

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

**MOTIF PEREMPUAN BERMAIN GAME ONLINE
PUBG MOBILE**

(Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau)

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Penyusunan Skripsi
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau**

HERI ARDIANTO

NPM : 159110177

PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

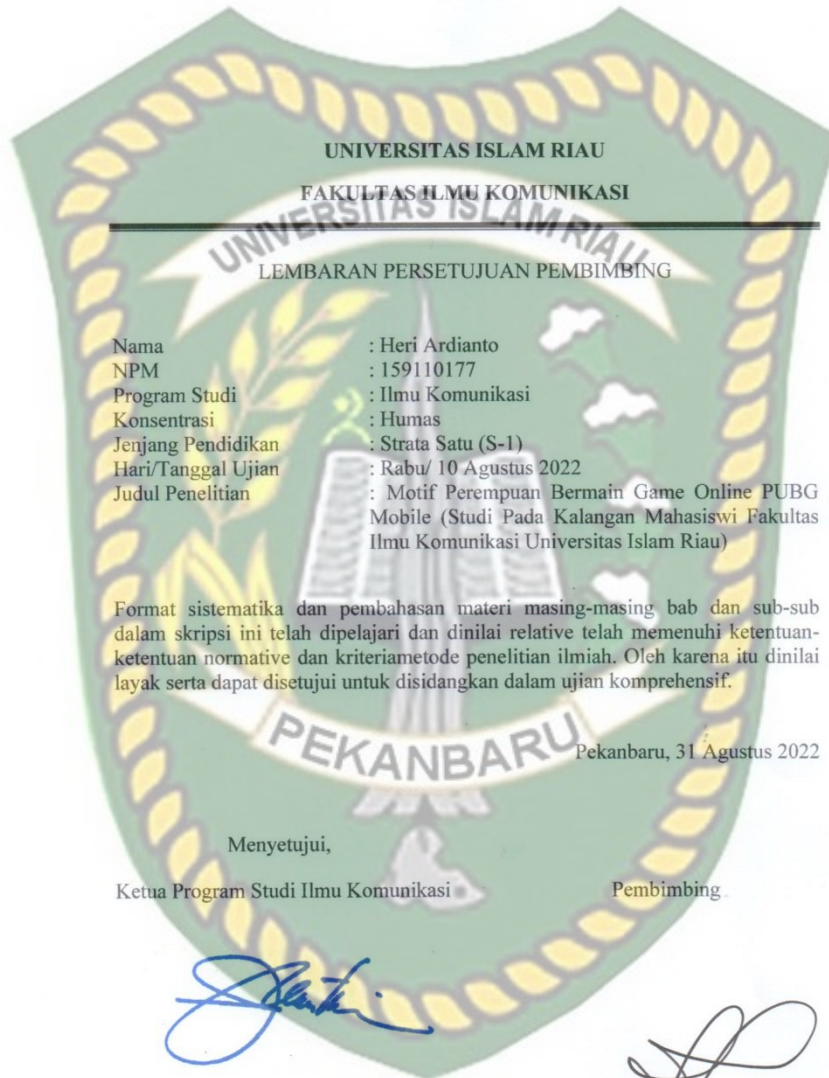
KONSENTRASI : HUMAS

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2022



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Heri Ardianto
NPM : 159110177
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian : Rabu/ 10 Agustus 2022
Judul Penelitian : Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)

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 kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 31 Agustus 2022

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing

(Dr. Fatmawati, S.IP, MM)

(Eko Hero, M.Soc., Se)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Heri Ardianto
NPM : 159110177
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/ Tanggal Ujian : Rabu/ 10 Agustus 2022
Judul Skripsi : Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)

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, 31 Agustus 2022

Tim Penguji,

Ketua


(Eko Heri, M.Soc., Sc)

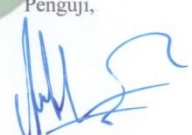
Mengetahui
Wakil Dekan I


(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Penguji,


(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Penguji,


(Al Sukri, M. I. Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile
(Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas
Islam Riau)

Yang diajukan oleh :

Heri Ardianto
159110177

Pada tanggal :
31 Agustus 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Muhd. Ak. Imam Riduan, M.I.Kom)

Dewan Penguji, Tanda Tangan,

Eko Hero, M.Soc., Sc

Cutra Aslinda, M.I.Kom

Al Sukri, M. I. Kom



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor 1827/UIR-Fikom/Kpts/2022 Tanggal **05 Agustus 2022** maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu Tanggal 10 Agustus 2022 Jam : 14.00- 15.00, WIB** bertempat di ruang **Konfrensi Pers** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Heri Ardianto
NPM : 159110177
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : Motiv Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)
Nilai Ujian : Angka : 73,58; Huruf : B
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Eko Hero , M. Soc, Sc	Ketua	
2.	Cutra Aslinda , M. I. Kom	Penguji	
3.	Al Sukri, M. I. Kom	Penguji	

Pekanbaru, 31 Agustus 2022

Dekan


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heri Ardianto
Tempat/ Tanggal lahir : Mahato, 16 November 1996
NPM : 159110177
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Humas
Alamat/ No. Telp : Jl. manggis / 082283092851
Judul Penelitian : Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)

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 kesarjanaannya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 31 Agustus 2022

Yang Menyatakan,


(Heri Ardianto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillahirabil'alamin, Yang paling utama sujud dan syukur kepada Allah SWT

Berkat limpahan dan Karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Dan dengan kuasaMU telah menganugrahkan kedamaian dalam jiwa-jiwa yang senantiasa resah dan gelisah.

Karya ilmiah yang ditulis dalam bentuk naskah skripsi yang sederhana ini saya persembahkan sebagai tanda bakti dan ucapan terimakasihku kepada segenap hamba allah yang saya tulis dibawah ini yang banyak berjasa dalam perjalanan drama skripsiku ini.

Teruntuk keluarga ku tercinta Ayahanda Ahadi, Ibunda Sri Juani. Yang selalu mengiringiku lewat doa dan nasehat yang selalu dilontarkan untukku serta memberiiku semangat dan dorongan moril dan materil.

Untuk ketiga kakakku dan adikku, terima kasih atas dukungan dan pengorbananmu yang diberikan kepadaku.

Dan terimakasih juga tak lupa saya ucapkan kepada kekasih saya yang selalu ada dalam perjalan skripsi saya.

Ku persembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya “kapan skripsimu selesai”.

Dan untuk Almamter ku tercinta Universitas Islam Riau.

MOTTO

“Dunia itu berat, Makanya kita butuh cinta untuk meringankannya”
-ridwan kamil-

“Cinta itu indah, Jika bagimu tidak, Mungkin kamu salah dalam memilih pasangan hidup”
-pidi baiq-



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-NYA yang selalu menyertai penulis selama pengerjaan usulan penelitian dan memberikan kelancaran kepada penulis dengan judul MOTIF PEREMPUAN BERMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE (Studi Pada Kalangan Mahasiswi di Universitas Islam Riau). Tujuan dari penulis Skripsi ini adalah sebagai bentuk pertanggungjawaban untuk memenuhi mata kuliah di akhir semester sebagai syarat penyusunan skripsi.

Selain itu penulis juga berterimakasih kepada beberapa pihak yang turut berpartisipasi dalam mendukung penulis sehingga mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, beberapa pihak tersebut diantaranya :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai dan memberkati penulis selama menyelesaikan Skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
2. Kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pengerjaan usulan penelitian.
3. Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
4. Bapak Eko Hero, M.Soc, Sc selaku pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan memberi motivasi untuk menyelesaikan usulan penelitian ini.
5. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang membantu penulis berkaitan dengan segala hal administrasi terkait kebutuhan usulan penelitian.
6. Terimakasih kepada orang tua kakak dan adik yang selalu mendukung dan suport penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Serta teman-teman Fikom c'15 dan angkatan Fikom'15 segera cepat menyusul.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis selama ini. Demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan usulan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa usulan penelitian ini jauh dari kata sempurna yang pasti tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan masukan dari semua pihak, saran yang mendukung untuk kebaikan pada usulan penelitian ini. Semoga usulan penelitian ini dapat berguna bagi para pembaca Terima Kasih.

Pekanbaru, 21 Juli 2022

Heri Ardianto



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

Persetujuan Tim Pembimbing	
Persetujuan tim penguji skripsi.....	
Lembaran Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	i
Motto	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar dan Lampiran	ix
Abstrak.....	x
<i>Abstract</i>	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	19
C. Fokus Penelitian	20
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	20
1. Tujuan	20
2. Manfaat Penelitian	21
a. Secara teoritis	21
b. Secara praktis	21

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur	22
1. Motif.....	22
a. <i>In order to motive</i>	23
b. <i>Because motives</i>	24
2. Makna.....	25
3. Game Online	26
4. Fenomenologi.....	30

5. PUBG	31
6. Mahasiswi	34
B. Defenisi Operasional.....	35
1. Motif.....	35
2. Makna.....	36
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan	36
D. Teori Fenomenologi.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	41
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
1. Subjek.....	41
2. Objek.....	42
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
D. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Wawancara.....	44
2. Observasi.....	45
3. Dokumentasi.....	46
F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	46
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran umum.....	49
1. Kondisi Geografis	49
2. Pubg mobile	51
B. Hasil penelitian.....	56
1. Motif informan bermain game	57
a. Motif karena	57
1) Hobi bermain game	58
2) Trend	59
3) Pengaruh lingkungan.....	61
b. Motif untuk.....	64

2. Dampak bermain game 66
C. Pemahaman..... 68

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan 70
B. Saran 72

Daftar Pustaka



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	36
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	43



DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar

Gambar 1.1 Persentasi Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Media Bermain.....	15
Gambar 1.2 Persetase Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur.....	16
Gambar 4.1 Akun PUBG Dhevia.....	61
Gambar 4.2 Akun PUBG Dinda.....	62
Gambar 4.3 Akun PUBG Yasti.....	62



Abstrak

MOTIF PEREMPUAN BERMAIN GAME ONLINE

PUBG MOBILE (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)

Heri Ardianto

(159110177)

Game online bisa berkembang sangat pesat karena didukung dengan perkembangan ponsel cerdas yang semakin banyak digunakan. Game lebih banyak diminati oleh laki-laki daripada perempuan dikarenakan game itu sendiri dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Selain itu, adanya stereotipe pada perempuan juga menjadi alasan pendukung mengapa perempuan menjadi fokus dalam penelitian ini. Adanya stereotipe pada perempuan yaitu identifikasi terhadap gamers perempuan yang dinilai secara negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif perempuan bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penyajian secara deskriptif.

Data ini dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai acuan, salah satu motif perempuan bermain game online karena menyalurkan hobi, dan ada juga yang bermain game karena mengikuti tren bahkan untuk mencari popularitas agar dikenal sebagai player. Selain itu bermain game online juga berdampak negatif seperti sering bergadang.

Kata kunci : Trend, Faktor Lingkungan, Popularitas, Hobi, Fenomenologi.

ABSTRACT

THE MOTIVES OF FEMALE PLAYING PUBG MOBILE ONLINE GAME

(A study of female students in faculty of communication Universitas Islam Riau)

Online game can be rapidly increased due to the use of smartphones is significantly increased as well. Game is more attractive to male rather than female because game is assumed as a masculine activity or as an entertainment for the male. Furthermore, the stereotype on female become one of the reasons why female is concerned to be the focus of this study. The stereotype on female that is, female gamers are identified negatively. This study aimed to find out the motive of female playing online game. This study implemented qualitative method and presented the data descriptively.

The data was collected through observation, interview and documentation. This study used theory of phenomenology as the reference. One of the motives why female playing online game is to share hobby, to follow the trend and to gain popularity in order to be known as player. More over, online game also gives a bad impact, for example stay up late frequently.

Keywords: trend, environment factor, popularity, hobby, phenomenology

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Internet saat ini tidak dapat terpisahkan dari media baru. Dimana media baru banyak menawarkan kepada para penggunanya untuk memilih informasi-informasi yang sesuai untuk dikonsumsi, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya *virtual reality*, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru.

Media baru memungkinkan para penggunanya untuk menggunakan ruang tanpa batas, serta dapat memperluas jaringan komunikasi yang sudah ada dan tersedia, serta dapat menunjukkan identitas lainnya yang berbeda dari dunia nyata atau keadaan sebenarnya. (Ramadani, 2018 : 3)

Pada era modernisasi seperti sekarang, dapat kita lihat dan kita rasakan bahwa perkembangan teknologi sudah semakin canggih dengan disediakan beberapa alat-alat dan barang moderen sebagai media pendukungnya. Selain itu perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi dibidang internet. Dimana internet sekarang sudah dapat diakses di beberapa tempat bahkan daerah kecil sekalipun.

Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang juga sudah tersedia smartphone yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi salah satunya game online dimana sangat mudah sekali untuk kita cari bahkan dimainkan

Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah. (Effendi, 2014;5)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi masyarakat baik secara sadar atau tidak yang dirasakan, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari masyarakat diberbagai golongan dan usia. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet sehingga dapat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mukodin (2004) fasilitas internet sendiri yang sering digunakan oleh masyarakat seperti menggunakan beberapa aplikasi dalam sehari-hari dalam mempermudahnya seperti penggunaan email (88%), world wide web (84%), chatting (79%), downloading file (68%), usenet newsgroup (18%), dan yang terakhir game online (16%). Namun dalam beberapa tahun belakangan ini, permainan game elektronik atau yang lebih kita kenal dengan game online sangat mengalami kemajuan yang sangat pesat dapat dilihat dari semakin banyaknya warung internet (warnet) ataupun game center di kota-kota besar maupun kota kecil lainnya dan banyaknya pengguna smartphone yang menggunakannya untuk bermain game online.

Saat ini penggunaan internet dalam media baru menimbulkan permasalahan social isolation and neurosis, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan smartphone, internet, dan game online. Permasalahan social isolation and neurosis sering terjadi pada remaja karena perilaku penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan game yang

melebihi batas kewajaran dalam menggunakan atau bermain game dalam sehari sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif yang muncul dalam dirinya tanpa ia sadari (Kristiyono, 2015:14).

Permainan adalah sebuah aktivitas dan rekreasi yang bertujuan hiburan,serta mengisi waktu luang, bahkan banyak diantara mereka yang menjadikannya sebagai media berolahraga ringan. Permainan dapat dilakukan serta dinikmati dengan cara bermain sendiri ataupunbersama-sama bersama teman-teman dan orang sekitarnya.

Permainan merupakan salah satu objek yang terdiri dari berbagai komponen-komponen yang mempunyai aturan dan cara serta tekni dalam melakukannya. Permainan ini juga memiliki beberapa kriteria seperti kompetisi, kesempatan, kesamaan bahkan, kebebasan, aktivitas, dan serta dapat berbagi pengalaman satu sama lainnya, serta tidak berdampak bagi kenyataan.

Game online ini pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer dan akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game lain muncul dan berkembang sesuai zaman yang semakin maju. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat dan dapat dinikmati masyarakat luas dengan baik.

Game online merupakan salah satu permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana masing-masing pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010: 15). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Bermain game juga dapat memberikan latihan yang sangat efektif melatih otak. Bahkan sebagian besar dari mereka juga membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang dalam semua game.

Game online juga berkembang sangat pesat karena didukung dengan perkembangan smartphone yang semakin banyak digunakan oleh masyarakat diberbagai enus umur. Pertumbuhan pengguna ponsel cerdas di Indonesia semakin bertambah setiap tahunnya. Di Indonesia masuaraat mampu menghabiskan banyak waktunya di mobile app ketimbang mobile web. Sekitar 82% netizen di Indonesia mengakses mobile web, sementara 9% masing-masing mengakses di mobile web dan melalui desktop dalam seharinya.

Populasi pengguna di Indonesia yang mengakses hanya melalui smartphone, mayoritas berusia 15-17 tahun, 80% yang mengakses hanya melalui smartphone, sisanya penggunaannya melalui desktop atau gabungan keduanya. Sementara 75% dari usia 18-24 tahun dan 79% dari usia 25-34 pun punya habit yang sama.¹

Game merupakan aktivitas yang dilakukan sebagai hiburan dimana didalam game tersebut memiliki berbagai aturan sehingga ada yang kalah

¹<http://dewina-journal.foutap.com>. Diumduh Pada 17 Oktober 2021

dan menang (kamus macmillan,2011:20) Game online saat ini menjadi tren baru yang banyak dimainkan terutama oleh remaja.

Hal ini disebabkan game online yang menyediakan berbagai tantangan yang lebih dari game offline lainnya seperti bermain online via internet, ada lawan yang bisa dilawan langsung alias tidak harus melawan computer seperti bermain game offline, bahkan mereka juma memiliki komunitasnya, serta item yang mereka tersedia dalam bermain game lebih banyak dan lebih terupdate selain itu juga menjadi salah satu hal yang mampu menarik minat seseorang untuk bermain game online. karakter yang dimainkan serta item-item yang dimiliki bisa dijadikan media untuk memperoleh uang untuk pemain dengan menyal hero yang mereka miliki.

Alam perspektif sosiologi seseorang yang menjadikan game online sebagai pelepas candu, hobby dan cenderung menjadikan sebagai hiburan, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah didunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah bahkan sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan jenis golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah. Serta Problematika motivasi belajar dapat menurun dengan sendirinya.

Menurut Eva, Direktur PT Megaxus Infotech (dalam Tribunnews.com, 2014), jumlah pemain game online di Indonesia

meningkat antara 5-10% setiap tahunnya. Industri game di Indonesia menghasilkan pendapatan US\$ 190 juta sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% disbanding tahun sebelumnya. Ada lebih dari 25 juta pemain game online di Indonesia. Hasil penelitian Achjari (2000), menyimpulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan Game Online adalah sebagai hiburan. Demikian pula hasil penelitian Saputra (2008) menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain seseorang dapat menemukan dirinya yang akan menghadapi permasalahan yang terjadi di hidup sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan bermain Game Online. Selain itu Saputra (2008) juga menjelaskan bahwa melalui permainangame, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia.

Game online juga merupakan salah satu game yang berbasis akun atau game yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Dengan kata lain , dengan bermodalkan akun game online, seorang bisa bermain game dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (smartphone, tablet dan komputer). Ada jenis banyak game online yang sering dimainkan oleh masyarakat antaranya seperti *Mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire* serta masih banyak lagi jenis game lainnya. Dengan desain grafisnya yang mampu menarik pemain untuk bermain game, game yang berkonsep perang dan menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang sangat menarik, serta game - game tersebut mampu membuat publik tergiur

untuk bermain game. Pada dasarnya perkembangan teknologi yang sangat pesat, bagi seseorang yang hobi bermain game online di Indonesia juga bertambah setiap harinya. Hal tersebut, juga menyebabkan Indonesia diklaim sebagai negara dengan pasar mobile gaming terbesar di Asia Tenggara. Dengan pengguna game online aktif sebanyak 60 juta orang yang terdiri dari laki -- laki, maupun perempuan, orang dewasa, orang muda bahkan anak - anak.²

Keterikatan pada aktivitas seseorang dalam bermain game akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya mereka lakukan sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak kasus kecanduan game online yang terjadi pada pelajar yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya dalam mengatur waktu dalam bermain game. Anak yang mengalami kecanduan game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka disekitarnya. Jika ini berlangsung secara terus menerus dan dalam waktu yang lama, akan berdampak pada anak mereka dapat menarik diri pada pergaulan sosial, sehingga tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, dan mereka juga tidak mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan baik (Gentile, 2011:4).

Penelitian Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Gentile (2011). Granic, Lobel, dan Engels (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat positif

²<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/10/17/>. Diunduh Pada 17 Oktober 2021

dari bermain game Salah satunya seperti meningkat nya kemampuan spasial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi,permesinan, dan dunia matematika. Selain itu bahwa siswa yang rutin bermain game akan memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik dan berlaku di bidang akademik. Dampak positif lainnya yaitu pemain game daat mengatur strategi sertadapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus dalam menyelesaikan sebuah permainan.

Berdasarkan dari artikel yang peneliti temukan bahwa terdapat perubahan besar atas minat perempuan akan game yang bergenre actiondi Mobile dibandingkan dengan game di PC dan di Konsol. Perempuan pengguna game di PC yaitu ada 35% dan laki-laknya 48%, perempuan pengguna game di konsol yaitu ada 23% dan laki-laknya 37%, dan perempuan pengguna game di mobile (smartphone) 48% dan laki-laknya 52%. Untuk persentase game yang bergenre actionpengguna perempuan hampir menyamai persentase pengguna laki-laki yaitu 35% untuk pengguna laki-laki dan 32% untuk pengguna perempuan³.

Saat ini kepopuleran game PUBG tidak lepas dari dorongan pemain untuk lebih sering memainkan game dimanapun pengguna berada. Bahkan pada berada ditahap kecandua bermaingame seperti PUBG, menurut Wan dan Chiou (2006), yang disebabkanoleh faktor kebutuhan

³<https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>. Diumduh Pada 17 Oktober 2021

psikologis seperti motivasi, hiburan, dan rekreasi serta juga dijadikan sebagai pengalihan perhatian dari kesepian, isolasi, dan kebosanan. Banyaknya kasus yang beredar di Indonesia maupun mancanegara bahwa game online memiliki dampak buruk bagi para pemainnya sehingga juga dapat merugikan orang disekitarnya.

Pada game online sendiri tentu saja memiliki dampak positif dan negatifnya yaitu :

1. Dampak positif

a) Membuat dapat mengambil keputusan lebih cepat

Saat bermain game, para pemain harus cepat dalam mengambil keputusan, jika tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat dan baik, mungkin game bisa saja mati bahkan kalah dalam bermain game. Misalnya, jika gamer bermain game strategi, gamer harus bisa menentukan dengan cepat, antara menyerang atau bertahan. Jika lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

b) Mengajarkan Sportivitas

c) Mengurangi stress

Saat kita sedang stres karena banyak pekerjaan atau tugas. Kita bisa bermain game sebagai hiburan, hal ini bisa mengurangi stres.

d) Mengasah Kemampuan Multitasking dalam bermain game

e) Melatih Kerja Tim

f) Menambah teman

Saat bermain game berlangsung kita dapat menambah teman jika kita bermain dalam group. Selain itu kita juga dapat untuk mengirim chat, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui game.

g) Membuat lebih pintar berbahasa Inggris

Rata-rata gamers mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non gamer, karena game umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat gamer terbiasa dengan bahasa Inggris.

2. Dampak negatif

a) Membuat kecanduan yang berlebihan

Pada dasarnya bermain game dapat membuat seseorang kecanduan, karena game merupakan sebuah hiburan. Tapi bermain secara terus-menerus tidak terkontrol dengan baik bisa membuat kita lupa waktu. Hal itu wajar membuat kita lupa dengan pekerjaan, makan, dan lain-lain.

b) Mood-Changer



c) Membuat mata rusak

Menatap layar monitor lama-lama untuk bermain game tentunya akan membuat mata kita berair atau perih.

Bahkan, jika terlalusering, mata kita bisa minus atau plus dan harus menggunakan kaca menggunakan kacamata.

d) Munculnya Istilah-Istilah Atau Kata-Kata Yang Tak Mengenakan yang terlontarkan saat game berlangsung

e) Otak Depan Tak Berkembang

f) Perilaku Autisme

g) Berbohong

merupakan salah satu cara pencandu game untuk menutupi perilaku abnormalnya dalam bermain game berlebihan. Hal ini merupakan salah satu dampak seseorang telah kecanduan game online. Sehingga Mereka berbohong kepada dirinya sendiri bahkan terkadang menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali akibat bermain game terlalu lama..

h) Kurang tidur

Banyak dari yang suka bermain game susah mengatur waktunya untuk belajar ataupun aktivitas lainnya. Namun, mereka ingin tetap bermain game. Sehingga, banyak dari mereka yang mengorbankan waktu mereka untuk tidur dan

bermain game sepuasnya. Pencandu game yang kurang tidur dapat membahayakan kesehatannya sendiri.

Pada dasarnya bermain game online dapat membawa banyak dampak bagi kehidupan kita terutama pada para gamers, baik dampak positif maupun dampak negatif. Bermain game online akan membawa banyak dampak positif selama bermain game yang dilakukan masih di tahap wajar (tahu batas kapan harus berhenti). Apabila sudah dalam tahap yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang ketergantungan dan melupakan hal lain, maka bermain game online akan membawa lebih banyak lagi dampak negatif daripada positifnya bagi pemain.

Game PUBG Mobile merupakan sebuah Game Battle Royale Mobile yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta++ download di Google Play Store, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. PUBG MOBILE diadaptasi dari PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), game Battle Royale Original di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia entertainment interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya.

Dimana setiap Pemain harus bisa menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam Zona Bermain yang mengecil. Saat ketika

para pemain memulai gamenya, mereka akan berada di dalam pesawat. Lalu pemain akan terjun ke sebuah lokasi menggunakan parasut untuk mencari perlengkapan bertahan hidup, seperti Senjata, Armor, dan Healing Item. Dan setelah beberapa menit bermain, akan muncul sebuah lingkaran putih yang menandakan Zona Bermain akan muncul dan para pemain harus segera masuk ke dalam lingkaran Zona Bermain tersebut. Zona bermain PUBG itu akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 0:00.

Dalam hal tersebut dapat menyediakan beberapa area menjadi tidak aman. Para pemain yang berada di luar lingkaran putih (Zona Bermain) akan kehabisan darah dan menyebabkan mereka mati, kemudian lingkaran putih tersebut akan mengecil secara terus-menerus. Akibat dari mengecilnya Zona Bermain ini, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis-habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan Chicken Dinner. Game ini juga bisa bermain bersama teman-teman yaitu dengan mode Duo atau Squad yang tujuannya adalah bekerja sama untuk mengalahkan tim lain hingga menjadi tim terakhir yang bertahan hidup.

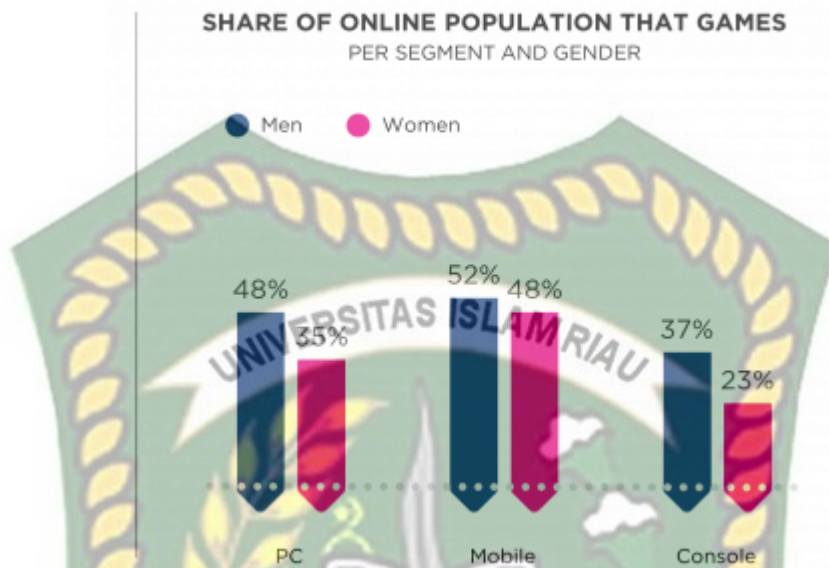
Berkomunikasi tidak hanya bertatap muka, penggunaan CMC menurut (John December dalam Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan banyak orang dalam konteks tertentu, sehingga dapat membentuk

penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan internet.

Contoh CMC dengan menggunakan teknologi Discord adalah sebuah aplikasi messenger yang dapat digunakan gamer dalam melakukan obrolan dengan orang lain atau tim saat bermain game online. Penggunaan internet terutama game online dan kehadiran sosial memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan pemain lain yang berbasis komputer (CMC). Kehadiran sosial dalam game ditunjukkan dengan melakukan berbagai interaksi seperti menggunakan chat untuk berbagi informasi, dapat dikenal orang lain dalam game yang sama. (Ramadani, 2018 : 10)

Berdasarkan dari artikel dari newzoo.com yang melakukan penelitian terhadap 13 negara di dunia yang berusia 10-65 tahun yaitu kliendari newzoo itu sendiri secara online. Baik bermain game melalui Personal Computer(komputer pribadi), seluler, maupun konsol di lebih banyak diminati oleh kaum laki-laki dibandingkan perempuan. Hasil yang didapatkan yaitu melalui PersonalComputer (komputer pribadi) laki-laki 48% dan perempuan 35%, melalui seluler laki-laki 52% dan perempuan 48%, serta melalui konsol laki-laki 37% dan perempuan 23% (Osborn, New Zoo, 2017).

Gambar 1.1
Persentasi Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Media Bermain



(Sumber: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market>)

Dari artikel newzoo.com tersebut, dapat diperoleh bahwa sebanyak 56% pemain game laki-laki dan 44% pemain game perempuan. Berdasarkan persentasidari statista.com juga diperoleh bahwasanya dari setiap range umur yang ditetapkan pemain game juga lebih banyak diminati oleh kaum laki-laki. Data yang didapatkan adalah umur 10-20 tahun laki-laki 21% dan perempuan 15%, umur 21-35 tahun laki-laki 26% dan perempuan 21%, serta 36-seterusnya laki-laki 9% dan perempuan 8%(Statista, 2018).

Gambar 1.2
Persentase Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur



(Sumber: <https://www.statista.com/statistics/712741/share-of-gamers-by-gender-and-age-indonesia/>)

Game lebih banyak diminati oleh laki-laki daripada perempuan dikarenakan game itu sendiri dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Game juga menyinggung perempuan karena karakter perempuan dalam game kerap kali digambarkan sebagai objek yang mengguggu keselamatan laki-laki dan objek tatapan laki-laki. Game juga merepresentasikan seksual dan kekerasan terhadap perempuan. Kekerasan dalam game ini membuat game tidak menarik bagi perempuan (Bryce & Rutter, 2002). Selain kekerasan, game yang dirancang dan dipasarkan juga mengangkat genre yang dapat menarik kaum laki-laki, contohnya fighters, strategy, shooters, sports, racing, fantasy/role playing, action, adventure, dan lain-lain (Heeter, 2005:18).

Dari pernyataan di atas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berfokus pada perempuan. Dikarenakan berbeda dengan

pernyataan pada penelitian sebelumnya, bahwasanya justru saat ini sudah banyak perempuan yang masuk kedalam dunia game online.

Hal ini dapat dibuktikan dari Gambar 1.1 dan Gambar 1.2 yaitu persentase pemain game online antara laki-laki dan perempuan tidak berbeda jauh. Dapat di lihat berdasarkan umur maupun media bermain game online tersebut. Sehingga dapat dikatakan game online saat ini tidak hanya sebagai hiburan untuk laki-laki saja tetapi juga untuk kalangan perempuan. Sehingga dapat disimpulkan game online saat ini tidak lagi hanya terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki tetapi juga untuk Perempuan yang menjadi subjek penting dalam penelitian ini karena ingin menunjukkan bahwa perempuan juga dapat terlibat dalam permainan kaum laki-laki.

Selain itu, dengan adanya stereotipe pada kalangan perempuan juga yang menjadi alasan pendukung mengapa perempuan menjadi fokus dalam penelitian ini. Dengan adanya stereotipe ini pada perempuan yaitu identifikasi terhadap gamers perempuan yang dinilai secara negatif.

Perempuan dapat dipandang sebagai sosok yang lebih emosional, lemah-lembut, pengertian, independen, dan berbakti. Sementara laki-laki dipandang sebagai sosok yang lebih aktif, kompetitif, logis, mandiri, independen, dan percaya diri dilingkungan sekitar.

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh jalur pendidikan di sebuah perguruan tinggi yang terdiri dari sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas. Dalam dunia perguruan tinggi, semuanya dituntut untuk serba bisa dan lebih mandiri. Peraturan tidak

lagi seperti zaman sekolah menengah atas. Untuk itu mereka lebih dituntut eksistensinya agar selalu menunjukkan bakat maupun kemampuan yang mereka miliki dalam wadah-wadah dan organisasi yang tersedia. Sebagian mahasiswa banyak menghabiskan waktunya di luar kampus baik dalam organisasi intra maupun ekstra seperti UKM (unit kegiatan mahasiswa) dan lain sebagainya.

Idealnya seorang mahasiswa lebih mementingkan kuliah daripada bermain game online agar mahasiswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap kuliahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak dari mereka yang lebih mementingkan bermain game online daripada kuliahnya, sehingga mereka tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah. Mahasiswa menjadi sulit untuk berkonsentrasi terhadap perkuliahan, sering malas bahkan bolos kuliah, menjadi pribadi cuek serta acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Mahasiswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain game, misalnya berbohong atau mencuri uang. Mahasiswa yang terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer/Internet membuat ia menjadi pribadi yang tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan sekitar.

Adanya game online ini muncul dinamika-dinamika baru pada para pemainnya. Ada interaksi yang terjadi antara para pemain, yang dapat mengarah keterbentuknya persahabatan di antara mereka atau terbentuknya suatu komunitas pemain game online meskipun mereka belum pernah

mengalami tatap muka secara langsung. Banyak pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang terhitung banyak untuk bermain game online ini.

Kecanduan game online mengakibatkan persoalan dalam motivasi belajar pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar dan mahasiswa juga akan bolos sekolah dan kuliah karena waktunya tersita untuk bermain game online. Mahasiswa yang kecanduan game online perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang untuk membatasi permasalahan yang akan di bahas maka penulis dapat menarik suatu identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Game digunakan sebagai media komunikasi virtual yang digunakan oleh gamers saat melakukan main game bareng atau maabar.
2. Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile.
3. Game memberikan dampak baik dan buruk terhadap kesehatan mental

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswa di fakultas ilmu komunikasi di Universitas Islam Riau)

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, “ Bagimana motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswa di fakultas ilmu komunikasi di Universitas Islam Riau)”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui Fenomena Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Komunikasi Di Universitas Islam Riau)

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berguna sebagai berikut:

a. Secara teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna serta dapat memberi sumbangan pemikiran dan sebagai

pengembangan pengetahuan tentang fenomena kepada pembaca.

2) Diharapkan dapat memperkaya kajian penelitian komunikasi dalam bidang studi fenomenologi

b.secara praktis

1) penelitian ini diharapkan mampu menambah pemahaman tentang fenomenologi motif dan makna bagi penulis maupun pembaca mengenai motif dan makna perempuan bermain game online .melalui penelitian ini bisa memberi gambaran kepada pembaca tentang macam macam motif dan makna yang mempengaruhi perempuan untuk bermain game online.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Motif

Menurut Djaali (2008) menyatakan bahwa motif (*motive*) adalah sebuah dorongan, sebab atau alasan seseorang melakukan sesuatu. (Nurhayani, 2012:60). Menurut . (Kuswarno, 2009: 18) Dalam konteks fenomenologis, berdasarkan pemikiran Schutz, kehidupan, dan kebiasaan-kebiasaan kita. Maka fenomenologi menyerukan *zuruck de sachen selbst* (kembali kepada benda-benda itu sendiri), yaitu upaya untuk menemukan kembali dunia kehidupan.

Motif seseorang bermain game online menarik untuk diteliti karena setiap individu pasti memiliki motif atau dorongan tertentu mengapa mereka bermain game onlinetersebut dan kenapa bukan game lain. Dimana motif muncul karena adanya suatu kepuasan tersendiri dalam diri individunya. Seseorang menanggapi kepuasan tersebut dengan perbedaan tingkah laku, maupun perlakuan tersendiri untuk memenuhi kepuasan melalui media (Effendy, 2007:8). Motif bermain game merupakan proses seseorang dalam mencukupi kebutuhannya sendiri melalui cara-cara yang berbeda.

Selain itu dengan adanya dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang ketika adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin segera dipenuhi oleh seseorang tersebut. Dimana Semua perilaku ataupun alasan-

alasan yang tumbuh dari dalam tubuh manusia, membuat manusia memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu.

Fenomenologi adalah studi mengenai pengetahuan yang muncul dalamakan datang. Proses penafsaran ini dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga seseorang dapat memeberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, hal yang mendasari suatu tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses “tipikasi”. Hubungan antara makna pun diorganisasikan melalui proses ini, atau biasanya disebut *stock of knomledge*.

Dalam hal ini, Schutz membagi motif seseorang melakukan tindakan sosial menjadi dua :

a. *In-order-to-motive* (Motif Harapan)

yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18). *In-order-to* adalah sebuah konteks makna yang dibangun dalam konteks pengalaman yang terdapat dalam momen proyeksi. Urutan tujuan makna itu sendiri adalah fakta sebuah konteks pengalaman masa lalu, pengalaman yang melibatkan keberhasilan realisasi tujuan tertentu dengan penggunaan makna tertentu.

Setiap pra perkiraan motivasi in order to seperti stok pengalaman yang ditingkatkan menjadi status “saya-dapat-melakukannya-lagi”. Motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan.

b. *Because Motives* (Motif Karena)

tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu kenapa ia melakukannya. Dalam setiap genuine because-motivation, pengalaman yang memotivasi dan sudah dimotivasi memiliki karakter masa lalu temporer. Pembentukan genuine why-question umumnya menjadi mungkin hanya setelah pengalaman dimotivasi muncul dan ketika seseorang melihat kembali kebelakang sebagai keseluruhan bagian dari dirinya.

Pengalaman yang memotivasi menjadi masa lalu sekali lagi dalam hubungan dengan yang sudah dimotivasi, dan kita mendesain referensi intensional kita sebagaimana berfikir dalam pluperfect tense saya bisa mengatakan hal ini benar “karena” sebuah pengalaman yang dimotivasi, dalam kasus kita racangan dan ini harus selesai dengan realiti atau fantasi dalam future perfect tense. Konteks makna kebenaran because-motive selalu menjadi penjelasan setelah kejadian.

Tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Urutan tujuan makna itu sendiri adalah fakta sebuah konteks pengalaman dari masa lalu (Yoasta,2018 :5)

Ketika seseorang telah mencapai tahap termotivasi, maka keadaan internal orang tersebut yang akan merangsang seseorang untuk bertindak ke arah tertentu menahannya untuk tetap menjalankan aktifitas tersebut, dan kemudiansampailah mereka kepada tahap kecanduan. (Silvadha, 2012 : 5)

Dalam penelitian ini peneliti ingin mencari tahu hal apa yang mendasari atau motif perempuan bermain games online PUBG. Dimana motif harapan merupakan motif yang mendorong mereka bermain game selain itu motif harapannya yaitu pencapai yang mereka harapkan seperti mendapatkan chicken dinner.

2. Makna

a. Pengertian Makna

Makna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti arti,maksud pembicaraan ataupenulis. Menurut A.M. Moefad, “Pengertian mendefinisikan sebagai; “kemampuan total untuk mereaksi terhadap bentuk linguistik”.

Sedangkan menurut Brodbeck dalam Aubrey Fisher mengemukakan sebenarnya ada tiga pengertian tentang konsep makna yang berbeda-beda. Salah satu jenis makna menurut tipologi Brodbeck, adalah makna

referensial, yakni makna suatu istilah adalah objek, pikiran, ide, atau konsep yang ditunjukkan oleh istilah itu. Makna yang kedua adalah arti istilah itu. istilah dapat saja memiliki referensi dalam pengertian yang pertama, yakni mempunyai referen, tetapi karena tidak dihubungkan berbagai konsep yang lain, ia tidak mempunyai arti.

Pada hakekatnya tujuan komunikasi adalah untuk mencapai kesamaan bukan hanya sekedar pertukaran pesan, dan makna terhadap sesuatu dapat terus berubah seiring dengan perubahan waktu dan lingkungan yang ada juga dapat merubah suatu sistem, nilai, kepercayaan dan sikap seseorang terhadap sesuatu (Ireztyawan, 2018: 20)

b. Makna Dalam Komunikasi

Makna juga berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan suatu fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi, mencakup lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna juga mencakup banyak pemahaman, diantaranya aspek-aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki para komunikator.

3. Games Online

Dari masa kecil waktu luang kita identik dengan permainan atau games pada zaman dahulu kita banyak menenal games tradisional ketumbang game online bahkan perkembangan game online zaman dahulu belum seperti sekarang. Seiring dengan perkembangan zaman, kini banyak

anak kecil, remaja bahkan orang dewasa pun yang bermain game online melalui smartphone.

Games online merupakan games komputer yang dapat dimainkan oleh multi-pemain melalui internet. Sehingga dapat disebut *Mobile game*. Dimana *Mobile game* adalah permainan video yang dimainkan pada handphone, smartphone, PDA, maupun komputer tablet. Pada mulanya, *mobile game* yang memang merupakan salah satu fitur yang terdapat pada handphone hanya dapat dimainkan secara offline. Contohnya adalah game Sudoku, Bounce, dan Snake. Tetapi seiring dengan perkembangan handphone beserta fitur-fiturnya, *mobile game* kini dapat dimainkan secara online melalui smartphone maupun komputer tablet. (Silvadha, 2012 : 9)

Game online merupakan media bermain yang membutuhkan biaya akses ketika kita bermain. Individu harus membayar sejumlah biaya diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang lebih dikenal dengan istilah cash (Ardanawati, 2013). Namun walau demikian keadaan ini tidak menyurutkan niat seseorang untuk bermain game online, hal ini dapat kita lihat dari warnet (warung internet) yang setiap harinya tidak sepi oleh pengunjung.

Bukan hanya orang dewasa yang sudah bekerja dan berpenghasilan sendiri, namun anak-anak di usia sekolah juga dapat kita jumpai di warnet setiap harinya untuk dapat bermain game. (Saputro, 2014 :1)

Game online juga dibagi menjadi dua jenis, yaitu Massively Multiplayer Online Game (MMOs), dimana jenis permainan ini memberi fasilitas pemain game online untuk bermain bersama yang berdasarkan pada perlunya perhatian saat game berlangsung dan bersifat kompetisi, kemudian ada jenis Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPGs) yang menjadi primadona pemain game online baru-baru ini karena membuat pemainnya untuk melakukan tindakan apapun sesuai dengan keinginannya atau bisa disebut Open World (Kuss, 2013), dan juga MMORPG yang bisa bersifat anonim sehingga memberikan kesempatan untuk pemainnya untuk membuat jenis kehidupan virtualnya di internet (Ramadhan, 2020:5).

Kecanduan bermain game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan Internet Addictive Disorder (IAD). Seperti yang disebutkan Young (2000:475) bahwa internet juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game). Cara yang paling mudah untuk membuktikan bahwa para informan ini pernah berada didalam tahap kecanduan adalah aktivitas bermain game tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan oleh aktivitas gaming yang berlebihan. (Silvadha, 2012 : 9)

Permainan yang berbasis online ini sudah tersebar dan banyak dikenal masyarakat terutama dikalangan mahasiswa. Banyak orang yang mengira bahwa permainan online ini hanya dapat dimainkan dengan komputer, tetapi nyatanya permainan ini tidak hanya dapat dimainkan menggunakan komputer. Permainan berbasis online bisa dimainkan dengan konsol, handheld, dan telepon genggam. Permainan berbasis online baik dimanfaatkan sebagai alternatif pemain untuk refreshing. Permainan ini juga ampuh untuk menghilangkan rasa jenuh karena kegiatan sehari-hari yang cukup membosankan seperti belajar, bekerja, dan lain-lain. Terkadang pemain bermain game hanya sekedar untuk mengisi waktu luang.

Menurut (Akramina, 2016:23) sejarah perkembangan permainan berbasis online, dimana perkembangan permainan ini erat kaitannya dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan pada komputer. Kepopuleran permainan berbasis online ini dikarenakan pesatnya jaringan komputer yang pada jaman dulu hanya lingkup kecil (Small Local Network) hingga sekarang menjadi internet dan mengalami terus perkembangan. Permainan berbasis online yang sangat terkenal di masa sekarang tidaklah sama dengan permainan berbasis online saat baru diperkenalkan pertama kalinya. Pada tahun 1960, komputer yang saat itu baru dikenalkan hanya dapat digunakan oleh 2 orang untuk bermain game. Kemudian muncullah komputer yang dapat digunakan oleh banyak

orang untuk bermain game dan dapat bermain secara bersamaan di tempat yang berbeda (Fauzi:2019,62).

4. Fenomenologi

Fenomenologi adalah studi yang membahas mengenai pengetahuan yang muncul dalam pengalaman yang diperoleh secara sadar menurut djuarsa Sendjaja,2005:20). Tujuan utamanya tentang pemahaman fenomenologi yaitu mempelajari bagaimana fenomena dialami alam kesadaran, pemikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut diterima secara estetis. Fenomenologi juga mencoba mencari pemahaman melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi dan komunikasi (Kuswarno,2009:110).

Fenomenologi adalah filsafat tentang fenomena. Fenomena memaksudkan peristiwa pengalaman keseharian, kecemasan, duka, kegembiraan yang menggumuli keseharian setiap orang. Sebagai sebuah ilmu, fenomenologi adalah juga sebuah metodologi untuk menggapai kebenaran. Karena pengalaman milik semua orang, kebenaran itu tidak dieksklusifkan dari mereka semua. Semua dapat mengajukan pengetahuan-pengetahuan valid dengan dan dalam pengalamannya (Adian, 2010:5-6).

Fenomenologi juga menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomenapengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu Seperti yang dikatakan LittleJohn (2008:37) bahwa fenomenologi adalah suatu tradisi untuk mengeksplorasi

pengalaman manusia. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami dunia di sekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji.

Fenomenologi juga mampu mengungkap objek secara meyakinkan, meskipun objek itu berupa objek kognitif maupun tindakan ataupun ucapan. Fenomenologi mampu melakukan itu karena segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang selalu melibatkan mental.

Tujuan dari fenomenologi, seperti yang dikemukakan oleh Husserl, adalah untuk mempelajari fenomena manusia tanpa mempertanyakan penyebabnya, keadaannya serta realita yang sebenarnya. Fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berfokus pada filosofi dan psikologi, serta berfokus pada pengalaman hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektif yang tidak hanya menilai masalah dari satu aspek atau gejala yang ada akan tetapi berusaha menggali serta mendalami makna di balik setiap aspek atau gejala yang terjadi dalam kehidupan seseorang.

5. PUBG

Menurut (Desagita, 2018:18), Playerunknown's Battlegrounds atau yang biasa disebut PUBG adalah game bergenre MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter) atau lebih simpelnya game

onlinemenembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. Dimana Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan baru baru ini di rilis versi mobilnya oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok yaitu Tencent Games. Game dengan genre ini memang tergolong jarang, terbukti ketika game ini di launching peminat game ini terbelang fantastis (Fiya, 2019:18)

PUBG (PlayerUnknown's BattleGround) adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan "Battle-Royale" sebagai genre utama. Permulaan game ini pemain dikumpulkan di suatu pulau dengan jumlah pemain 100 orang secara online, tanpa dilengkapi perlengkapan apapun, kemudian para pemain diangkut oleh pesawat ke suatu pulau dimana di pulau tersebut berbatasan langsung dengan laut dan semua pemain harus terjun dan memulai peperangan serta bertahan hidup disana. Ketika sudah terjain para pemain harus mencari rumah-rumah untuk mendapatkan senjata atau perlengkapan lain yang menunjang dan membantu pemain untuk tetap bertahan atau survivedi pulau tersebut (loot) terdapat pula berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal dan motor untuk membantu pemain bepergian di pulau tersebut.

Pemain diwajibkan untuk terus bergerak karena setiap 3 menit, play zone yang berbentuk lingkaran akan terus mengecil dan jika keluar dari play zone maka darah pemain akan berkurang. Pemain harus survivedari musuh yang berjumlah 100 orang dengan cara apapun. 1 pemain terakhir yang bisa bertahan hidup ialah pemenangnya.

Game online PUBG Mobile adalah sebuah game developer dari “Tencent Game, BS, and PUBG Corporation” yang dirilis pada 23 Maret 2017 pada platform iOS, Android. Game ini memiliki genre Battle Royal Survival yang didesain untuk pengguna smartphone. Game ini berhasil mencapai 400 juta pemain. Cara bermain game ini melibatkan 100 pemain acak dari server dunia, yang memiliki tujuan untuk bertahan hidup dengan mencari senjata dan persediaannya, ketika dalam perjalanan zona yang semakin menyempit dan bertemu dengan pemain lain, disitulah terjadi baku tembak, dimanasiapa yang bisa membunuh pemain dan bertahan hingga akhir permainan, dialah yang mendapatkan gelar ”Chicken Dinner” (sebutan untuk pemenang permainan (Ramadhan, 2020:2)

Ada 3 mode dalam permainan PUBG Mobile yaitu Squad, bermain bersama tim yang berisikan 4 orang dan bertahan hidup melawan tim musuh, Duo, dipasangkan berdua melawan tim duo lain, dan Solo, bertahan hidup sendirian melawan 99 pemain lainnya. Dalam permainan ini pun ada yang namanya wardrobe, dimana pemain bisa menentukan sendiri ingin menggunakan outfit seperti apa karena sangat banyak pilihan pakaiannya, ada pakaian yang didapatkan secara gratis ada pula yang harus menggunakan diamond. (Fiya, 2019: 19)

Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan

bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain.

Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan (fauzi, 2019:63).

PUBG Mobile mengikuti trend game mobile yang mengimplementasikan sistem rank yang dapat dinaikan setelah memainkan gamenya dengan baik. Sistem rank ini bertujuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, sehingga permainan menjadi lebih adil disebabkan karena pemain pemula tidak akan disandingkan dengan yang sudah berpangkat tinggi. Hal inilah yang menjadikan pengalaman bermain menjadi lebih baik. (Ibrena, 2019: 64).

6. MAHASISWI

Mahasiswi adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. Hartaji (dalam , 2012:34).

Tetapi pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa, tetapi menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri. kemahasiswaan, berasal dari sub kata mahasiswa. sedangkan mahasiswa terbagi lagi menjadi dua suku kata yaitu maha dan siswa⁴.

Seorang mahasiswa/i dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18-25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa reamaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematapan pendirian hidup (Yusuf, 2012).

B. DEFINISI OPERASIONAL

Dibawah ini peneliti akan membahas tentang defenisi operasional dari penelitian :

1. Motif

Upaya atau tindakan yang mendorong seseorang sebelum melakukan suatu tindakan atau upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Makna

⁴<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/>. Di unduh pada 19 juni 2022

Kebenaran suatu hal yang menunjukkan dan mengartikan suatu maksud atau tujuan seseorang.

C. Penelitian Terdahulu

Table 2.2

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1.	Tri Wulan wijayanti	Motif Dan Adiksi Pemain Game Online : (Studi Deskriptif Tentang Motif Dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest Di Surabaya)	Motif bermain <i>Game Online Dragon Nest</i> pada remaja didorong oleh motif <i>utility</i> atau manfaat yang dirasakan langsung oleh responden dengan presentasi sebesar 68%, dan motif <i>passing time</i> atau mengisi waktu senggang yang memiliki presentasi sebesar 68%,
2.	Otniel Takalamingan	Motif Pelajar Dalam Penggunaan Game Online Counter Strike Di Kelurahan Bailang Kecamatan Bunaken	Motif yang paling mendominasi yaitu untuk mengasa kemampuan mereka baik dalam penyusunan strategi ataupun menambah informasi tentang game online counter strike itu sendiri. Hal ini didasari karena game tersebut telah mendunia. Motif lainnya yang banyak melatarbelakangi juga adalah pelajar-pelajar tersebut bermain untuk melepas kejenuhan dari aktivitas-aktivitas mereka di sekolah

3	Ike Ireztyawan,	<p>Fenomena <i>Game Mobile Legend</i> Bagi Perempuan Anggota <i>Victory Squad</i></p>	<p>Berdasarkan hasil dari penelitian Fenomena <i>Game Mobile Legends</i> Bagi Perempuan Anggota <i>Victory Squad</i> ini maka ditarik kesimpulan yang pertama motif yang dilakukan oleh anggota <i>Victory Squad</i> dalam bermain <i>Mobile Legend</i> terdiri dari Motif Karena (<i>because motive</i>) yang merupakan hobi, tren, lingkungan sosial, dan lainnya. Sementara motif untuk (<i>in order to motive</i>) yaitu popularitas dan tidak diremehkan. Kedua, makna <i>game Mobile Legend</i> bagi Perempuan Anggota <i>Victory Squad</i> adalah permainan sebagai sarana dan sebagai dunia. Ketiga, pengalaman komunikasi bagi perempuan anggota <i>Victory Squad</i> dikategorikan menjadi dua</p> <p>pengalaman komunikasi menyenangkan dan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan. Kedua kategori tersebut merupakan pengalaman komunikasi perempuan anggota <i>Victory Squad</i> dengan keluarga, dengan satu tim pertangan dalam <i>game Mobile Legends</i> dan dengan lingkungan sekitar.</p> <p>Bentuk pengalaman komunikasi menyenangkan dalam hal ini berupa adanya dukungan dan penerimaan dari keluarga, adanya kekompakan dan saling dukung dalam <i>game</i> pertandingan <i>game Mobile Legends</i>, serta adanya dukungan dan penerimaan dari lingkungan sekitar seperti teman-teman. Sedangkan bentuk pengalaman komunikasi tidak menyenangkan adalah adanya larangan dan penolakan dari keluarga, adanya pemain yang egois, tidak kompak dan berkata kasar atau kotor dalam satu tim pertandingan <i>game Mobile Legends</i>, serta adanya penolakan atau pandangan negatif terhadap</p>
---	-----------------	---	--

			perempuan yang memainkan ,game Mobile Legends dari lingkungan sekitar.
--	--	--	--

D. Teori Fenomenologi

Menurut (Desagita.2018) playerunknow's battleground atau yang biasa disebut PUBG adalah game yang bergenre MMOFPS (massive multiplayer online first person shooter) atau yang lebih mudahnya game onli menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. Game ini dibuat oleh brendan greene dan dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan baru-baru ini di realis versi mobilnya ole salah satu perusahaan asal tiongkok yaitu *tencent games*. Game dengan genre ini memang tergolong jarang terbukti ketika game ini dilaunching peminat game ini terbilang fantastis (Fiya.2019:18).

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phainomenon*, dari *phainesthai/phainomai/phainein* yang berarti menampakkan atau memperlihatkan; yaitu suatu hal (gejala) yang nyata dan tidak semu, yang dapat diamati lewat indra, yang menampakkan. Fenomena adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam pemahaman manusia (Kuswarno, 2009:1). Oleh karena itu, fenomena bukan semata-mata merujuk apa yang tampak

mata, namun sesuatu yang adanya disadari dan dinyatakan pula dengan kesadaran.

Fenomenologi adalah ilmu pengetahuan (*logos*) tentang apa yang tampak atau apa yang menampakkan diri; ilmu tentang penampakan (*fenomena*) (Adian, 2010:5). Secara istilah, fenomenologi merujuk kepada teori yang mengatakan bahwa pengetahuan itu terbatas pada fenomena fisik dan fenomena mental. Fenomena fisik merupakan objek persepsi, sedangkan fenomena mental merupakan objek introspeksi. (Afandi, 2007:1).

Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karna pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain didalamnya (Kuswarno, 2009: 2).

Fenomenologi mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Fenomenologi mempelajari segala pengalaman seseorang, cara seseorang mengalami sesuatu, dan makna yang dapat dipetik seseorang dari pengalamannya. Fokus perhatian fenomenologi adalah pengalaman sadar seseorang. Kesadaran selalu terarah pada sesuatu merupakan konsep sentral dalam fenomenologi.

Fenomenologi mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang dalam kehidupan sehari-hari. Fenomenologi merujuk

pada pengalaman langsung manusia terhadap suatu objek dalam hubungan intensif. Esensi dari pengalaman dibangun oleh dua asumsi menurut Smith (dalam Farid, 2018:104), pertama setiap pengalaman manusia sebenarnya adalah satu ekspresi dari kesadaran. Kedua, setiap bentuk kesadaran selalu merupakan kesadaran akan sesuatu.

Kesadaran selalu merujuk pada keinsafan seseorang akan sesuatu (fenomena/objek). Kesadaran bersifat intensionalitas, selalu terarah dengan sengaja pada objek-objek tertentu. Karena itu, fenomena harus dimengerti sebagai sesuatu hal yang menampakkan diri. Kesadaran tidak dapat dibayangkan tanpa sesuatu yang disadari.

Supaya ada kesadaran, diandalkan tiga hal, yaitu bahwa ada suatu subjek yang terbuka untuk objek-objek yang ada. Intensionalitas merupakan keterarahan kesadaran (*directedness of consciousness*) dan keterarahan yang bertujuan pada satu objek. Namun hal ini tidak berarti bahwa kesadaran mempunyai intensionalitas, karena justru kesadaran adalah intensionalitas itu sendiri. Fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran yang terentang dari persepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan, keluhan, sampai tindakan, baik itu dalam bentuk tindakan sosial maupun bahasa (Kuswarno, 2009: 22).

Oleh karena itu, dalam hal ini ada dua hal yang saling terkait, yaitu objek yang menampakkan diri dan kesadaran manusia atas pengalamannya tentang objek atau eksistensi faktual, melainkan struktur konstitusi makna yang memungkinkan kesadaran (Adian, 2010:15). Bagi Husserl, hal yang

penting adalah bagaimana objek menampilkan diri dalam kesadaran. Dalam penelitian ini objek yang dimaksud adalah PlayerUnknown's Battle Ground Mobile.

Dalam penelitian ini tentu saja mencari pemahaman bagaimana motif pemain perempuan dan bagaimana motif perempuan bermain game online Pubg mobile.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Meteologi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif yang dilakukan melalui pendekatan fenomenologi yang mengungkapkan makna konsep atau fenomena. pengalaman yang disadari oleh kesadaran yang terjadi pada individu. Dalam konteks ini ada asumsi bahwa manusia aktif memahami kondisi disekitar sebagai pengalaman dan meninterpretasikan pengalaman tersebut.

Moleong (2005) dalam buku herdiansyah (2010:9) menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, presepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian sebagaimana yang dikemukakan Spradley (1979) sebagai sumber informasi, sedangkan moleong (1989) mengemukakan bahwa subjek penelitian merupakan orang dalam pada latar penelitian. lebih jelasnya moleong mengatakan bahwa mereka itu adalah orang yang digunakan untuk memberikan atau mendapatkan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (Suwardi, 2008: 188)

Subjek dalam penelitian ini ada 3 orang mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti seperti:

- a. Sudah bermain game online PUBG mobile lebih dari 3 bulan.
- b. Bermain game online PUBG mobile minimal 2 jam dalam sehari.
- c. Bermain game online PUBG mobile bermain menggunakan akun sendiri dan tidak dimainkan oleh orang lain.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah “Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswa di fakultas ilmu komunikasi di Universitas Islam Riau)”

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

2. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu penelitian dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.1
 Rencana Waktu Penelitian

No	JENIS KEGIATAN DAN	BULAN DAN MINGGU KE																KET			
		MARET		APRIL			MEI			JUNI				JULI			JULI				
		3	4	1	2	3	4	2	3	4	1	2	3	4	3	1	3		4	3	4
1	Penyusunan Proposal dan Bimbingan		x		x	x	X														
2	Seminar Proposal							X													
3	Revisi								X												
4	Riset Lapangan										X	x									
5	Konsultasi Bimbingan Skripsi												x								
6	Ujian Komprehensif													x							
7	Revisi														x	x					
8	Pengesahan Skripsi																x				
9	Penggandaan Serta Penyerahan Skripsi																		x		

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data adalah Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi UIR. Sumber data didapat dari wawancara dengan narasumber yang sesuai dengan kriteria penulis.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder. Data sekunder didapat melalui wawancara dan dokumentasi yang diperoleh dari pihak lain (kriyantono,2006:41)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu: ini merupakan proses tanya jawab lisan, dimanadua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik (Kartono, 1980 : 171). Terdapat dua pihak dengan kedudukan yang berbeda dalam proses wawancara. *Pihak pertama* berfungsi sebagai penanya, disebut pula sebagai Interviewer, sedangkan *pihak kedua* sebagai pemberi informasi (*infomation supplyer*), *interviewer* atau informan. Denzin dan Lincoln (1994: 353) mengemukakan sebagai berikut :

” The interview is a conversation, the art of asking questions and listening. It is not neutral tool, for the interviewer creates the reality of the interview situation. In this situation answers are given. Thus the interview produces situated understandings grounded in specific interactional episodes. This method is influenced by the personal characteristics of the interview, including race, class, ethnicity, and gender.

Dari definisi menurut Denzin dan Lincoln wawancara merupakan suatu percakapan, seni tanya jawab dan mendengarkan. Ini bukan merupakan suatu alat yang netral, pewawancara menciptakan situasi tanya jawab yang nyata. Dalam situasi ini jawaban-jawaban diberikan. Wawancara menghasilkan pemahaman yang terbentuk oleh situasi berdasarkan peristiwa-peristiwa interaksional yang khusus. Metode tersebut dipengaruhi oleh karakteristik individu pewawancara, termasuk ras, kelas, kesukaan, dan gender (Gunawan 2013: 160)

2. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti. Memperhatikan dan mengikuti dalam arti mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang dituju (Banister, et al, 1994). Cartwright & Cartwright mendefenisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data

yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Herdiansayah,2014:131).

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Ngalim Purwanto, 1985). Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti (Suwandi,2008:93).

Pengamatan yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini berupa pengamatan secara langsung dimana peneliti akan survei langsung kelapangan untuk mendapatkan data yang akurat.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2007 :82). Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber noninsani. Sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman. (Gunawan, 2013 : 176)

Menurut bungin (2008 :121) dalam Gunawan, 2013) teknik dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis.

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa cara yang digunakan untuk mengembangkan keabsahan data. Dalam hal ini, peneliti mengecek keabsahan data dengan teknik triangulasi (Moleong, 2004: 330). Triangulasi adalah suatu pendekatan analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Wiersma mengemukakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2007:372).

Dapat disimpulkan bahwa triangulasi merupakan suatu cara mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan pendekatan metode ganda.

Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan data atau sebagai pembanding terhadap data itu (Gunawan, 2014:219).

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data (triangulasi sumber) yaitu membandingkan data dari hasil

pengamatan dengan hasil wawancara dan membandingkan wawancara dengan isi yang berkaitan (Moleong, 2004: 178).

G. Teknik Analisis Data

Semua teknis analisis data kualitatif berkaitan erat dengan metode pengumpulan data, yaitu observasi dan wawancara ataupun focus group discussion. Bahkan terkadang suatu teori yang dipilih berkaitan erat secara teknis dengan metode pengumpulan data dan metode analisis data. Pengumpulan data dilakukan (wawancara dan observasi) melalui tradisi teknik analisis data tersebut. Peneliti seharusnya memilih teknik analisis data apa yang digunakan (karena jumlahnya sama) sesuai dengan kecocokannya dengan objek penelitian (Bungin, 2007:79).

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknis analisis data deskriptif kualitatif, yang digunakan untuk menganalisa data, baik data dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi, dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari lapangan guna memperoleh bentuk nyata dari hasil tersebut. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan. Penulis melakukan analisis data melalui reduksi, menyajikan dan memverifikasi data.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum lokasi penelitian

1. Kondisi geografis.

Kota Pekanbaru merupakan ibukota sekaligus kota terbesar di Provinsi Riau. Secara geografis, Kota Pekanbaru diapit oleh Kabupaten Siak di sebelah utara dan timur, Kabupaten Kampar di sebelah utara, selatan, dan barat dan Kabupaten Pelalawan di sebelah selatan dan timur. Luas wilayah Kota Pekanbaru sebesar 632,26 km² atau 0,71 persen dari total luas wilayah Provinsi Riau. Topografi Kota Pekanbaru relatif datar dengan struktur tanah terdiri dari tanah aluvial dan pasir, dan sebagian daerah pinggiran kota terdiri dari tanah jenis organosol dan humus yang bersifat asam dan korosif untuk besi⁵.

Wilayah Kota Pekanbaru sangat strategis, berada di tengah-tengah Pulau Sumatera yang dapat dilalui dengan perhubungan darat ke seluruh kawasan. Secara geografis Kota Pekanbaru terletak antara 101° 14' - 101° 34' Bujur Timur dan 0° 25' - 0° 45' Lintang Utara. Dari hasil pengukuran/pematokan di lapangan oleh BPN Tingkat I Riau, ditetapkan luas wilayah Kota Pekanbaru 632,26 km².

Batas-batas Kota Pekanbaru sebagai berikut: Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Siak. Sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Pelalawan. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Pelalawan. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kampar. Kota Pekanbaru dibelah oleh Sungai Siak yang mengalir dari barat ke timur kota. Sungai Siak memiliki beberapa anak sungai, antara lain, Sungai Umban Sari, Sungai

⁵<http://perkotaan.bpiw.pu.go.id/v2/kota-besar/69>

Air Hitam, Sungai Sibam, Sungai Setukul, Sungai Pengambang, Sungai Ukai, Sungai Sago, Sungai Senapelan, Sungai Limau, dan Sungai Tampan. Sungai Siak merupakan jalur perhubungan lalu lintas perekonomian rakyat pedalaman ke kota serta beberapa daerah lain di Provinsi Riau.

Letak geografis Kota Pekanbaru sangat strategis, selain sebagai Ibu Kota Provinsi Riau, Pekanbaru juga merupakan pusat kegiatan pemerintahan, pendidikan, dan perdagangan, serta industri hingga pusat pelayanan jasa-jasa, maka tidak mengherankan jika Kota Pekanbaru menjadi salah satu kota tujuan bagi masyarakat (pencari kerja) yang berasal dari daerah-daerah lain di sekitar Kota Pekanbaru maupun yang berasal dari berbagai daerah Provinsi lain di Indonesia.⁶

Dengan meningkatnya kegiatan pembangunan menyebabkan meningkatnya kegiatan penduduk disegala bidang yang pada akhirnya meningkatkan pula tuntutan dan kebutuhan masyarakat terhadap penyediaan fasilitas dan utilitas perkotaan serta kebutuhan Lainnya. Untuk lebih terciptanya tertib pemerintahan dan pembinaan wilayah yang cukup luas.

Dalam observasi penulis pada media sosial terutama melalui media instagram dan facebook, kompetisi game PUBG Mobile di Kota Pekanbaru berkembang pesat dibandingkan dengan kota ataupun kabupaten lain yang ada di Provinsi Riau. Instagram dan facebook menjadi media yang efektif dalam memberikan informasi mengenai kompetisi PUBG Mobile terutama di Kota Pekanbaru. Dengan pertimbangan ini yang membuat penulis menjadikan Kota Pekanbaru sebagai lokasi penelitian.

⁶pemerintah Kota Pekanbaru Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Geografi Pariwisata Kota Pekanbaru, (Pekanbaru: Pemerintah Kota Pekanbaru Dinas Kebudayaan dan Pariwisata,

2. *PUBG Mobile*

PUBG (PlayerUnknown's BattleGround) adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai *genre* utama. *Battle-Royal* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. *PlayerUnknown's Battlegrounds* atau yang biasa disebut *PUBG* adalah game bergenre *MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter)* atau lebih simple nya game online menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang.

Sebuah *games Multiplayer* Kompetitif yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai *genre* utama. *Battle-Royal* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh *PUBG Corporation* dan juga di rilis versi mobilnya oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok yaitu *Tencent Games*. Game dengan *genre* ini memang tergolong jarang, terbukti ketika game ini di launching peminat game ini terbilang fantastis.

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, body armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat.

Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain.

Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan (Santoso, 2017:21).

Dengan berkembangnya game setiap tahunnya, sehingga membuat para pencipta game memiliki peluang besar dalam memasarkan gamenya kepada publik. Dapat dilihat diawal tahun 2019-2020 terakhir ini game sangat melonjat tinggi terutama pada gamePUBG(player unknow's battlegrounds)dengan arti pemain medan pertempuran yang tidak di ketahui, yang dimainkansecara onlineoleh para pemain yang lebih dari satu orang atau secara berkelompok. PUBG pertama kali muncul sebagai permainan multi player.

Baru dirilis secara global pada hari Rabu, 21 Maret 2018 kemarin, PUBG Mobile secara mengejutkan mampu menggeser Mobile Legends, dan juga game yang juga baru dirilis oleh Netmarble, Lineage2 Revolution. Tercatat sebelumnya Lineage 2 Revolution menggeser Mobile Legends di puncak top free game Google Play Store, tetapi pencapaian PUBG Mobile secara kilat mampu menggeser game MMORPG tersebut.

PUBG Mobile mampu menjadi top free game di Google Play Store saat ini. Pertama sudah jelas adalah dari PUBG di PC maupun konsol. Banyak gamer memiliki keterbatasan dalam hal perangkat bermain PUBG sebelum adanya PUBG Mobile. Kedua sudah pasti karena untuk memainkan PUBG Mobile, gamer tidak dipungut bayaran alias gratis. Selain karena faktor PUBG itu sendiri, faktor menarik lainnya adalah gameplay survival yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para gamer saat ini. Tidak sedikit gamer yang mencoba bermain PUBG Mobile karena sebelumnya pernah memainkan game shooter battle royale lain seperti Rules of Survival dan Free Fire – Battlegrounds.

Satu pencapaian besar lainnya adalah angka unduhan PUBG Mobile yang pada hari Rabu, 22 Maret 2018 berada di angka 1 juta download, dan pada hari Kamis, 23 Maret 2018 sudah menembus angka 5 juta download (Jefri. S, 2018, PUBG Mobile Memanas! Sukses Geser Mobile Legends di Top Free Game Google Play Store⁷).

Dengan di rancang nya game dalam bentuk PUBG lite yang merupakan versi gratis dari battlegrounds yaitu untuk dapat dimainkan dengan lebih baik pada komputer kelas bawah atau dengan smartphoneyang memiliki pengurangan signifikan dalam detail grafik dan fitur lainnya. Akan tetapi sebaiknya fitur ini lengkap dengan pemain penuh. Versi pada game ini untuk dimainkan di daerah dimana spesifikasi minimum game mungkin sulit dicapai oleh pemain rata-rata seperti Asia Tenggara, dengan peluncuran beta yang pertama kali dirilis di Thailand pada Januari 2019.

⁷<https://www.duniagames.co.id/news/6895-PUBG-Mobile-Rajai-Top-free-game-googleplay-store/>, diakses pada tanggal 25 Maret 2019)

Hingga sekarang gamePUBG masih saja bertahan dengan game yang sangat populer dikalangan masyarakat sekitar, semakin banyak yang menggunakan game ini maka semakin meningkat pula fitur-fitur mode klasik yang di sediakan pada gamePUBG.

Permainan PUBG pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan dan persediaan mereka sendiri serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga ikut serta dalam bermain pertempuran yang membuat pemain masuk kedalam zona bermain yang mengecil. Permainan ini merupakan game yang sangat populer dikalangan era modern sekarang di mainkan para anak remaja.

Permainan PUBG ini bisa dimainkan layar monitor handphone maupun laptop akan tetapi beberapa orang lebih cenderung bermain melalui handphone karena mudah dibawa kemana pun dan juga sistem jaringan yang di gunakan hanya dengan internet dankartu data internet voucer saja.

PUBG Mobile merupakan adaptasi dari PUBG yang hanya dapat dimainkan pada platform PC dan Xbox One pada tahun 2017. Dan pada awal tahun 2018 Tencent Games membuat versi mobilenya yang dapat dimainkan pada perangkat android dan ios.

a) Mode Permainan *PUBG Mobile*

PUBG Mobile membagi region permainan, yang terdiri dari 6 server yaitu North America, Europe, Asia, South America, Middle East, dan KRJP. Dimana para Pemain dapat memilih server mana yang mereka inginkan. Pada Saat ini terdapat lima mode permainan yang memiliki map dan sub mode yang dapat dipilih sesuai keinginan pemain. Pertama yaitu mode

Classic, mode Arcade, mode Sniper Training, war, dan Evo-Ground, dan training dalam setiap permainan.

b) Peringkat *PUBG Mobile*

Game *PUBG Mobile* pada Mode Classic pada saat memenangkan pertandingan pemain akan mendapatkan poin yang akan menaikkan peringkat mereka ke level berikutnya. Terdapat 8 peringkat yang dapat dicapai oleh pemain, yaitu Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Crown, Ace dan Conqueror. Pada peringkat Bronze hingga Crown terdapat 5 divisi dengan poin tertentu. Pemain awalnya memiliki 1200 poin dan harus memainkan mode Classic untuk dapat meningkatkan peringkat mereka.

Permainan *PUBG Mobile* menggunakan metode season sebagai suatu target player agar mencapai ranking tertinggi pada setiap permainan. *PUBG Mobile* memiliki tingkatan ranking yaitu; bronze, silver, gold, platinum, diamond, crown, ace dan conqueror, apabila player sudah mencapai conqueror artinya player tersebut sudah masuk dalam 100 besar dimana ranking dunia, namun ranking tersebut dapat disesuaikan dengan server atau wilayah yang mereka mainkan. Pada Server atau wilayah yang tersedia di dalam *PUBG Mobile* adalah North America, Europe, Asia, South America, dan KJRP (Korea dan Jepang).

PUBG Mobile memiliki beberapa mode dalam bermain sebagai berikut :

- 1) Mode *Classic*.

Dalam mode classic terdapat 4 peta yang dapat dipilih dalam bermain yaitu peta Erangel, peta Miramar, peta Sanhok dan peta Vikendi. Setiap peta pada games PUBG Mobile memiliki karakteristik masing-masing.

2) Mode Arcade

Dalam mode arcade terdapat beberapa mode bermain *war, sniper training, quick match dan mini zone*. Mode arcade merupakan mode yang tidak menghasilkan poin ketika bermain, karena mode arcade hanya untuk bermain dengan waktu yang relatif cepat dan memiliki variasi yang acak tidak seperti pada *mode Classic*.

Dalam permainan ini ada istilah win ratio yaitu nilai persentase yang menunjukkan ratio seberapa besar pemain menang selama bermain dari awal mendaftarkan akun sampai terakhir bermain. *Player Unknown's BattleGrounds* resmi didesain eksklusif untuk perangkat seluler. Game ini dapat dimainkan di mana saja kapan saja, *Player Unknown's BattleGrounds Mobile* menghadirkan aksi multiplayer gratis paling seru di perangkat seluler. Terjun, siapkan senjata, dan tuntaskan.

B. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil dari wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat memperoleh informasi untuk penelitian ini. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti, peneliti melakukan wawancara kepada informan-informan yang bisa memberi informasi serta penjelasan sehingga dapat digunakan untuk mencapai

tujuan dari penelitian ini. setelah itu peneliti melakukan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi yang sesuai dan berhubungan dengan penelitian

Berikut merupakan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara secara langsung bersama informan di lokasi penelitian

1. Motif informan bermain game PUBG

Motif merupakan konfigurasi makna yang dijadikan suatu landasan untuk bertindak, oleh karena itu motif menjadi penting dalam setiap tindakan informan. Pentingnya motif ini untuk dapat meninjau diri informan sebagai sumber informasi. Berdasarkan pandangan Alfred Schutz yang menggolongkan motif kedalam dua bagian, yaitu motif karena (*because motive*) yang merujuk kepada pengalaman masa lalu pemain. perempuan pada game *PUBG Mobile* di Kota Pekanbaru yang tertanam dalam pengetahuannya sehingga menjadikan hal tersebut sebagai suatu alasan untuk bertindak dan motif untuk (*inorder to motive*) yang berarti tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana harapan, minat yang diinginkan dalam penggunaan game *PUBG Mobile* di Kota Pekanbaru.

Dimana motif merupakan dorongan atau alasan seseorang melakukan suatu tindakan. Dimana dorongan tersebut bisa berasal dari diri sendiri maupun faktor lingkungan.

a. Motif Karena (*Because Motive*)

Motif karena atau motif masa lalu memiliki penjelasan bahwa tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki alasan yang mendorongnya untuk melakukan apa yang ia lakukan saat ini. Sama

halnya seperti yang dilakukan oleh para wanita yang membuat mereka memutuskan untuk memainkan game PUBG Mobile dalam kegiatan mereka sehari-hari. Karena itu motif karena (because motive) dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Hobi Bermain Game

Menurut Crow & Crow, hobi adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan pertama dhevvia putri sundari mahasiswi fakultas ilmu komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

“Dari dulunya saya memang suka bermain game, segala jenis game online yang bisa dimainkan di smartphone, salah satu game yang saya mainkan yaitu game Mobile Legend, dimana untuk game genre FPS seperti *PUBG Mobile* ini awalnya mainnya ROS (Rules of Survival). Tapi dua tahun terakhir ini saya suka main pubg karena lebih menarik dan lebih mengasah skill dalam bermain karena ada banyak trik untuk kita menaklukkan tim lawan “

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, dinda mengatakan bahwa :

“Awal mula saya coba main game mobile pubg ini karena suntuk tapi seiring dengan beralannya waktu bermain pubg jadi hobi yang berdampak kecanduan bagi saya. Dari sinilah aku aktif bermain pubg selain itu juga bisa membuat saya merasakan lupa dengan masalah yang saya hadapi dan membuat saya merasa lebih baik ketika loging game sehingga saya tidak merasa bosan saat ada waktu luang”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga, yasti mengatakan bahwa :

“bermain game sudah menjadi salah satu hobi sudah banyak jenis game yang saya mainkan, bermain pubg ini sudah hampir tiga tahun lebih, sesuatu yang kita jalani apalagi sesuai hobi kita akkan merasa enjoy aja saat melakukannya nya bg. Makanya tidak heran kalau saya sehari bisa berkali-kali logging bahkan kadang satu kali main itu mau 2 jam. Lain rasanya bg kalau kita sudah dapat candu main game tidak bermain game dalam sehari”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat dilihat bahwa game merupakan salah satu hobi yang menjadi motif perempuan menggunakan dan memainkan game PUBG Mobile. Dimana hobi merupakan salah satu faktor mendorong seseorang bermain game dimana dengan bermain game ini dapat menyalurkan hobi mereka yang berdampak positif disisi lain bermain game online.

2) *Trend*

Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004:53) *trend* merupakan sesuatu hal yang berbeda dan baru yang memberikan kesenangan tersendiri bagi mereka dan menciptakan hal-hal yang baru. Ketertarikan informan pada penelitian ini untuk memainkan game *PUBG Mobile* salah satunya adalah karena faktor trend.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan pertama dheviah putri sundari mahasiswi fakultas ilmu komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

“awalnya saya bermain game Mobile Legend, namun seiring waktu sebagian dari teman tongkrongan saya main pubg dari situlah saya mencoba bermain pubg agar bisabermain bersama biar nyambung saat lagi duduk sama-sama, apalagi akhir-akhir ini pubg lagi marak-maraknya adi wajar aja banyak dari kita anak muda yang mencoba bermain pubg karna ngikuti trend biar tidak merasa keringgalan zaman atau biar kekinian”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, dinda mengatakan bahwa :

“dari awal mencoba bermain game online saya langsung memilih pubg karena banyak orang yang main game ini selain itu karna saya liat ada sward pubg yang sering lomba lomba bahkan kemaren ada juga yang sampai ikut sea games dan sward pubg nya menang sehingga dapat mengharumkan nama indonesia dan saya juga sering melihat konten-konten di youtube, instagram akun- akun player pug yang saya sukai untuk mempelajari trik dari mereka sehingga dapat menambah wawasan saya dalam menguasai game pubg dari situlah saya memahami bagaimana trik-trik untuk melumpuhkan para lawa dan menjadi proplayer”.

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga , yasti mengatakan bahwa :

“game pubg bukan game pertama yang saya mainkan, tapi pubg ni salah satu game yang cukup sering saya mainkan setiap hari ini.hampir setiap hari saya loging bermain game bahkan sesekali saya mabar dengan yang lainnya.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat dilihat bahwa Media sosial ternyata mempengaruhi para perempuan dalam memainkan game *PUBG Mobile* ini.Terlihat bahwa *trend* yang dibawa ke media sosial seperti Instagram dan youtube

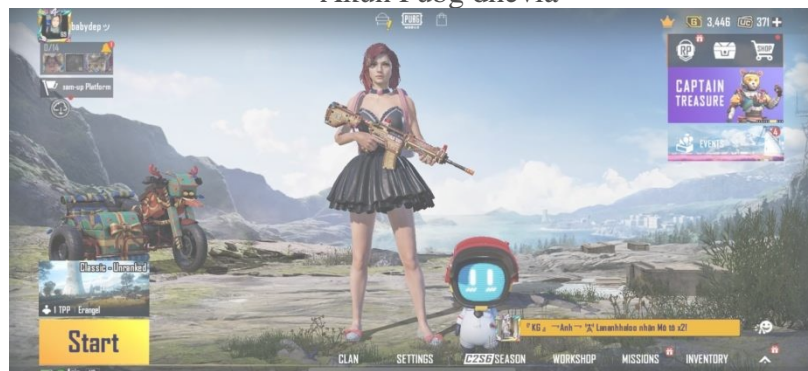
menjadi alasan para pemula terutama perempuan untuk memainkan game ini.

Trend juga merupakan salah satu faktor yang sangat kuat mendorong seseorang untuk bermain game online. Dengan mengikuti trend terkini perempuan yang bermain game dapat dikenal orang lain atau khalayak ramai selain itu mereka merasa mengikuti trend terkini dan tidak ketinggalan trend meski banyak dari perempuan lain yang tidak bermain game online terutama PUBG. Dengan adanya trend perempuan bermain game online kita bisa melihat prespektif orang terhadap perempuan yang bermain game online karna pada dasarnya game online identik dengan laki-laki. Dengan fenomena ini kita bisa melihat perempuan juga bisa menempatkan posisi laki-laki dalam bermain game online.

3) Pengaruh Lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1, Dhevia Putri Sundari mahasiswi fakultas ilmu komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

Gambar 4.1
Akun Pubg dhevia



“awal mula main PUBG karna bosan dirumah tidak tahu mau ngapain, iseng-iseng main pubg akhirnya kecanduan, selain itu saya main ini karna teman-teman dekatsaya juga bermain pubg, mereka pun suport sering ,mabar jugak kadang lewat pubg ini bisa menambah banyak teman atau relasi juga karena game ini berbasis online menghambiskan kuota juga. Kadang sering login PUBG karena suntuk”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, dinda mengatakan bahwa

Gambar 4.2
Akun PUBG dinda



“ awal mula saya main game ini karna sebagai media hiburan semata sekaligus sebagai bagian proses untuk move on karena ada masalah dan lain halnya. saya bermain pubg biar tidak sutuk dikos, mainnya juga Cuma sekedar bermain. Tetapi lama kelamaan, jadi rutinitas tiap hari bermain, kadang saya main sampai tengah malam, main juga membuat mood saya bagus lagi apalagi kalau chicken rasanya mau main lagi untuk meningkat karna thewiner. saya sering kali kalau lagi gak mood dan merasa bosan game menjadi pelarian saya saat wakt kosong.”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga , yasti mengatakan bahwa :

Gambar 4.3
Akun PUBG yasti



“awal mula bermain pubg karena diajak teman gabung main pubg, awalnya Cuma sesekali kalau tidak ada kegiatan apalagi sekarang kuliah sistem online, lama-lama merasa candu bermain PUBG, dorongan teman buat saya main PUBG sangat kuat sih, karna selalu mabar sama atau pun kadang main klasik kalau lagi sendiri. saya emang suka bermain game online tidak Cuma bermain PUBG aja yang lain juga main. Emang diri sendiri yang dorong saya main PUBG karna rasa ingin coba hal baru setiap kondisi yang beda-beda. Selain diri sendiri lingkungan di kosan juga banyak teman-teman perempuan saya main game jadi kalau lagi ngumpul pun masuk karna kami sama-sama suka main game online terutama main PUBG”

Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap seseorang baik itu berdampak positif atau negatif selain itu suasana hati dapat mendorong perempuan bermain game online terkhususnya PUBG karna untuk menghilangkan rasa suntuk, bosan karna tidak ada kegiatan. Selain itu juga ada faktor dorongan dari teman-teman tongkrongan untuk mabar bersama kalau lagi ngumpul.

Selain itu ada juga yang menanggapinya sebagai hiburan semata untuk meningkatkan mood dan proses moveon dari sesuatu. Ada juga yang bermain game ini karna ada rasa coba-coba dan ingin tahu. Game ini juga mampu mendorong pemain

untuk melakukan komunikasi secara virtual saat bermain game. Karna saat bermain game kita bisa berinteraksi satu sama lain sehingga dapat memberi arahan kalau ada musuh lawan disekitar pemain tim saat kita melakukan mabar.

b. Motif Untuk (*In Order To Motive*)

In-order-to-motive (Um zu Motiv), yaitu motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. *Um-zu-Motiv* yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan pertama dhevia putri sundari mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

“Pengen lebih dikenal aja, apalagi dikenal sebagai pro-player *PUBG Mobileladiesbg*. Merasa keren aja gitu dengernya, Cuma ya saya kadang masih terkendala aja kalau ada kerjaan. Untungnya sih kadang kompetisi online gitu adanya malam jadi gak keganggu lah jam kerja kalau lagi ada kerjaan”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, dinda mengatakan bahwa :

“ga ada Cuma ingin cari popularitas sih, Cuma sebagai pelepas suntuk aja kalo bermain game ini hitung-hitung cari relasi atau nambah teman aja dan selain itu untuk ngisi waktu kosong aja”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga , yasti mengatakan bahwa :

“yasti pindah-pindah *Clan* nyari yang nyaman aja ya juga buat nyari nama juga bg. Biar lebih dikenal player perempuan yang udah terkenal dari Belletron itu. Jadi kalau proplayer dan bisa ikut kompetisi besar gitu kan bisa di kenal orang lain aja apalagi dikalangan pemain pubg lainnya.”

Selain lain itu peneliti juga bertanya kepada para informan Sejak kapan para informan mulai tertarik dengan game online, dan Apa yang menarik dari game online terutama pubg kenapa tidak game online lainnya, dan apakah tujuan dia bermain game sesuai dengan apa yang di targetkan untuk mencapai popularitas atau dikenal sebagai proplayer.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1, dhevia putri sundari mahasiswi fakultas ilmu komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

“Dhevia sudah bermain pubg sejak 2 tahun lalu, awalnya karena teman-teman saya pada main game pubg, pada awalnya saya main mobile legend uda beda topikkan jadi biar sama saya mencoba bermain pubg ahirnya sampai ketagihan dan terbiasa bermain pubg. Pubg lumayan memiliki zona-zona bermain yang cukup menarik sehingga membuat para pemain antusias untuk bermain lebih lama selain itu juga bisa bermain secara klasik ataupun grou, salah satu tujuan saya bermain game pubg agar bisa proplayer dan mengikuti trend. Saya cuku memahami dengan bagus setiap permainan di pubg sehngga sama bisa menikmati semua permainan dan saya bisa liatkan ke kaum laki-laki kalo perempuan juga bisa bermain game online berbasis senjata seperti pubg dengan baik dan lancar sama halnya keduduka dengan kau lai-laki saat bermain game online”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, dinda mengatakan bahwa :

“saya bisa dibilang sebagai pemula untuk bermain game online awalnya hanya sekedar untuk mengisi waktu luang dan menjadikan salah satu media untuk proses move on, lama-lama jadi kecanduan sehingga kadang saya tidak bisa lepas dari pubg ini. Saya memilih pubg karna pada saat itu pubg lagi banyak peminatnya, yaudah saya pilih pubg karna tidak tau mau main

game jenis apa. Dan saya belum telalu lincah atau paham tentang bermain pug karena saya hanya sekedar bermain untuk mengisi waktu kosong.

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga, yasti mengatakan bahwa :

“saya uda cukup lama bermain pubg ada tiga tahun saya bermain game ini. Dari awal saya memang memilih pubg karena lebih menarik dan menantang dari game lainnya yang saya tahu, saya juga memahami berapa trik-trikk untuk memenangkan permainan ini, tapi walaupun sayag sudah tiga tahun bermain pubg dan sering bermain saya belum bisa dikatakan sebagai seorang pro player tai saya akan berusaha lagi biar saya dikenalsebagai proplayer.

2. Game memberikan dampak baik dan buruk terhadap kesehatan mental.

Sesuatu tindakan yang kita lakukan tentunya memiliki dampak positif maupun dampak negatif dalam kehidupan kita. Salah satunya saat kita bermain game online yang berbasis dasar internet. Dampak positif atau negatif yang dirasakan oleh pemain bisa kita lihat atau rasakan secara langsung atau dikemudian hari.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi internet atau disebut internet addiction disorder. Internet juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addictive (berlebihan bermain game).

Kecanduan game online ini memiliki beberapa dampak negatif. Menurut Ghuman dan Griffith (Novrialdy, 2019:14) beberapa masalah yang muncul ketika seseorang bermain game online secara berlebihan adalah kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol terhadap waktu sehingga manajemen waktu menjadi buruk dan tidak tertata,

menurunnya prestasi akademik, berkurangnya intensitas dalam menjalin relasi, memiliki permasalahan baik dalam segi finansial, fisik (kesehatan) maupun aspek lain yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari.

Faktor terakhir adalah faktor penghayatan dimana seorang pemain game didorong untuk memahami cara bermain game yang sedang dimainkan sehingga pemain game merasa tertantang untuk terus menerus mempelajari berbagai teknik, meningkatkan cara bermain dan selalu mencoba berbagai strategi supaya berhasil dalam menyelesaikan tantangan tersebut dan mendapat pengakuan atas prestasinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1, Dhevia Putri Sundari mahasiswi fakultas ilmu komunikasi, beliau mengatakan bahwa :

“paling dampak negatif yang saya rasakan selama bermain game online yaitu suka begadang, kalau kuota ga sering beli karena ada wifi dirumah, selain itu paling kesehatan matasaya, karna sering natap layar hp kan. Kalau dampak positifnya ya saya nambah *circle* pertemanan. Nambah-nambah skill bermain saya, nyambung kalo diajak orang ngobrol main game. Karna ga semua cwek yang ngerti atau paham tentang game online apalagi jenis game yang berbasis perang-perang sejenisnya kan. Kalau udah main game ini bawaannya malas mau ngapa-ngapain alhasil kegiatan atau aktivitas lain sering tertunda bahkan tidak terselesaikan dengan baik.

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan kedua, Dinda mengatakan bahwa :

“dampak negatif yang saya rasakan sampai sekarang sih begadang sampai pagi bahkan bahkan sampai tidak tidur karena keasikan bermain game, selain itu boros paket. Lebih sering monoton sendiri kalau lagi ngumpul sama teman karena asik main games dan tidak peduli dengan orang sekitar. Walaupun sering begadang main games alhamdulillah tidak mengganggu kuliah, alhamdulillah saya bisa bagi waktu.”

Tidak jauh berbeda dengan penuturan yang disampaikan informan ketiga, yasti mengatakan bahwa :

“dampak negatifnya saya mungkin kurang berinteraksi dengan yang lainnya kalau lagi sama-sama, lebih seerti pribadi yang introvet gitu, suka emosi tidak stabil, apalagi kalau lagi asik main ada aja gangguannya seerti jaringan lelet, handphone hange, disisi lain saya banyak teman meski ada yang beberapa kenal online karna sering mabar bahkan kadang dari teman game jadi teman cerita juga karna sering interaksi meskipun Cuma lewat dunia maya. Dampak positif ya saya bisa tukar pikiran sama yang lain gimana trik untuk menang dan ngatur pola supaya aku bisa chicken terus.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain game online tidak hanya memiliki dampak negatif tetapi juga memiliki dampak positif. Dimana dampak positifnya yaitu bisa menambah wawasan dan bertukar pikiran, nambah teman bisa meningkatkan mood seseorang apalagi kalau winer dan mendapatkan chicken,, namun disisi lain juga berdampak negatif seperti sering begadang, malas bahkan kesehatan mata dan kesehatan juga terganggu tanpa disadari.

C. Pembahasan

1. Motif informan bermain game PUBG.

Motif perempuan bermain game online karena suntuk tidak ada kegiatan, faktor dorongan dari lingkungan seperti teman dekat, selain itu ada juga yang menjadikan bermain game ini sebagai media hiburan semata. Tak banyak juga dari mereka bermain game karna ada rasa ingin tahu dan mendapatkan feel saat bermain apalagi dapat mencapai the winner dalam permainan.

Ada jugak yang menjadikan bermain game sebagai pelarian seperti bermain game karna mengisi waktu kosong dalam proses move on dari sesuatu . pada dasarnya motif bermain game itu sendiri karena ada dorongan kuat dari diri sendiri untuk memulainya, terlepas itu ada beberapa faktor dari luar diri yang mendorong seseorang bermain game secara terus menerus.

Selain itu faktor lingkungan juga berpengaruh bagi seseorang bermain game karna semakin banyak orang disekitar pemain bermain game maka semakin kuat dorongan untuk dirinya bermain game online dapat dilihat dari pengalaman dari nforman.

2. Game memberikan dampak baik dan buruk terhadap kesehatan mental.

Dampak yang dirasakan oleh orang yang bermain game yaitu sering bagadang, malas melakukan sesuatu, selain itu secara emosional juga berdampak karna adanya gangguan jaringan dimana pemain agak emosial karna merasa terganggu, selain itu tanpa disadari kesehatan mata tentu akan berdampak juga karna sering menatap layar hp terlalu lama, dari segi ekonomi juga, kita sering mengeluarkan uang untuk membeli kuota.

Selain itu ada juga dampak positif yang dirasakan oleh pemain yaitu memperbanyak teman baik di dunia nyata maupun dunia maya. Selain itu juga menambah wawasan untuk mempelajari berbagai trik untuk mendapatkan chicken sesuai dengan tujuan awal bermain game untuk mencapai the winner.

Selain itu dampak yang sangat besar yaitu kecanduan seseorang dalam bermain game dari kecauan ini akan membuat seseorang merusak pola tidurnya dan membuat keseharian mereka dengan bermain game online.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian peneliti dapat disimpulkan berdasarkan data-data yang diperoleh melalui wawancara mengenai motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Perempuan Di Universitas Islam Riau). peneliti menggunakan teori fenomenologi sebagai acuan dari penelitian ini.

Hobi dimana merupakan menjadi salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk bermain game online dimana informan dapat sambil bermain game informan dapat menyalurkan hobinya secara positif salah satunya mengikuti berbagai turnamen pubg yang dapat dijadikan salah satu hiburan bagi kesenangan diri. Selain itu terdapat bermain pubg juga menjadi acuan seseorang memaikannya dapat dilihat banyak dari bagian orang itu bermain game online hanya sekedar ikut-ikutan karena faktor teman dan highlight di media sosial banyak dari mereka ingin mencoba bermain apakah seaneh yang mereka lihat. Selain itu ada juga di antara mereka selain melepas hobi untuk meningkatkan kepopuleran agar dikenal sebagai player baik apalagi tidak banyak perempuan yang bermain game online di era zaman sekarang ini,

Trend juga merupakan salah satu faktor seseorang untuk bermain game online karena trend akan muncul di berbagai media sosial. Tren dan lingkungan sekitar berjalan seiringan semakin banyak orang disekitar kita bermain game lambat laun kita pasti akan mencoba bermain game dengan awalnya coba-coba lama-lama menjadi kecanduan sehingga menjadi kebutuhan untuk seseorang.

Ada juga yang mendorong seseorang bermain game karena ikut-ikutan teman agar nyambung ditomngkronan dimana yang awalnya iseng jadi rutin bermain karena sering gabung dengan teman yang sering bermain gamedelain itu mood juga



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

dapat diatasi dengan bermain game jadi tidak salah apabila seseorang bermain game hanya untuk menghindari waktu kosong dan waktu luang mereka dengan menikmati bermain game online. Karna bermain game ini tidak harus terfokus untuk bermain game online dan bisa diselingin dengan aktivitas lainnya.

Selain itu bermain game online dijadikan informan sebagai wadah untuk mengisi waktu kosong, meningkatkan mood, menghindari stress bahkan juga ada yang menjadikan bermain pubg sebagai proses move on agar menjadi rileks dengan keadaan. Bermain game online terutama pubg juga memiliki dampak positif seperti dapat menambah teman secara virtual, mengasah skill serta dapat belajar atau memotivasi pemain melalui tayangan-tayangan turnamen yang dilakukan dan disiarkan di televisi seperti seagames kemaren pemain indonesia memperoleh medali emas sehingga dari

Peristiwa itu mampu mengubah perspektif orang bermain game juga berdampak positif bagi pemain ataupun orang disekitar. Selain itu juga berdampak negatif seperti kita jadi kecanduan pola tidur berantakan serta mengalami gangguan kesehatan mata dan lain-lainnya namun disisi lain bermain game online kita juga bisa belajar mengambil keputusan dan tindakan setiap aksi yang kita lakukan didalam game dengan bermain game online kita dapat menambah teman dari luar sekitar kita sehingga dapat berkerja tim dengan baik ketika kita bermain secara group selain ini di dunia game cenderung menggunakan bahasa inggris di setiap iconnya dari situ kita dapat mengasah kemampuan berbahasa inggris kita tanpa kita sadari.

B. SARAN

1. seiring dengan perkembangan teknologi sebaiknya kita mampu menyesuaikan diri dengan kecangihan teknologi agar kita mampu menyari dampak negatifnya.
2. Sebaiknya pemain game online dapat mengatur waktu dengan baik agar tidak bermain terus menerus apalagi sampai mengakibatkan kurang tidur



Daftar Pustaka

Buku

- Kristiyono, (2015) “Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media di Masyarakat”.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Pt Bumi Aksara.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta : Pt Bumi Aksara.
- Herdiansyah, Haris. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Pratis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Kriyantono, Rachmat. 2012. *Public Relation & Crisis Manajement Pendekatan Critikal Public Relation Etnografi & Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Moleong, Lexy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Morison. 2014. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta Cv.
- Suardi Dan Basrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta :Pt Rineka Cipta.

Skripsi

Analisis Pengaruh E-Service Quality Dan Hedonis Terhadap E-Satisfaction Pada Game Online Pubg Mobile

Jurnal

Nurhayani, Ulfa. 2012. Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi (Ppak) (Studi Empiris Pada Perguruan Tinggi Swasta Medan). Vol. 4 N0.1 Halaman 60.

YoastaMentari. 2018. Konstruksi Makna Bigo Live Bagi Pengguna Di Kalangan Universitas Riau. JOM FISIP Vol. 5 No. 1. Halaman 5.

Situs Online :

<http://dewina-journal.foutap.com>. Diumduh Pada 17 Oktober 2021

<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/10/17/>. Diumduh Pada 17 Oktober 2021

<https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>. Diumduh Pada 17 Oktober 2021

