	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE																			
		DESEMBER 2020				JANUARI 2021				MARET-APRIL 2021				MEI-JUNI 2021				JULI 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	x																	
2	Seminar UP					X															
3	Riset						x	x													
4	Penelitian Lapangan									X											
5	Pengolahan dan analisis data										x	x	X								
6	Konsultasi dan bimbingan skripsi													x	x	X					
7	Ujian Skripsi																			X	
8	Revisi dan pengesahan skripsi																				X
9	Penggandaan serta penyerahan skripsi																				X

D. Sumber Data

Dalam melaksanakan penelitian, data yang akan dikumpulkan untuk mendukung kegiatan ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa perantara. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan dengan informan yang di telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk menghasilkan data akurat. Adapun informan dalam penelitian ini adalah perempuan yang suka bermain game online.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data untuk melengkapi data penelitian. Sumber data sekunder penelitian ini diperoleh melalui majalah, buku-buku, jurnal dan internet, serta penelitian-penelitian terdahulu yang berakitan dan mendukung penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Penelitian ini menggunakan *partisipant observation*, dimana peneliti akan langsung ke lokasi penelitian dan membaur dengan informan guna mendapatkan data-data yang valid untuk penelitian ini. Dalam observasi tidak menutup kemungkinan peneliti akan bermain game online bersama, masuk ke dunia fantasi dalam game online. Hal ini diharapkan peneliti

mendapatkan informasi-informasi yang lebih detail. Observasi hanya terfokus pada game online Mobile Legend.

b. Wawancara

Wawancara dengan informan yang telah ditentukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur atau mendalam, yaitu: wawancara yang dilakukan tanpa menggunakan teks atau daftar pertanyaan yang ketat namun disesuaikan dengan keadaan atau ciri-ciri informan. Walaupun demikian peneliti tetap berpedoman pada petunjuk wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pencapaian tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu upaya untuk menjunjung data-data yang diperoleh dari wawancara dan pengamatan. informasi.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan langkah pengujian data yang dilakukan peneliti dalam dalam penelitian kualitatif. Uji keabsahan data dalam penelitian, hanya ditekankan pada uji Validitas. Uji Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah "yang tidak berbeda" antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya pada objek penelitian. Bila peneliti tidak membuat laporan yang sesuai dengan apa yang ada terjadi pada objek peneliti, maka data tersebut dapat dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2012:117).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data (Gunawan:2013,209) merupakan bagian yang paling penting dalam penelitian karena dalam analisis ini akan diperoleh temuan, baik temuan substantif maupun formal. Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode/ tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang dijawab.

Teknik analisa dapat dilakukan dengan menggunakan model alir (*in going proses*). Hal tersebut dilakukan karena analisa data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus-menerus.

Langkah-langkah analisa data yang dilakukan adalah:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggali data dari berbagai sumber, yaitu menggunakan teknik wawancara dan observasi kemudian ditulis dalam catatan lapangan dengan memanfaatkan dokumen pribadi gambar foto dan sebagainya.

b. Reduksi Data

Diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.

c. Sajian Data/Display Data

Penyajian data atau display data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam kesatuan bentuk (*gestalt*) yang disederhanakan dan selektif/konfigurasi yang mudah di pahami.

d. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Merupakan proses pencarian dan penjabaran makna dari data yang ditampilkan. Penarikan kesimpulan didasarkan pada reduksi data dan display data yang dilakukan sejak awal hingga akhir pengumpulan data. Dalam proses penelitian akan ditemukan beberapa kesimpulan sementara yang masih bersifat tentatif, kabur dan meragukan yang akan selalu diproses ulang yang akhirnya akan ditemukan kesimpulan final yang lebih kuat melalui penambahan-penambahan data baru dan verifikasi selama penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian / Profil Subjek Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pekanbaru adalah ibu kota terbesar di Provinsi Riau. Kota Pekanbaru merupakan sentra ekonomi terbesar di bagian Timur Pulau Sumatra. Kota ini juga termasuk kota dengan tingkat pertumbuhan migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Kota Pekanbaru juga memiliki Bandar udara Sultan Syarif Kasim II, memiliki dua pelabuhan di Sungai Siak yaitu Pelabuhan Pelita Pantai dan Pelabuhan Sungai Duku, serta kota ini mempunyai terminal bus antar kota dan antar provinsi yakni terminal Bandar Raya Payung Sekaki.

Nama Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama “Senapelan” yang saat itu dipimpin oleh kepala Suku disebut Batin. Daerah ini terus berkembang menjadi wilayah pemukiman baru dan seiring waktu menjadi dusun Payung Sekaki yang terletak dimuara sungai Siak. Akhirnya menurut catatan yang dibuat oleh Imam Suhil Siak Senapelan kemudian lebih populer disebut Pekanbaru resmi didirikan pada tanggal 21 Rajab hari Selasa tahun 1204 H bersamaan dengan 23 Juni 1784 M oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah dibawah pemerintah Sultan Yahya yang kemudian ditetapkan sebagai hari jadi kota Pekanbaru.

Kota Pekanbaru telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan pembangunan dan sumber daya manusianya. Pertumbuhan ekonomi di kota ini sangat pesat yang berdampak pada meningkatnya akan kebutuhan kendaraan

bermotor dan kendaraan roda empat. Hal lainnya bisa juga dilihat dari pelaksanaan MTQ yang sangat indah dari segi arsitekturnya. Gedung ini sering digunakan sebagai pusat pemasaran dan pameran kesenian dan bisnis.

Saat ini kota Pekanbaru sedang berkembang pesat menjadi kota dagang yang multietnik, keberagaman ini telah menjadi modal sosial dalam mencapai kepentingan bersama untuk dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakat sekitar. Perkembangan kota ini tidak terlepas dari fungsi sungai siak sebagai sarana transportasi dalam mendistribusikan hasil bumi.

2. Profil Subjek Penelitian

Tabel 4.1
Subjek Penelitian

No	Nama	Umur	Status	Tempat Tinggal	Hero Favorit
1	Hannah	21 tahun	Mahasiswa	Jl. Aur kuning ujung No.19	Johnson
2	Puspawati	22 tahun	Karyawan	Jl. Dt. Wan Abdul Rahman Perum. Intan Village	Harith
3	Ria Amelia	20 tahun	Mahasiswa	Perum. Merpati green harmony No E-3	Karrie
4	Kartika Nur S	20 tahun	Mahasiswa	Jl. Kerta api 105a. Simp.puyuh wonosari	Grock
5	Rahma Putri	21 tahun	Mahasiswa	Jl. Tengku Bey. Komp.B sejahtera C5/8	Lunox
6	Mina Artina	20 tahun	Mahasiswa	Perum. Melur permai panam	Karrie

Dari table 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa memiliki kriteria yang diinginkan penulis sebagai berikut:

1. Perempuan Kecanduan game online di Pekanbaru
2. Bermain setiap hari minimal 2-4 jam per hari
3. Sudah bermain game Mobile Legend minimal 2 tahun

4. Pernah membelanjakan uangnya untuk membeli *Diamond Mobile Legend*.

B. Hasil Penelitian

1. Konsep diri Perempuan Kecanduan Game online Mobile Legend

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri perempuan pemain game *Mobile Legend* biasanya memiliki konsep diri *negative*, karena pada game ini dapat membuat seseorang menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah seperti pergaulan komunitasnya di dunia maya, pola tidur yang tidak normal, cenderung menutup diri dari dunia luar.

Ini dikarenakan mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman mainnya di dunia maya ketimbang berkomunikasi di dunia nyata. Karena waktu yang mereka gunakan untuk bermain cukup lama dan sering ini membuat mereka lupa akan kehidupannya yang *real*. Peneliti mencoba menanyakan kepada informen apa yang menjadi motif mereka menjadi pencandu *game online Mobile Legend*. Kemudian informen pertama Hannah 21 tahun menceritakan penyebab ia menjadi kecanduan bermain game ini.

“Awalnya aku main game ini iseng gak mengerti sama sekali dan bingung. Namun aku terus coba nyari tau cara untuk mainkannya dan coba memahaminya. Kalau ada waktu luang, atau lagi sendirian tidak ada kerjaan selalu mainkan game Mobile Legend ini hingga karna sangking seringnya jadi kecanduan. Jadi setiap harinya wajib main, karena jika tidak main game ini sehari saja, rasanya beda atau seperti ada yang kurang. Ini karena game ini sangat seru dan buat penasaran. kalau dibilang kecanduan, memang iya sih. Karna ini emang rutinitas aku tiap hari dan game nya emang enak dimaninkan dan seru.” (Hasil wawancara 18 Juni 2021).

Dengan demikian jika dilihat dari pernyataan salah satu informen yang dapat membuat seorang perempuan menjadi pecandu *game Mobile Legend* pada awalnya hanya coba-coba memainkan *game*. Kemudian karena penasaran mereka sering mengulang permainan hingga akhirnya mereka kecanduan *game Mobile Legend* tersebut. Karena kecanduan mereka lupa akan kehidupan yang *real*.

2. Faktor Pembentukan Konsep Diri

a. *Significant Others* (Orang lain atau orang dekat)

Significant others mengartikan pada orang-orang yang di anggap penting yang berpengaruh dan langsung membentuk konsep diri. Mereka adalah orang tua, saudara saudara, teman sebaya dan orang-orang dirumah dengan kita dapat dikenal sebagai *affective others* . mereka memiliki ikatan emosional dan pelan-pelan membentuk konsep diri.

Konsep diri terbentuk dalam waktu yang relatif lama, dan pembentukan ini tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari seseorang dapat mengubah konsep diri. Ketika individu tidak memiliki pengetahuan tentang dirinya, tidak memiliki penilaian terhadap dirinya. Namun seiring dengan berjalannya waktu individu mulai bisa membedakan antara dirinya, orang lain dan benda –benda disekitar individu dan pada akhirnya individu mulai mengetahui siapa dirinya ,apa yang diinginkan serta dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri (Calhoun & Acocella , 1990) yaitu keluarga dan teman dekat.

Keluarga merupakan kontak social yang paling awal yang dialami seseorang dalam pembentukan konsep dirinya. Hal tersebut disebabkan karena keluarga merupakan organisasi yang pertama dan utama dalam interaksi individu.

Di dalam keluarga juga diperoleh pendidikan yang mendewasakan individu, termasuk dalam pembentukan konsep diri. Di dalam keluarga terjadi interaksi diantara anggotanya secara lebih interpersonal, seperti pada orang tua dengan anak atau antara anak yang satu dengan yang lain (Idi, 2011).

Begitupun untuk teman dekat atau sebaya, Peran yang diukur dalam kelompok teman sebaya sangat berpengaruh terhadap pandangan individu mengenai jati dirinya sendiri. Seseorang memerlukan adanya umpan balik dari orang lain dalam mengembangkan konsep dirinya. Pada diri seseorang pecandu yang dalam kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya maka umpan balik ini akan lebih banyak diperoleh melalui teman sebaya pula. Berikut informen Rahma Putri menyatakan kepada penulis:

“kalau dirumah, abg dan kakak perempuan aku juga punya hoby yang sama dengan aku, ngegame. Awalnya gak begitu candu sama game, tapi karna berada di dalam satu rumah terus sering mabar(main bareng) jadi makin suka dan sering memainkannya.” (Hasil wawancara 18 juni 2021).

Informan lain juga mengatakan, Puspawati 22

“berawal dari teman satu kost saya yg memainkan game ini, dari situlah saya mulai tertarik dan mencoba belajar untuk memainkannya, karna game ini bergendre action jadi gak mudah bosan, dan dari game ini juga saya jadi mendapatkan bnyak teman-teman baru” (Hasil wawancara 18 juni 2021)

b. Kelompok Rujukan (*Group Reference*)

Setiap kelompok mempunyai norma tertentu. Ada kelompok yang secara emosional mengikat individu dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep dirinya seseorang. Dengan melihat kelompok ini individu mengarahkan perilaku dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompok tersebut.

Kelompok perempuan pemain game Mobile Legend di Pekanbaru mempunyai wadah diskusi yang aktif. Mereka sering bertukar pikiran satu sama lain, menjalin komunikasi dan saling mendukung . sementara kelompok ini merupakan perkumpulan tempat mereka berekspresi memperlihatkan konsep diri dan bertukar konsep diri satu sama lain. Berikut hasil wawancara dengan Kartika Nur Syafitri 20 tahun:

“saya pribadi bergabung dalam sebuah grup yang isinya berkaitan dengan game mobile legend, dari grup-grup itu saya melihat banyak orang punya hobi yang sama. Di group ini kami sering sharing dan sering ngumpul juga.” (Hasil wawancara 18 juni 2021).

Informan lain mengatakan, Mina Artina 20 Tahun

“saya mempunyai squad (team) yang kami bentuk dari teman-teman yang sering aktif memainkan game mobile legend, karna adanya squad memaksa saya untuk terus bermain dan mengasah keahlian dalam menggunakan hero favorite agar bisa membantu memenangkan setiap pertandingan.” (Hasil wawancara 18 juni 2021)

Dengan demikian faktor dapat disimpulkan bahwa pembentukan konsep diri seseorang kecanduan game online karena pengaruh orang-orang yang berada di lingkungan sekitar seperti keluarga, teman sebaya, kelompok ataupun organisasi-organisasi yang menjadikan mereka menjadi seseorang yang kecanduan game online mobile legend.

3. Aspek Kecanduan Game Online Mobile Legend

Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *Asian Journal Of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa ada 4 buah aspek kecanduan *Game online*. Keempat aspek tersebut antara lain:

a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus-menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*. Berikut hasil wawancara peneliti dengan informen perempuan Puspawati 22 tahun pemain *game Mobile Legend* karena hobi:

“emang hobi main game, tapi semenjak game mobile legend ini ada dan dicoba emang langsung suka, soalnya gamenya buat penasaran dan emang asik. Jadi emang hobi main game sih tiap harinya dan sering beli diamond” (Hasil wawancara 18 juni 2021).

Informen lain juga mengatakan hal senada, Kartika Nur S 20 tahun:

“udah menjadi rutinitas sehari-hari main game, ajakan dari teman-teman pun menjadi dorongan saya untuk terus memainkan game ini, rasanya dalam sehari saja tidak login dalam game, ada yang berbeda aja mungkin karena udah kecanduan kali ya.” (Hasil wawancara 18 juni 2021)

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa informen menunjukkan bahwa semua perempuan pecandu game sebagian besar memilih *game Mobile Legend* ini dikarenakan hobi dan memainkannya setiap hari tanpa ada paksaan dari siapapun. Karena sebelum *game Mobile Legend* ini muncul para informen sudah pernah memainkan beberapa game yang hampir serupa. Dari hasil observasi dan wawancara maka dapat disimpulkan peneliti bahwa perempuan kecanduan *game Mobile Legend* semuanya berlandaskan hobi walaupun informen harus mengeluarkan uang dan membuat pemainnya jadi lupa waktu.

b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik atau menjauhkan dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*. Berikut hasil wawancara dengan informen permempuan Rahma Putri 21 tahun:

“disaat lagi bosan, atau punya masalah di luar saya lebih memilih mengalihkan permasalahan saya ke sebuah game, setelah memainkannya beban atau masalah saya berasa berkurang, bagi saya game bisa juga di jadikan pelampiasan akan hal-hal di luar”.(Hasil wawancara 18 juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informen, peneliti menemukan bahwa seorang yang kecanduan game sangat susah untuk keluar dari zona nyamannya. Ini dikarenakan di dalam diri pecandu game ada rasa ketakutan terhadap lingkungan social dan situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, malu secara terus menerus yang menyebabkan rasa tidak nyaman.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Berikut hasil wawancara dengan Ria Amelia, 20 tahun di dalam *game Mobile Legend*:

“memang dalam game Mobile legend ini kita selalu di tuntut untuk fokus dan berfikir bagaimana agar tim kita bisa memenangkan pertandingan. Berfikir untuk nyusun strategi dan membeli alat yang digunakan, dan harus bisa menyelesaikan tantangan. Biasanya saya tidak akan pernah

puas kalo tidak menang. Kalau kalah rasanya kesal pengen ngelempar hp. Nah kalo udah kalah pasti pengen main lagi untuk naikkan rank karna gak mau di bilang nub” (Hasil wawancara 18 Juni 2021).

Dari hasil wawancara peneliti menemukan bahwa seorang pecandu game Mobile Legend akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain game, bahkan ia sering lupa waktu karena keasyikan bermain game. Apalagi bermain bersama teman-temannya, ini akan menghabiskan waktu lebih lama lagi, karena permainan akan lebih menarik. Pecandu game akan berhenti bermain apabila ia merasa sudah puas.

d. *Interpersonal And Health-related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus dengan game online saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu game online juga kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, dan tidak menjaga pola makan teratur. Berikut hasil wawancara peneliti dengan informen perempuan Hannah 21 tahun pemain *game Mobile Legend*:

“lebih nyamannya dirumah main game. Emang kurang suka nongkrong luar. Kalau udah main game kadang lupa waktu. Makan juga sering telat”. (Hasil wawancara 18 juni 2021).

Berikut wawancara dengan informen lain, Rahma Putri 21 tahun:

“biasanya efek dari main game ini susah tidur (gak bisa ngontrol waktu tidur), pengen main terus, dan sering lupa waktu. Kalau temen lebih banyaknya temen di dunia game.” (Hasil wawancara 18 juni 2021).

Dilihat dari hasil wawancara dengan informen, informen mengatakan bahwa ia sering lupa waktu dan pola makan tidak teratur. Perempuan pecandu game ini cenderung cuek dengan kehidupan sekitarnya dan cuek akan kesehatannya. Ia hanya focus terhadap game yang dimainkannya.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri Perempuan Kecanduan game online Mobile Legend

a. Mengisi Waktu Luang

Terkadang seseorang tidak tahu akan melakukan apa, sering merasa suntuk dan pikiran kacau, bosan dan lain sebagainya. Ketika seorang merasakannya ia pasti memiliki cara untuk menghilangkan rasa tersebut. Seperti mendengarkan music, olahraga, nonton televisi, ngemil ataupun bermain game favorit. Seperti yang dikatakan sebagian informen perempuan yang di dapat penulis bahwa bermain *game Mobile Legend* adalah kegiatan positif yang dilakukan untuk mengisi waktu luang mereka. Dengan bermain game kesukaan mereka dapat mengisi waktu kosong yang tadinya lagi badmood atau suntuk menjadi lebih riang atau bahagia. Bermain game adalah salah satu cara untuk menghilangkan bosan atau suntuk. Ini berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu informen pecandu *game mobile legend* perempuan Pekanbaru Ria Amelia 20 tahun:

“ketika lagi bosan atau suntuk, lebih milih main game mobile legend ini kalau ada waktu luang. Soalnya kalau main game bisa buat nyaman, terus enak aja sambal rebahan main game”. (Hasil wawancara 18 Juni 2021).

b. Bersenang-senang

Rasa senang adalah perasaan bahagia yang dirasakan ketika melakukan sesuatu yang disukai dan digemari. Ini termasuk ketika bermain game, ada perasaan bahagia ketika memainkannya atau setelahnya. Banyak juga cara orang untuk menyenangkan hati dan pikirannya. Penulis mendapati informennya merasa senang ketika bermain *game Mobile Legend*. Berikut hasil wawancara dengan Rahma Putri 21 tahun, informen pecandu *game Mobile Legend*:

“kalau buka media social sering bosan makanya untuk ngilangin bosan sering main game ini. Soalnya kalau udah main bisa ngembalikan mood lagi. Apalagi bisa ngalahkan team lawan, ada rasa kesenangan tersendiri dalam hati (Hasil wawancara 18 juni 2021)

Dari hasil observasi dan wawancara penulis menemukan bahwa sebagian besar perempuan yang pro player *game Mobile Legend* ini bertujuan untuk menyenangkan hati mereka atau untuk bersenang-senang. Setiap informen yang merasa badmood dengan lingkungan sekitar mereka lebih memilih mencari kesenangan di dalam game mobile legend untuk mengembalikan mood mereka.

c. Menghasilkan Uang

Setiap orang sejatinya ingin hobinya bisa menghasilkan uang. Begitu juga dengan wanita pemain *game online Mobile Legend* yang telah penulis wawancara. Hampir keseluruhan dari informen menjadikan *game Mobile Legend* ini sebagai salah satu tempat mereka mendapatkan penghasilan tambahan. Disamping hobi mereka tersalurkan mereka juga mendapat uang tambahan. Oleh karena itu jika informen ini semakin baik lagi skill dalam bermain game Mobile legend ini dan sering berlatih maka akun mereka jika sudah GG, mereka bisa jual ke orang lain

dan tentunya dapat menghasilkan uang. Berikut hasil wawancara dengan salah satu pro player wanita *Mobile legend*, Puspawati 22 tahun :

“gak sengaja hobi bisa menghasilkan uang, awalnya Cuma havefun main game, kemudian lama kelamaan jadi kecanduan dan karan udah pro palyer juga jadi bisa menghasilkan uang kalau akun kita sudah GG bisa dijual. Dan itu pasti ada aja yang beli akun kita.” (Hasil wawancara 18 Juni 2021).

Dari hasil wawancara dengan informen, ada dampak positif dari bermain game jika benar-benar di alami. Para pecandu game ini bisa mnyalurkan hobinya dan mendapatkan keuntungan dari hobinya jika benar-benar baik dalam bermain. Banyak dari informen yang sudah mendapatkan keuntungan dari game yang mereka sukai.

d. Menghilangkan Stressed

Kegiatan yang monoton sering membuat kita jenuh dan stress. Setiap harinya melakukan kegiatan yang sama dan berulang membuat fikiran buntu dan malas berfikir. Ditambah lagi semenjak covid ini banyak melakukan work from home alias WFH. Tidak heran banyak orang dewasa, remaja ataupun anak-anak memilih bermain game favorit mereka untuk menghilangkan stress di dunia pekerjaan ataupun kuliah dan sekolah online nya. Berikut wawancara dengan informen Rahma Putri 21 tahun:

“sekarang zamannya WFH, tiap hari kuliah online terus, kadang berjam-jam kita dengerin dosen lihat computer terus menerus buat capek dan bosen karna aktivitas tiap harinya itu melulu. Setelah kuliah online biasanya untuk balikin mood biar senang lagi ya main game mobile legend.” (Hasil wawancara 18 Juni 2021)

Berikut wawancara dengan informen Mina Artina 20 tahun :

“biasanya kalau main game ini karena lagi ada masalah, atau pas banyak tugas kampus. Buat ngusir rasa suntuk enaknyanya bawa main game mobile legend aja”.(Hasil wawancara 18 juni 2021).

Informen lain juga senada Puspasari 22 tahun:

“motivasi aku main game Mobile Legend ini untuk ngilangin stress, soalnya lagi nyusun skripsi. Banyak revisi ke dosen hehe. Tapi karna sering main jadi candu”. (Hasil wawancara 18 Juni 2021).

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan terkadang seseorang pikirannya stress karena banyak pemikiran, entah itu masalah dengan teman, keluarga bahkan pacarnya. Salah satu cara untuk menyegarkan pikiran dengan bermain game. Dengan bermain game, pecandu akan merasa lebih baik lagi, menyegarkan pikiran dan mood.

C. Pembahasan Penelitian

1. Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game online Mobile Legend

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Konsep diri berkembang seiring dengan pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti orang tua, teman sebaya, dan masyarakat. Proses belajar yang dilakukan individu untuk mengembangkan konsep diri yang di capai dengan melihat reaksi orang lain terhadap tindakannya, membandingkan dirinya dengan orang lain, memenuhi harapan orang lain melalui perannya dan mengidentifikasi orang yang dikagumi (Burns, 1993).

Pada konsep diri perempuan pemain game *Mobile Legend* biasanya memiliki konsep diri negative, karena pada game ini dapat membuat seseorang menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah

seperti pergaulan komunitasnya di dunia maya, pola tidur yang tidak normal, cenderung menutup diri dari dunia luar. Ini dikarenakan mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman mainnya di dunia maya ketimbang berkomunikasi di dunia nyata.

Seperti yang diungkapkan oleh Nicholas Yee (2012) dalam situs “*liproject.hkbu.edu.hk*” yaitu “perilaku merugikan ini dapat dilihat jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah pada kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata dibagi menjadi masalah akademis, kesehatan, keuangan dan relasi. Jika kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan”.

Hasil dari analisis data peneliti bahwa pandangan seorang perempuan yang telah kecanduan *game Mobile Legend* berbeda-beda pada setiap penggunanya. Bagi setiap orang bermain *game Mobile Legend* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian perempuan juga menempatkan bermain *game Mobile Legend* hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Banyak motif yang mendasari perempuan bermain *game Mobile Legend* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan. Hal ini terjadi karena game ini mampu membuat pemain mendapat relasi di dalam suatu permainan dari pada relasi yang di dapat di dunia nyata.

Salah satu perempuan berpendapat bahwa bermain *game Mobile Legend* merupakan bagian dari hidup mereka, perasaan seorang yang telah kecanduan

game Mobile Legend mereka memiliki perasaan yang sama dengan apa yang mereka rasakan. Mereka merasa jika memainkan *game Mobile Legend* ini mereka dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang kecanduan *game Mobile Legend* merasa sulit lepas dari game tersebut. Mereka yang sudah kecanduan berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut.

Salah satu faktor yang menjadikan seorang perempuan menjadi seorang kecanduan *game Mobile Legend* adalah dengan menjamurnya turnamen-turnamen yang di adakan oleh *game Mobile Legend*. Apalagi biasanya turnamen-turnamen *game Mobile Legend* biasanya menawarkan biaya pendaftaran yang relative terjangkau dan hadiah yang ditawarkan menarik. Para perempuan pecandu *game Mobile Legend* tidak bisa lepas dari game meskipun dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi intensitas penggunaan *game Mobile Legend* pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasa bosan atau gelisah ketika tidak memainkannya dalam sehari saja. Menurut Effendi dalam bukunya psikologi komunikasi menurut teori Behaviorisme “*Law off effect*” yaitu: “perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita (Effendy,2004:207).

Jadi dapat disimpulkan dari teori diatas dengan jawaban bebarapa informen peneliti dapat disimpulkan seseorang bermain *game Mobile Legend* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Ini sinkron dengan informen peneliti yang menjawab bahwa mereka bermain *game*

Mobile Legend ini untuk mencari kesenangan. *Game* ini mereka di anggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak mereka dapatkan di tempat lain.

2. Faktor Pembentukan Konsep Diri

a. *Significant Others* (Orang lain atau orang dekat)

Hal tersebut senada dengan pernyataan Horrocks dan Benimoff (dalam Hurlock, 2003), bahwa melalui teman sebaya, seseorang akan mendapat umpan balik mengenai bagaimana teman-teman sebaya memandang dirinya serta bagaimana seseorang tersebut jika secara relatif dibandingkan dengan teman-teman dalam kelompoknya. Bagi remaja, adanya kelompok sebaya yang terdiri atas teman-teman sebaya yang dapat menerima serta menjadi tempat bergantung untuk seseorang. Umpan balik ini tampak melalui dukungan yang diberikan oleh teman sebaya dalam bentuk kepedulian, perhatian, kesediaan untuk berbagi, keterikatan secara emosional, rasa menghormati dan menghargai maupun melalui kritik dan saran.

Banyak faktor yang mempengaruhi individu sehingga individu tersebut kecanduan bermain game online. Sepertinya penelitian yang dilakukan Agarwal, Agarwal & Mallick (2014) yang membuktikan bahwa remaja kecanduan game online memiliki hubungan yang buruk terhadap teman sebaya dan keluarga serta lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktifitas di dunia game dibandingkan dunia nyata.

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti dengan informen bahwa lingkungan sekitar dapat berkontribusi terhadap kecanduan game. Seseorang dapat saja kecanduan game online dikarenakan teman dekatnya juga bermain game

online. Tidak adanya pengawasan yang ketat dari orang tua serta lingkungan keluarga juga merupakan faktor penentu kenapa seseorang dapat kecanduan game online. Misalnya wawancara peneliti dengan salah satu informen yang mengatakan bahwa terkadang teman-teman di game online lebih mengerti dan paham mengenai dirinya dan ia merasa lebih nyaman mengobrol dengan teman-teman yang ia temui di dalam game dikarenakan memiliki hobi atau kegemaran yang sama.

b. Kelompok Rujukan (*Group Reference*)

Setiap kelompok mempunyai norma tertentu. Ada kelompok yang secara emosiaonal mengikat individu dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep dirinya seseorang. Dengan melihat kelompok ini individu mengarahkan perilaku dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompok tersebut.

Kelompok pemain game Mobile Legend di pekanbaru mempunyai wadah diskusi yang aktif. Mereka sering bertukar pikiran satu sama lain, menjalin komunikasi dan saling mendukung sementara kelompok ini merupakan perkumpulan tempat mereka berekspresi memperlihatkan konsep diri dan bertukar konsep diri satu sama lain.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bahwa perempuan pecandu game Mobile Legend ini, sering sharing dan kumpul bersama dengan teman-teman 1 organisasi atau groupnya. ini dikarenakan mereka punya hoby yang sama. Karena hoby mereka yang sama dan sering komunikasi satu sama lain, biasanya konsep diri si pecandu juga terpengaruh dari teman satu organisasinya atau satu kelompoknya.

3. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *Asian Journal Of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa ada 4 buah aspek kecanduan *Game Online*. Keempat aspek tersebut antara lain:

a. ***Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus-menerus)**

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*. Dari pendapat informen maka peneliti menemukan bahwa wanita pecandu *game online* ini memang sebelumnya hobi bermain *game*.

Ketika *game Mobile Legend* rilis, informen langsung penasaran terhadap *game* ini dan menurutnya *game* ini memang asyik dan buat penasaran para pemainnya. Perempuan pecandu *game* ini mengaku setiap harinya ingin memainkan *game* secara terus menerus dan memainkan *game* menurut mereka sudah bagian dari hobinya. Informen juga mengatakan ia sering lupa waktu bahkan ia juga rela mengeluarkan uang untuk membeli *diamond*.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa semua perempuan pecandu *game* sebagian besar memilih *game Mobile Legend* ini dikarenakan hobi dan memainkannya setiap hari tanpa ada paksaan dari siapapun. Karena sebelum *game Mobile Legend* ini muncul para informen sudah pernah memainkan beberapa *game* yang hampir serupa. Maka dapat disimpulkan peneliti bahwa perempuan kecanduan *game Mobile Legend*

semuanya berlandaskan hobi walaupun informen harus mengeluarkan uang demi game tersebut dan membuat pemainnya jadi lupa waktu.

b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik atau menjauhkan dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan game online adalah keterkaitan dengan game online. Ketika tidak memainkan game online pemain akan memikirkan tentang game dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain game. orang yang kecanduan game online akan fokus pada game dan meninggalkan hal lainnya. Bermain game online menjadi prioritas yang diutamakan.

Game online Mobile Legend sudah menjadi prioritas di dalam hidup pecandu. Disini peneliti menemukan bahwa sebagian perempuan pecandu *game Mobile Legend* ini suka akan hal hal yang menantang. Karena untuk menyelesaikan tantangan game menuju kemenangan. Pemain ini harus berfikir untuk menyusun strategi dalam setiap tantangan yang disuguhkan game ini. Dalam hal ini pemain tidak pernah takut untuk mencoba hal baru, karena dalam permainan semakin sulit tantangan maka membuat para pecandu semakin bersemangat untuk menyelesaikan game. Perempuan pecandu game *Mobile Legend* ini juga mengatakan ia tidak akan pernah puas jika tantangan belum terselesaikan dan belum merasa puas jika tidak menang.

Dari hasil wawancara dan observasi kepada informen bahwa *game Mobile Legend* adalah sebagian dari kehidupan mereka. Hasil penelitian peneliti sesuai dengan teori Young (2009), informen mengaku jika sehari saja tidak memainkannya maka pecandu merasa tidak nyaman atau gelisah. Bahkan jika tidak main mereka merasa ingin marah. Seorang yang kecanduan game sangat susah untuk keluar dari zona nyamannya. Ini dikarenakan di dalam diri pecandu game ada rasa ketakutan terhadap lingkungan social dan situasi yang menghasilkan perbuatan agresif, malu secara terus menerus yang menyebabkan rasa tidak nyaman.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Setiap pemain game pastinya merasakan perbedaan dari masing-masing game yang telah dimainkan. Alasan ini pastinya sering sekali dirasakan oleh para pemain. Sedangkan menurut Chen (2008) *Tolerance* menunjuk pada batas toleransi dalam melakukan aktivitas bermain *game online*, individu yang kecanduan game online mengalami pelebaran batas toleransi dari hari ke hari demi mencapai tingkat kepuasan.

Banyak orang penasaran dengan game ini karena mereka sering main game tersebut dan merasa tertantang untuk menyelesaikan tantangan dan kesulitannya. Contohnya para wanita pemain game *Mobile Legend* mampu membuat *adrenalin* mereka terpacu untuk mencapai suatu kemenangan di

dalam game. Selain itu untuk sisi positifnya juga membuat kinerja otak mereka lebih baik dalam memahami strategi agar memenangkan setiap pertandingan dalam *game Mobile Legend* tersebut.

Dari hasil wawancara peneliti menemukan bahwa seorang pecandu game *Mobile Legend* akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain game, bahkan ia sering lupa waktu karena keasyikan bermain game. Apalagi bermain bersama teman-temannya, ini akan menghabiskan waktu lebih lama lagi, karena permainan akan lebih menarik. Pecandu game akan berhenti bermain apabila ia merasa sudah puas.

d. *Interpersonal And Health-related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus dengan game online saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu game online juga kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, dan tidak menjaga pola makan teratur.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan sebagian perempuan pecandu game online benar bahwa pecandu cenderung cuek dengan lingkungan sekitarnya dan kurang peduli dengan kesehatannya. Ini sejalan dengan teori Christianti (2006) dampak negative dari bermain game online adalah menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Membuat orang menjauh

dengan lingkungan sekitar karena efek terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan hubungan social dalam kehidupannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi pecandu dengan orang disekitarnya dan juga masalah kesehatan ini termasuk dampak negative dari seorang pecandu. Ini dikarenakan karena pecandu terlalu focus ke *game online mobile legend* akhirnya ia melupakan kehidupan nyata. Pola hidup pecandu juga tidak teratur dikarenakan jam tidur yang kurang, pola makan yang tidak teratur dan sering mengabaikan orang-orang di sekitarnya.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri Perempuan Kecanduan game online Mobile Legend

a. Mengisi Waktu Luang

Saat ini banyak ditemui seorang pemain game seakan-akan memorduakan urusan sekolah atau kuliah dan mengutamakan bermain game, statusnya sebagai gamer lebih melekat dari pada sebagai siswa/mahasiswa yang tekun. Dalam perilaku gamer saat ini sering kali ditemui gamer yang bermain tanpa mengenal waktu. Fenomena ini mencerminkan adanya factor-faktor tertentu yang menjadikan kehidupan seorang pecandu tidak terfokus pada kegiatan belajarnya. Terkadang seseorang tidak tahu akan melakukan apa, sering merasa suntuk dan fikiran kacau, bosan dan lain sebagainya. Ketika seorang merasakannya ia pasti memiliki cara untuk menghilangkan rasa tersebut. Seperti mendengarkan music, olahraga, nonton televisi, ngemil ataupun bermain game favorit.

Begitu pula yang terjadi pada pecandu *game Mobile Legend* banyak yang dapat dilakukan dalam game online membuat mereka betah berlama-lama didepan komputer, memang bagi para gamer tersebut. Bermain game online tidak sekedar menyelesaikan misi-misi dalam permainan game elektronik tetapi ada hubungannya dengan kehidupan sosial dan merupakan bagian dari pergaulan mereka.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan sebagian informen perempuan yang bermain *game Mobile Legend* adalah kegiatan positif yang dilakukan untuk mengisi waktu luang mereka. Dengan bermain game kesukaan mereka dapat mengisi waktu kosong yang tadinya lagi *badmood* atau suntuk menjadi lebih riang atau bahagia.

b. Bersenang-senang

Rasa senang adalah perasaan bahagia yang dirasakan ketika melakukan sesuatu yang disukai dan digemari. Ini termasuk ketika bermain game, ada perasaan bahagia ketika memainkannya atau setelahnya. Seseorang dikatakan kecanduan dalam teori Chen dan Chang (dalam Detria, 2013:16) tingkah laku kecanduan antara lain *Euphoria*. *Euphoria* adalah mendapatkan kesenangan atau perasaan nyaman bahkan perasaan gembira yang berlebihan di dalam aktivitas bermain game.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis menemukan bahwa sebagian besar perempuan yang pro player *game Mobile Legend* ini bertujuan untuk menyenangkan hati mereka atau untuk bersenang-senang. Setiap informen yang

merasa *badmood* dengan lingkungan sekitar mereka lebih memilih mencari kesenangan di dalam game mobile legend untuk mengembalikan *mood* mereka.

c. Menghasilkan Uang

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online (Young, 2017) diantaranya adalah faktor kecanduan ditinjau dari game, permainan jenis game online berkaitan dengan bentuk kompetisi dengan yang lain, komunikasi social secara online, *system* tugas, *reward*, dan umpan balik pada game ini dan membuat para game aktif memainkan game tersebut.

Dari hasil wawancara dengan informen, peneliti menemukan bahwa para pecandu game ini bisa menyalurkan hobinya dan mendapatkan keuntungan dari hobinya jika benar-benar baik dalam bermain. Banyak dari informen yang sudah mendapatkan keuntungan dari game yang mereka sukai. Setiap orang sejatinya ingin hobinya bisa menghasilkan uang. Begitu juga dengan wanita pemain *game online Mobile Legend* yang telah penulis wawancara. Hampir keseluruhan dari informen menjadikan *game Mobile Legend* ini sebagai salah satu tempat mereka mendapatkan penghasilan tambahan. Disamping hobi mereka tersalurkan mereka juga mendapat uang tambahan.

d. Menghilangkan Stressed

Mayoritas informen mengakui bahwa kebutuhan untuk *refresing* dan menghilangkan stress adalah alasan lain yang mereka cari saat bermain game Mobile Legend. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain Mobile Legend suatu aktifitas yang menyenangkan bagi mereka. Menurut Kirremuir dan McFarlane (2006) bahwa alasan seseorang bermain video game merupakan hal yang

menyenangkan. Stress sendiri menurut Lazarus (1976) menyatakan bahwa stress terjadi ketika seseorang mendapat tuntutan atau melebihi keadaan yang melebihi kemampuannya. Pada saat itu diri kita akan menunjukkan reaksi stres yang berbeda di setiap individu.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan terkadang seseorang pikirannya stres karena banyak pemikiran, entah itu masalah dengan teman, keluarga bahkan pacarnya. Salah satu cara untuk menyegarkan pikiran dengan bermain game. Dengan bermain game, pecandu akan merasa lebih baik lagi, menyegarkan pikiran. *Game Mobile Legend* menurut informen sangat membantu untuk melepas lelah, penat dan suntuk dikala pikiran mereka sedang tidak baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas tentang konsep diri perempuan pecandu *game Mobile Legend* di Pekanbaru maka di peroleh kesimpulan sebagai sebagai hasil dari penelitian. Dari hasil observasi dan wawancara bersama informen perempuan Pekanbaru, penulis menemukan bahwa ada 4 aspek kecanduan game online yaitu kompulsif, penarikan diri, toleransi dan masalah hubungan interpersonal dengan keshatan. Selain itu ada faktor tujuan dari para perempuan pecandu game yakni pecandu ingin menghasilkan uang dari game dan ada juga informen yang bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan stress dan mengisi waktu luang.

Untuk pengalaman-pengalaman positif yang di dapatkan oleh perempuan kecanduan *game mobile legend* di pekanbaru antara lain meningkatnya kemampuan Bahasa Inggris pemain karena item item di dalam game semuanya menggunakan Bahasa Inggris ini mau tidak mau pemain harus mencari atau arti dan maksud dari Bahasa di game tersebut dan meningkatkan pengetahuan si pemain untuk teknologi baru. Biasanya pecandu *game mobile legend* tidak gaptek akan teknologi dan internet.

Tidak hanya efek positif yang di dapat pemain, ada juga efek negative yang di dapat perempuan pecandu *game mobile legend* di

Pekanbaru diantaranya pecandu biasanya lupa waktu, kecendrungan tidak peduli dengan lingkungan sekitar, acuh tak acuh dengan keluarga dan teman, yang paling berpengaruh untuk mata. Karena tiap hari digunakan untuk main game ini membuat mata minus karena terus menerus menatap computer atau layar Hp. Pecandu juga sering mengalami pening kepala sebelah karena kurang tidur akibat keasyikan main game hingga subuh.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis hendaknya penelitian ini bisa menjadi acuan untuk penelitian sejenis selanjutnya. Untuk saran dari peneliti adalah diharapkan para perempuan pecandu *game Mobile Legend* bisa lebih baik lagi kedepannya, bukan hanya sekedar candu akan tetapi dari kebiasaan kecanduan tersebut bisa menghasilkan uang karena ini sangat baik membantu perekonomian masing masing pemain. Dan peneliti berharap para perempuan pecandu agar bisa lebih baik lagi mengatur pola hidup serta tetap menjaga kesehatannya agar dapat mengurangi dampak negative yang mereka rasakan. Untuk kedepannya peneliti juga berharap agar para perempuan pecandu game ini agar tidak terjerumus pada hal-hal negative yang ada di dalam game tersebut.

Selain itu penulis juga berharap dengan orang sekitar pecandu dan lingkungan sekitar ataupun orang-orang terdekatnya agar harus tetap memantau dan mengingatkan para pecandu game mobile legend ini

unuk tidak berlebihan dalam bermain setiap harinya serta dapat menjaga diri agar tidak terjerumus ke dampak *negative*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, A. (2015). Teori identitas sosial. Yogyakarta: UII Press.
- Agarwal, A., Agarwal, A. & Mallick, P. (2014). *A Study of Relationship Between Internet Addiction and Self-concepts of Adolescents. Indian Journal of Health and Wellbeing*, 5(2), 219-221.
- Agustiani, H. (2009). Psikologi Perkembangan. Bandung: Refika Aditama
- Burns, R.B. (1993). Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku: Arcan.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.*
- Christianti, A. (2006). Penentuan Perilaku Kebijakan Struktur Modal pada Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Jakarta: *Hipotesis Static Trade Off atau Pecking Order Theory.*
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diah, P. (2010). Konsep Diri Anak Jalanan (Studi Kasus pada Anak Jalanan di Yogyakarta). Skripsi. Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2004. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung:Rosdakarya
- Feist & Feist. (2010). Teori kepribadian. Jakarta: Salemba Humanika.
- Feldman, P. O. (2009). *Human Development* Perkembangan Manusia. Jakarta: Salemba Humanika.
- Gunarsa, S. (2001). Psikologi Praktis: Anak, remaja, dan keluarga, Gunung Mulia, Jakarta.
- Gunawan, I. (2013). Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik. Jakarta: Bumi Akasara.
- Hadry, M dan Heyes,S. (1989). Pengantar Psikologi (edisi kedua). Jakarta: Erlangga.

- Harsono, M, 2014, Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja, Surya University, Serpong.
- Hilgard, E.R, Atkinson, R.L (1971). *Introduction to Psychology*, 5th edition, Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Hilmuniati.F. 2011. Dampak bermain game online dalam pengalamna ibadah shalat pada anak di kelurahan pisangang kecamatan ciputat kota tangerang. Jakarta: Universitas Islam Negeri.
- Hurlock, E B. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan terhadap Rentang Kehidupan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E B. (1996). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Jaenab, Hudaya , Adeng. Pengaruh adiktif Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi, Jurnal Pendidikan. Vol. 2 No, 1 2015.
- Kem. L. (2005). *Gamer addiction: A threat to student success! What advisors need to know*, 13.58 from NACADA Clearinghouse of Academic Advising Resources
- Kusumadewi, T.N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Game On-line dan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Skripsi (tidak diterbitkan). Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Lazarus, 1976. *Pattern of Adjustment*. Mc Graw Hill Inc.
- Mufid, Muhammad. 2009. *Etika dan filsafat komunikasi*. Prenadamedia: Jakarta
- Papalia, D. E., Olds, S. W., Feldman, R. D. (2008). Human Development, 9th Edition. Singapore: McGraw Hill.
- Prescott, Jullie dan Jan Bogg. 2013. *Gender Divide and The Computer Game Industry*. United States of America: IGI Global.
- Rahman, S. A. (1971). *Revolusi mental*. Kuala Lumpur: Utusan Melayu.
- Rakhmat, J. (2015). Psikologi komunikasi. Bandung: Penerbit Rosdakarya
- Riswandi. (2013). Psikologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santrock, JW. (1995). Life Span Development. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Shofiawanis. (2013). Perempuan dan Wanita. diambil tanggal 6 Desember 2020, dari <https://shofiawanis.com/2013/04/21/perempuan-dan-wanita/>

Silvadhya, A. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta. Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran.

Sinurat, M.A. (2011). Kumpulan HandOut Praktikum BK Karier. Yogyakarta.

Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling.

Sugiono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Suryanto. (2015). Pengantar Ilmu Komunikasi (1). Bandung: CV Pustaka Setia.

Wijarti, D. (2016). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Mahasiswa) (skripsi dipublikasikan). Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi, Manado

Wuryanano (2007). Faktor Konsep Diri. Diakses tanggal 7 Desember 2020 dari www.conflictanddevelopment.org/data/pcf%20material/crt/leader_BB.pdf, 2007.

Young, K. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents". *The American Journal of Family Therapy*.

Internet

<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>. Essential Facts: About the Computer and Video Game Industry. Diakses dari pada tanggal 3 Desember 2020 pukul 12.20.

<http://www.nacada.ksu.edu/Clearinghouse/AdvisingIssues/GamerAddiction.htm>

<https://duniagames.co.id/game/3091-mobile-legends>. Mobile Legend bang- bang. Diakses pada 5 Desember 2020 pukul 14.20 WIB.

<https://shofiawanis.com/2013/04/21/perempuan-dan-wanita/>. Perempuan dan Wanita. diambil tanggal 6 Desember 2020.

<http://ojs.unm.ac.id>. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling.

https://www.academia.edu/17233308/Perempuan_dan_Game. Perempuan dan Game diakses dari, pada tanggal 2 Desember 2020 pukul 15.24.