

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**KONSEP DIRI PEREMPUAN PECANDU GAME ONLINE
PUBG DI PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

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

DENADA MEHARTIKA

NPM : 179110229
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI : HUMAS

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Denada Mehartika
NPM : 179110229
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Komprehensif : Rabu / 18 Agustus 2021
Judul Penelitian : “Konsep diri Perempuan Pecandu Game Online
PUBG di Payakumbuh”

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

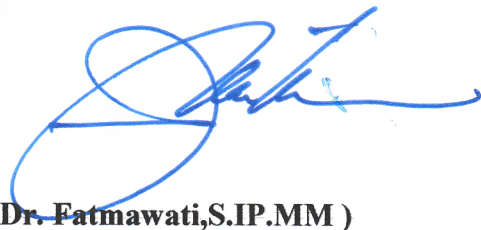
Pekanbaru, 18 Agustus 2021

Menyetujui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing



(Harry Setiawan, M.I.Kom)



(Dr. Fatmawati, S.IP.MM)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Denada Mehartika
NPM : 179110229
Program Studi : IlmuKomunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Komprehensif : Rabu / 18 Agustus 2021
Judul Skripsi :

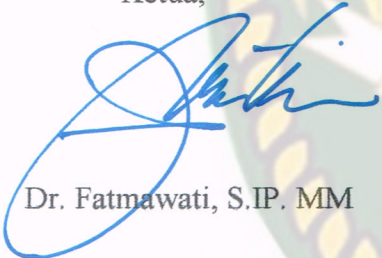
Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

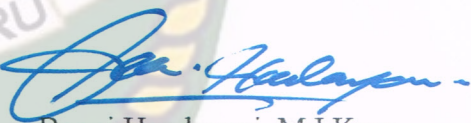
Pekanbaru, 18 Agustus 2021

Tim Seminar

Ketua,

Anggota,

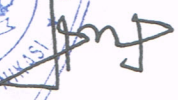

Dr. Fatmawati, S.IP. MM


Benni Handayani, M.I.Kom

Mengetahui,

Wakil Dekan I

Anggota



Cutra Ashinda, M. I. Kom

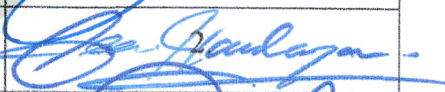

Idawati, M.I.Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 1209 /UIR-Fikom/Kpts/2021 Tanggal 04 Agustus 2021 maka dihadapan Tim Penguji hari ini **Rabu Tanggal 18 Agustus 2021 Jam : 14:00 – 15:00. WIB** bertempat di ruang **Seminar** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

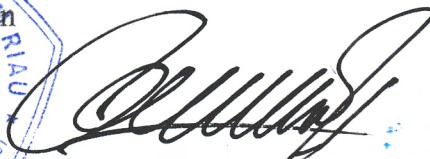
Nama : Denada Mehartika
NPM : 179110229
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : “Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online
PUBG Di Payakumbuh ”
Nilai Ujian : Angka : “81,67” ; Huruf : “A-”
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

NO	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Fatmawati, S.IP,MM	Ketua	1. 
2.	Benni Handayani, M.I.Kom	Penguji	2. 
3.	Idawati, M.I.Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 18 Agustus 2021

Dekan




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

NPK : 150802514

**KONSEP DIRI PEREMPUAN PECANDU *GAME ONLINE*
PUBG DI PAYAKUMBUH**

Yang diajukan oleh :

Denada Mehartika

179110229

Pada Tanggal :

18 Agustus 2021

Mengesahkan

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI



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

NPK : 150802514

Tim Penguji

Tanda Tangan,

Dr. Fatmawati, S.IP. MM

Benni Handayani, M.I.Kom

Idawati, M.I.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Denada Mehartika
NPM : 179110229
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 13 Juni 1997
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No.Hp : Pandau Permai, Jl.Kruing, No.01 / 082191080828
Judul Penelitian : Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online
PUBG Di Payakumbuh.

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 pengaruh 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 diatas, maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai skripsi atau pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 14 Juli 2021

Yang menyatakan,



Denada Mehartika

HALAMAN PERSEMBAHAN

*UNTUK KELUARGA, SAHABAT, DAN
ORANG-ORANG TERKASIH*



Dokumen ini adalah Arsip Mlik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

MOTO

“Kamu tidak akan pernah bahagia apabila mengukur kebahagiaanmu dengan kebahagiaan orang lain”

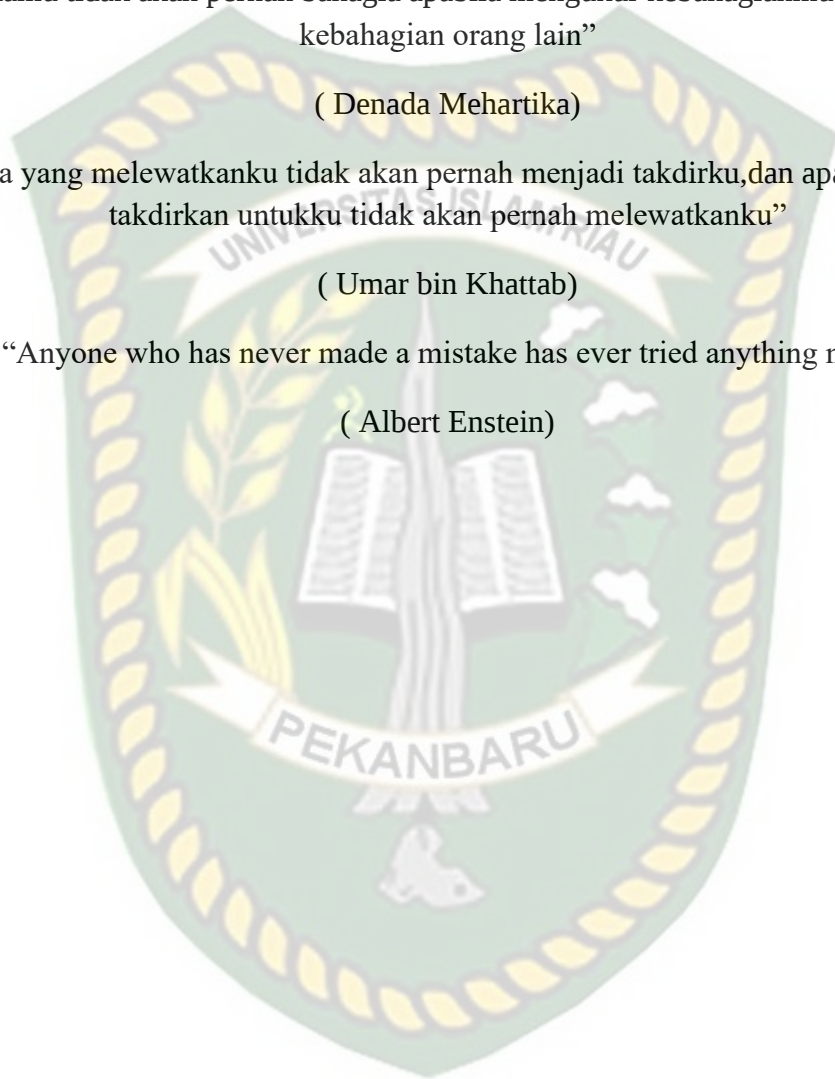
(Denada Mehartika)

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang di takdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Anyone who has never made a mistake has ever tried anything new”

(Albert Enstein)



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, dengan judul **“KONSEP DIRI PEREMPUAN PECANDU GAME ONLINE PUBG DI PAYAKUMBUH”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak bisa terlaksana tanpa sumbangan tenaga dan pikiran dari berbagai pihak yang telah membantu. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak ... selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi UIR.
2. Ibu ... selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, petunjuk serta masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan pengajaran kepada Penulis selama dibangku kuliah serta Karyawan/ti Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi UIR yang telah ikut membantu proses kegiatan belajar mengajar dikampus.
4. Kedua orang tua, keluarga dan sahabat yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat ini belum sempurna, untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam pencapaian kesempurnaan penulisan skripsi ini pada masa yang akan datang. Akhir kata, Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terkira dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 13 Juli 2021

Denada Mehartika



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Fokus Penelitian	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Literatur	13
1. Konsep Diri	13
2. Candu (Kecanduan)	18
3. Perempuan	21
4. <i>Game Online</i> PUBG.....	22
B. Definisi Operasional.....	25
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Subyek dan Objek Penelitian.....	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
D. Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	35
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76

LAMPIRAN.....	8
---------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	32
Tabel 4.1	Jumlah Penduduk dan Kepadatan Dirinci Per Kecamatan di Kota Payakumbuh Tahun 2015.....	41
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Payakumbuh, 2019.....	42
Tabel 4.3	Jumlah Siswa, Pengajar dan Rasio Siswa Terhadap Pengajar di Payakumbuh Tahun 2015	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Cover Awal Mulai Game PUBG	4
Gambar 1.2	Perempuan yang Bermain Game	4
Gambar 1.3	Kumpulan perempuan bermain game	6
Gambar 4.1	Logo Game PUBG Mobile	46
Gambar 4.2	Tampilan Grafis Game PUBG Mobile	47
Gambar 4.3	Narasumber yaitu Aryani sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 21 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 10:30.....	56
Gambar 4.4	Narasumber yaitu Maya Sari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 20 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 11:00	60
Gambar 4.5	Narasumber yaitu Tari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 22 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 12:30.....	61
Gambar 4.6	Narasumber yaitu Intan Permatasari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 22 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 13:12	62
Gambar 4.7	Narasumber yaitu Nurul Aulia sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 20 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 14:22	63
Gambar 4.8	Narasumber yaitu Dwi Novita sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 21 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 15:11	64

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep diri perempuan pecandu game online PUBG di Payakumbuh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi. Populasi dalam penelitian ini adalah perempuan pecandu game online di Payakumbuh. Peneliti memutuskan menggunakan teknik purposive sampling sebagai tolak ukur dalam memilih subyek penelitian. Objek penelitian ini yaitu fenomenologi tentang konstruksi konsep diri perempuan pecandu game PUBG di Payakumbuh. Lokasi penelitian dilakukan di Payakumbuh khususnya di daerah Tanjung Haro selama bulan April-Mei 2021. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informan (perempuan tepatnya di Payakumbuh). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara observasi partisipan sebagai dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Dalam proses penelitian ini, untuk menguji kredibilitas data peneliti menggunakan metode triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri yang ditemukan adalah konsep diri negatif. Konsep diri negatif ditunjukkan dengan tidak adanya kemampuan untuk mengembangkan diri karena individu tidak sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan tidak berupaya untuk mengubahnya. Bentuk konsep diri negatif yang terdapat pada perempuan pecandu game PUBG mobile yaitu lebih suka menyendiri, mudah emosi, mudah lari dari masalah, tingkat narsis yang berlebihan, egois (mengutamakan kepentingan pribadi), rendahnya kepedulian terhadap sekitar, dan rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri.

Kata Kunci : *Konsep Diri, Pecandu, Game Online, PUBG*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the self-concept of women addicted to the online game PUBG in Payakumbuh. This study uses phenomenological research methods. The population in this study were women addicts to online games in Payakumbuh. The researcher decided to use purposive sampling technique as a benchmark in selecting research subjects. The object of this research is the phenomenology of the self-concept construction of female PUBG game addicts in Payakumbuh. The location of the research was carried out in Payakumbuh, especially in the Tanjung Haro area during April-May 2021. The primary data source in this study was informants (women to be precise in Payakumbuh. The data obtained in this study were collected by means of participant observation and interviews as data collection methods. In the process of this research, to test the credibility of the data, the researcher uses the triangulation method to check the validity of the data. The results show that the self-concept found is a negative self-concept. A negative self-concept is indicated by the absence of the ability to develop themselves because individuals are unable to express these aspects. bad personality and not trying to change it. The negative self-concept found in women who are addicted to the PUBG mobile game, namely preferring to be alone, easily emotional, easy to run away from problems, excessive levels of narcissism, selfishness (prioritizing personal interests), low self-esteem concern for the surroundings, and low concern for personal health.

Keywords: Self Concept, Addict, Online Game, PUBG

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena *game online* terus meluas seiring dengan pertumbuhan jumlah pemain. *Game online* merupakan salah satu sarana bermain dan hiburan bagi pengguna *game online* yang dapat berdampak negatif bagi kehidupan dan perkembangan sosial. Hal ini terjadi pada pelajar yang memiliki jiwa bebas dan lebih menyukai permainan *game online*, dibandingkan belajar dan bersosial dengan lingkungannya. Silvada (dalam Suplig, 2017:3), mengatakan bahwa *Game online* saat ini banyak yang mendidik, akan tetapi penggunaan *game online* secara terus menerus mengakibatkan kecanduan si pengguna.

Game online dalam 10 tahun terakhir ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Sering kali disebut-sebut permainan elektronik ini bisa dilihat dikota-kota besar maupun di kota-kota kecil. Menurut Adams dan Rollings (dalam Nirsrinafatin, 2020: 116) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar.

Bermain *game online* membutuhkan waktu yang banyak, sehingga banyak pengguna *game online* melupakan waktu belajar serta bersosialisasi dengan lingkungannya. Sebagai contoh ada mahasiswa yang tidak kuliah karena bermain *game online* di kosnya menyebabkan nilai serta interaksi sosialnya berkurang. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang individu tidak dapat hidup sendirian.

Pengguna *game online* menganggap game sebagai hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi.

Saat permainan *game online* hal ini terkadang membuat seorang individu menjadi seseorang yang anti sosial, yang mana ia merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Faktanya seorang individu bisa berjam-jam bermain game dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar. Dari sini lah munculnya mulai kecanduan dengan *game online* tersebut. kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Menurut Ulfa (2017:4) Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Menurut Zhan dan Chan (2012:30), ada beberapa penyebab seseorang kecanduan *game online* yaitu: interaksi sosial, pengalaman sosial, dan lingkungan sekitar. Interaksi sosial merupakan faktor terpenting yang menyebabkan seseorang kecanduan game online. Tersedianya tempat dan alat untuk berkomunikasi satu sama lain membuat para pemain game membangun persahabatan dan hubungan emosional yang kuat satu sama lain. Pengalaman sosial berbeda dengan interaksi sosial. Pengalaman sosial menekankan pengalaman individu dalam permainan. Adanya kebebasan membuat karakter dan memilih profesi mereka di dalam game

membuat masing-masing pemain game menikmati pengalaman sosial mereka di dunia virtual yang mungkin tidak bisa mereka dapatkan di dunia nyata.

Player Unknown' Battlegrounds atau biasa disebut PUBG, salah satu game online yang membuat para perempuan Payakumbuh terjangkit, yang mana walaupun game ini jumlah pemain laki-lakinya cukup banyak di Payakumbuh, pada kenyataannya terdapat juga pemain-pemain perempuan yang tidak kalah menonjol dibandingkan para pemain laki-laki

Dalam pembentukan identitas para perempuan Payakumbuh pecandu game online ini, melewati serangkaian proses-proses interaksi dan komunikasi. Di dalam proses interaksi tersebut, Bagaimana para perempuan pecandu *game* ini memaknai proses-proses aktifitasnya yang akan mengarahkan mereka kepada pembentukan konsep diri sebagai *gamers* perempuan.

Game online PUBG (*Playerunknowns Battleground*) adalah permainan mode pertempuran yang mengadu 100 player satu sama lain dalam perjuangan untuk bertahan hidup. Menyusun strategi dan membunuh lawan untuk menjadi orang terakhir yang bertahan (Saputra, 2019:3)

Brendan Greene adalah pelopor *genre battle royale* dan pencipta mode *game battle royale* dalam seri ARMA dan H1Z1: *King of the Kill*. Di PUBG Corp, Greene bekerja dengan tim pengembang veteran untuk menjadikan PUBG menjadi pengalaman *royale* pertempuran premier dunia. Genre game ini adalah *Battle Royale* yang didesain untuk pengguna Komputer dan *Smartphone*. Cara bermainnya saling membunuh musuh hingga tersisa satu player yang menjadi pemenangnya, permainan ini terdapat tiga mode yaitu, “solo”, “duo”, dan “squad”.

Satu *squad* terdiri dari empat *player*, sedangkan *duo* hanya terdiri dari dua *player*. Selain itu juga PUBG memiliki jumlah perbandingan pemain laki-laki dan perempuan lumayan timpang.

Gambar 1.1. Cover Awal Mulai Game PUBG



Sumber : <https://Images.app.goo.gl/76uTPuTPyWX1e1c6atb6>, diunduh tanggal 3 Januari 2021

Gambar 1.1 adalah gambar tentang cover dari game online PUBG, gambar ini keluar saat pertama kali memainkan game PUBG. bagi para pecinta game online PUBG mobile tidak asing olehnya. dan gambar di atas termasuk salah satu karakter yang disediakan oleh game pubg mobile ini.

Gambar 1.2. Perempuan yang Bermain Game



Sumber : Perempuan sedang bermain game, 30 Desember 2020

Gambar 1.2 adalah gambar perempuan yang sedang asik bermain game. Perempuan ini adalah salah satu dari banyaknya remaja perempuan yang hobi bermain game. Perempuan ini bisa menghabiskan waktu dua jam bahkan lebih, hanya untuk bermain game.

Perempuan yang bermain *game* memang memiliki kesan kekanak-kanakan, namun ternyata perempuan yang kerap hobi memainkan *game online* lebih aktif secara sosial dan seksual dari pada yang tidak biasa bermain *game*. seperti halnya riset yang dilakukan oleh haris interatif yang mengatas namakan game house, dimulai sejak 24 oktober hingga 26 oktober 2011, yang meneliti para *gamers* perempuan di amerika serikat, hasil riset tersebut menunjukkan 42% *gamers* perempuan hamper selalu berinteraksi dengan teman dan keluarga setidaknya sekali setiap harinya, dengan catatan bahwa 86% dari perempuan tersebut memainkan *game online* dari jejaring sosial, seperti *facebook*. Dari kesimpulannya, online gamers perempuan, dalam hal relasi masih lebih unggul dibandingkan mereka yang tidak bermain *game*, yakni 57% berbanding 52% interaksi yang didapat dari dunia maya tersebut ternyata memiliki kekuatan yang tidak kalah besar dengan interaksi manusia secara langsung. anggapan bahwa orang yang tergila-gila dengan game menjadi kuper atau kurang aktif secara fisik juga terbantahkan. Secara *survey* mendapati bahwa tidak ada perbedaan tingkat kebugaran antara mereka yang *gamer* dan yang bukan gamer. Sebanyak 49% dari masing-masing kelompok ternyata melakukan aktifitas fisik sedikitnya sekali seminggu (Famele.kompas.com).

Dari populernya *game online* di Indonesia, penulis menemukan adanya keunikan dari perempuan pecandu *game online* di Payakumbuh ini yaitu dampak besar yang untuk perkembangan konsep diri pemainnya, khususnya konstruksi realitas sosial yang dibawa bagi kalangan perempuan. Dipilihnya para perempuan yang sudah tercandu game adalah karena pemain yang aktif dengan intensitas waktu bermain tinggi dan sering bersosialisasi lewat chatting akan lebih sering pula mendapatkan terpaan berbagai karakter dan persepsi komunikasi. karena *game online* dimainkan oleh segala lapisan masyarakat dengan segala lapisan umur adanya intensitas interaksi tinggi namun lewat media yang tidak cukup kaya ini. antara pemain dengan komputer maupun sesama pemain, walaupun dianggap seringkali menimbulkan kesalahpahaman dengan agresifitas karena *game online* membuat gamers lebih banyak berkomunikasi virtual didunia maya sehingga interaksi didunia nyata menurun.

Gambar 1.3. Kumpulan perempuan bermain game



Sumber : hari.student.ittelkom-pwt.ac.id. di unduh tanggal 9 februari 2021

Gambar 1.3: adalah gambar tentang sekumpulan perempuan yang sedang bermainn game, mereka bermain *game online* bisa menghabiskan waktu 4 jam

sehari dan itu membuat mereka *enjoy*, *game online* juga sebagai tempat hiburan mereka, disaat penuhnya aktifitas sehari-hari.

Ternyata hal yang seperti ini menimbulkan kesenangan tersendiri yang membuat *gamers* dapat bermain *game online* hingga 5 jam atau bahkan lebih perhari tanpa henti yang kemudian didasari mempengaruhi interaksi sosialnya sekaligus cara pandangnya dalam memaknai realitas sosial. Di balik sifatnya yang adiktif. Menurut Fitri (2018:212), ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Adanya dunia sosial di dalam *game online* mampu mempengaruhi produksi konsep diri pemainnya melalui proses tertentu. Hal ini yang mendasari penulis tertarik untuk membahas atau meneliti konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh (tanjung haro) khususnya *game online* PUBG.

Konsep diri adalah penghargaan individu terhadap identitasnya sendiri (Schmidt & Cagran, 2008:10). Sunaryo (2014:52) menyatakan konsep diri merupakan cara individu dalam melihat pribadinya secara utuh, menyangkut fisik, emosi, intelektual, sosial, dan spiritual. Menurut Nasihah (2017:4) setiap individu memiliki gambaran tentang dirinya, gambaran ini disebut dengan konsep diri. Konsep diri merupakan gambaran yang di miliki seseorang tentang dirinya, yang di bentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus-menerus dan terdiferensiasi (Nasihah, 2017:5). Konsep diri berperan penting pada setiap individu dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga menentukan perilakunya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Bagaimana individu memandang diri, akan nampak dari seluruh perilaku. Perilaku individu akan sesuai dengan cara individu memandang diri sendiri (Pudjijogyanti dalam Respati, 2006:7).

Ada tiga alasan konsep diri penting dalam menentukan perilaku yaitu, pertama mempertahankan keselarasan batin, artinya jika timbul perasaan, pikiran atau persepsi yang saling bertentangan satu sama lain, maka individu akan berusaha menghilangkan ketidakselarasan tersebut dengan cara mengubah perilaku. Kedua membantu individu dalam menafsirkan pengalaman. Sebuah kejadian akan ditafsirkan secara berbeda antara individu. Ketiga menentukan harapan hidup, artinya individu yang memandang negatif dirinya dapat menyebabkan individu tersebut tidak mempunyai motivasi untuk mendapatkan hasil terbaik (Pudjijogyanti dalam Respati, 2006:8). Konsep diri seorang individu sudah mulai terbentuk pada saat fase remaja yang menjadi pedoman dalam bersosialisasi dengan lingkungannya (Sari, 2013:12).

Hasil beberapa riset terkait konsep diri pemain *game online* sebagai berikut: Pandu dwi pamungkas dengan judul konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game mmorpg*, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan *negative* yang signifikan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game MMORPG*. Dan hasil riset dari Ardita silvada dengan judul konsep diri pemain *game online*: studi fenomenologi tentang konstruksi konsep diri perempuan pecandu *RAN online* di Jakarta, menjelaskan

bagaimana proses perempuan melalui terjun ke dunia game kemudian membangun identitas diri mereka, lewat interaksi yang terdapat di dalam game.

Perempuan dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena sebuah keunikan tersendiri bahwa ada banyak perempuan yang bermain game, padahal selama ini seperti yang diketahui game online khususnya PUBG mobile lebih identik ke laki-laki karena merupakan jenis game perang, dan seperti yang kita ketahui game ini berisi kekerasan karena terdapat adegan membunuh yang oleh kaum perempuan seharusnya dihindari, namun ternyata banyak perempuan yang juga memainkan game tersebut bahkan sampai batas kecanduan.

Permainan game *online* ini layaknya seperti pisau bermata dua, memiliki sisi positif dan juga sisi negatif. Permainan game *online* dapat memberi sisi positif apabila dimainkan dalam takaran waktu yang wajar yaitu sepuluh sampai dua belas jam per minggu (Loton, 2014:34). Bermain game *online* yang wajar dapat melatih kreatifitas, melatih pengetahuan tentang komputer, memperbanyak pertemanan melalui ngobrol/chatting di dalam permainan ini, dengan bermain game online para remaja juga dapat belajar memposisikan dirinya sebagai orang lain di dalam permainan tersebut. Bermain game online juga dapat membantu menenangkan pikiran atau istirahat. Menurut Loton (2014:35) permainan game online yang dimainkan melebihi waktu yang wajar dapat memberikan efek yang negatif. Game online ini dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang membuat para remaja ingin selalu bermain game, apabila sampai kecanduan dapat mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis. Contoh efek negatif bagi remaja yang kecanduan memainkan permainan game online adalah

merelakan waktu sekolahnya demi bermain game online. Tidak sedikit para remaja yang kecanduan/teradiksi sampai menginap di tempat tongkrongan mereka sampai larut malam bahkan menginap di rumah temannya untuk memperoleh kepuasan dari permainan ini. Sedikit banyak para orangtua khawatir dengan anaknya yang mulai bermain permainan game online ini. Para orang tua khawatir anaknya akan kecanduan bermain game online (Goldberg, 2018:1).

Dampak kecanduan game bagi perempuan usia 17-26 tahun dengan durasi main 15 jam per minggu adalah beberapa remaja ada yang membolos sekolah/jam kuliah karena lebih memilih bermain game bersama teman-temannya, fokus belajar menjadi terganggu karena yang ada dalam pikiran adalah bagaimana cara memenangkan game yang dimainkan.

Konsep diri yang ditunjukkan perempuan pecandu game ada yang negatif dan ada yang positif, konsep diri positif terlihat dari kepercayaan diri mereka yang tinggi, hal ini karena mereka merasa memiliki keunggulan dan keunikan dalam hal bermain game. Sedangkan konsep diri negatif dapat dilihat dari rasa percaya diri yang berlebihan, dimana para perempuan pecandu game merasa dengan kemenangan yang mereka raih dalam game membuat mereka hebat dan lebih unggul dari yang lain. Hal lainnya juga dapat dilihat dari para remaja perempuan yang mengabaikan persoalan-persoalan yang dihadapinya yang seharusnya dapat diselesaikan. Konsep diri negatif juga tergambar dari tingkat emosi yang tinggi hal ini karena kekalahan yang mereka alami di game akan membuat mereka frustrasi dan melampiaskan emosi pada orang sekitar.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan, maka penulis ingin mengetahui lebih banyak lagi perihal **”konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang menarik untuk dikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dampak pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh.
- 2) Fenomena maraknya perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh
- 3) Konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas adapun yang menjadi fokus penelitian ini ialah Untuk mengetahui konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mencoba untuk merumuskan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh.

Sedangkan manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menyumbangkan konstrubusinya bagi perkembangan dunia ilmu komunikasi

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan kritis bagi masyarakat pengguna maupun pengamat internet khususnya *game online* dan menjadi bahan informasi dan rujukan kepada para peneliti yang akan datang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A.Kajian Literatur

1. Konsep Diri

a. Pengertian Konsep Diri

Pengertian konsep diri menurut Hurlock (Qolbi, 2020:19) ialah sebuah pemikiran seseorang tentang siapa dirinya dan apa dirinya sebenarnya. Konsep ini adalah gambaran refleksi, pada umumnya ditentukan oleh peran dan koneksi dengan individu lainnya, dan apa yang mungkin akan mereka tanggap. Konsep diri melingkupi citra-diri baik itu fisik maupun psikologis. Citra diri fisik umumnya terkait dengan hal yang tampak, sedangkan citra diri psikologis didasarkan pada gagasan, ego, dan emosi.

Konsep diri yaitu segala pandangan kita terhadap aspek diri kita sendiri yang melingkupi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis, yang tercipta oleh pengalaman pada masa sebelumnya dan hubungan kita dengan orang lain. Konsep diri berarti bahwa segala sesuatu yang kita sadari tentang diri sendiri, apa yang kita yakini, dan apa yang sudah dialami dalam hidup kita termuat pada perangkat dalam mental kepribadian kita, maka itulah yang disebut dengan konsep diri. Konsep diri kita mengawali dan memperkirakan tingkat kinerja dan keefektifan dari setiap tindakan kita. Perilaku nyata kita akan selalu sejalan dengan konsep diri yang ada dalam diri kita. Maka dari itu, peningkatan dalam

segala bidang kehidupan kita memang harus dimulai dengan meningkatkan konsep diri kita.

Konsep diri yaitu yang terdiri dari diri sebenarnya dan berbagai pilihan diri atau potensi diri yang mana dapat dipelajari dari sudut pandang orang itu sendiri dan dari khayalan orang tersebut dan dari sudut pandang orang lain (Oppenheimer, 2013:76). Menurut Farozin dan Kartika (2004:24) konsep diri merupakan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri yang dibagi menjadi dua, yaitu konsep diri sebenarnya merupakan konsep seseorang tentang dirinya yang sebagian besar ditentukan oleh peran dan hubungannya dengan orang lain serta persepsinya tentang penilaian orang lain terhadap dirinya dan yang kedua konsep diri ideal merupakan gambaran seseorang mengenai penampilan dan kepribadian yang didambakan.

Sunaryo (2014:52) memaparkan bahwa konsep diri merupakan cara individu dalam melihat pribadinya secara utuh, menyangkut fisik, emosi, intelektual, sosial, dan spiritual. Sedangkan menurut Centi (2006:30) konsep diri adalah pandangan dan sikap individu terhadap diri sendiri. Surya (2010:81) menyatakan konsep diri yaitu suara hati dalam melakukan penilaian terhadap diri sendiri.

Menurut Widiarti (2017:3) konsep diri adalah pemahaman tentang diri sendiri yang timbul akibat interaksi dengan orang lain beserta pandangan dan perasaan tentang diri kita. Sedangkan Menurut Riswandi (dalam Widiarti, 2017:3) konsep diri merupakan faktor yang menentukan dalam komunikasi dengan orang lain.

Hurlock (dalam Rahmat, 2018:41) menyatakan konsep diri yaitu persepsi, keyakinan, perasaan, atau sikap seseorang tentang dirinya beserta kualitas penyikapan individu tentang dirinya sendiri dan juga suatu sistem pemaknaan individu tentang dirinya sendiri dan juga pandangan orang lain tentang dirinya.

Menurut West dan Turner (dalam Shintaviana dan Yudarwati, 2014:3) konsep diri (*self concept*) merupakan seperangkat perspektif yang dipercaya orang mengenai dirinya sendiri. Peranan, talenta, keadaan emosi, nilai, keterampilan dan keterbatasan sosial, intelektualitas, dan seterusnya yang membentuk konsep diri. Menurut Papalia dan Olds (dalam Widiarti, 2017:3) konsep diri merupakan gambaran menyeluruh tentang kemampuan dan sifat-sifat seseorang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah semua hal yang dilihat oleh seorang individu tentang penampilan dirinya, baik dari penilaian dirinya sendiri maupun dari penilaian orang lain.

b. Elemen-elemen Konsep Diri

Brian Tracy (2013:79) menyatakan bahwa konsep diri memiliki tiga elemen utama yaitu:

1) *Self-Ideal* (Diri Ideal)

Diri ideal ialah karakter seperti apa yang sangat diinginkan di semua aspek kehidupan. Bentuk ideal ini akan memandu membentuk perilaku. Sebagian dapat berupa kehendak dan yang lainnya merupakan keharusan. Combs and Soper (dalam Burns, 2016: 82), pikirkan self-ideal ini selaku jenis orang yang dia inginkan dan didambakan oleh individu yang berkaitan.

2) *Self-Image* (Citra Diri)

Citra diri adalah diri yang berasal dari penilaian orang-orang yang dihormati. Tanggapan dan ketetapan dari afirmasi, reaksi, isyarat halus dari orang lain kepada yang lainnya secara bertahap membentuk konsep diri sebagaimana yang diyakini, dilihat dan diinginkan oleh orang lain. Semua peningkatan dalam hidup dimulai dengan memperbaiki citra-diri

3) *Self-Esteem* (Jati Diri)

Jati diri adalah diri yang dasar, konsep pribadi seperti yang apa dia pikirkan, umumnya disebut diri yang dikenali. Bagian ini adalah komponen emosional dari kepribadian. Ketiga aspek inilah yang membentuk kepribadian individu, menentukan apa yang biasanya individu tersebut pikirkan, rasakan dan lakukan, dan akan mempengaruhi semua hal yang terjadi pada individu tersebut.

c. Jenis-jenis Konsep Diri

Collhoun dan Acocella (2011: 92), menyatakan ada dua jenis konsep diri, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif:

1) Konsep Diri Positif

Konsep diri yang positif adalah konsep diri yang menerima semua hal yang ada dalam diri sendiri seorang individu dan tidak merasa kecewa pada dirinya sendiri. Seorang yang memiliki konsep diri positif adalah seorang yang mengetahui benar siapa dia, jadi dia menerima semua keuntungan dan kekurangannya, evaluasinya menjadi lebih positif juga mampu merancang

tujuan sesuai kenyataan. Berikut adalah tanda-tanda orang dengan konsep diri positif:

- a. Memiliki keyakinan akan kemampuannya menjalankan kehidupan yang dihadapinya.
- b. Percaya bahwa dirinya berharga sebagai manusia yang setara dengan manusia-manusia lain.
- c. Sanggup memposisikan dirinya setara dengan orang lain, sehingga eksistensinya dapat diakui yang lainnya.
- d. Mampu bertanggung jawab terhadap segala tindakannya.
- e. Menyadari tidak merasa malu dengan kondisinya.

2) Konsep Diri Negatif

Konsep diri negatif merupakan penilaian negatif gambaran mental terhadap diri sendiri. Konsep diri negatif akan berhubungan langsung dengan pengetahuan yang tidak akurat tentang diri sendiri, harapan yang tidak realistis atau tidak masuk akal, dan harga diri yang rendah. Ada dua tipe konsep diri negatif Menurut Collhoun dan Acocella (2011:93), yaitu:

- a) Gambaran seseorang tentang dirinya sendiri sama sekali tak beraturan, tidak punya rasa stabilitas dan keutuhan. Seseorang itu sama sekali tidak tahu siapa dia, kekuatannya dan kelemahan atau rasa hormat di hidupnya.
- b) Gambaran individu terhadap diri sendiri terlalu konstan dan monoton. Ini terjadi dikarenakan individu tersebut diajari dengan cara didik yang keras, penyimpangan dari himpunan aturan yang ada di pikirannya

adalah cara hidup yang benar. Berikut adalah tanda-tanda seseorang memiliki konsep diri negatif:

- Lebih peka dan tidak terima terhadap kritik dari orang lain.
- Sangat senang apabila menerima pujian dari orang lain.
- Suka merendahkan dan tidak mampu menghargai orang lain.
- Cenderung menganggap orang lain tidak suka dengan dirinya.
- Pesimis, merasa tidak mampu untuk bersaing.

2. Candu (Kecanduan)

a. Pengertian Candu atau Kecanduan

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Menurut Thakkar dan Levitt (2006:55) kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatrik yang ditandai oleh penggunaan berlebihan (kompulsif) terhadap suatu zat yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan), seperti hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan. Sedangkan menurut Davis (dalam Soetjipto, 2005:6) mendefinisikan kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa

kecanduan merupakan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurang kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

American Psychological Assosiation (Rosenberg, 2014:69) menjelaskan bahwa ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam bermain *game online*.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "*The Heart of Addiction*" (Yee, 2002:1), terdapat dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisikil seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisikal seperti kecanduan terhadap *game online*.

b. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009:79), kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan.

Menurut Weinstein (2010:270), kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari

kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Yee (2006:772), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Young (2009:356), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang gamedan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukan nya dan membayangkan sedang bermain game. orang yang kecanduan game online akan fokus pada game dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan.

Sedangkan menurut Charlton dan Danforth (2007:1531), kecanduan *game online* adalah penggunaan game secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain game.

Berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya.

3. Perempuan

Istilah perempuan diberikan kepada seseorang gadis yang telah mencapai usia tertentu pada masa perkembangannya yaitu pada usia memasuki tahap perkembangan dewasa yaitu usia 20-40 tahun. Sedangkan seorang gadis yang masih berusia dibawah 20 tahun belum dapat dikatakan sebagai wanita (dewasa) tetapi disebut dengan anak usia belasan atau anak remaja sampai ia mencapai usia dewasa atau mencapai usia 21 tahun (Harlock, 2015:8). Semakin diakui bahwa transisi ke masa dewasa merupakan titik krisis dalam perjalanan hidup (Arnett dan Tanner, 2006:29). Memasuki masa dewasa sama sekali bukan hanya tentang kematangan fisik atau mencapai umur kronologis tertentu.

Sedangkan menurut Kartono (2013:18) bahwa seorang perempuan harus memiliki beberapa sifat khas kewanitaannya yang banyak dituntut dan disorot oleh masyarakat luas antara lain: keindahan, kerendahan hati dan memelihara. Sementara itu menurut Becker (2013:27) istilah perempuan ditunjukkan untuk menyatakan seorang gadis yang telah matang secara emosi dan afeksi serta telah memiliki kebebasan untuk menentukan cita-cita dan tujuan hidupnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa perempuan adalah seorang gadis mengandung daya tarik kecantikan dan memiliki sifat keibuan yang telah mencapai usia dewasa dan telah dapat memiliki kematangan secara emosi dan afeksi serta memiliki sifat-sifat khas kewanitaannya.

4. Game Online PUBG

a. Pengertian Game Online

Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana dan tidak rumit sampai menjadi modern dan terbaru. Permainan *online* (*game online*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan internet, sebagai medianya. *Game online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* menurut Kim dkk (2002:1) adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet)

Selanjutnya Winn dan Fisher (2004:1) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*.

Server adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client. Client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan server. Contoh permainan online adalah Ragnarok Online (RO), Point Blank, DOTA dan permainan sejenis lainnya. Permainan video

ditinjau dari cara memainkan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis (genre) seperti Real Time Strategy (RTS), *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Game* (RPG), *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Turn Based* dan *Sport*.

b. Genre *Game Online*

Menurut Adams (2010: 57), genre-genre dari *game online* meliputi:

1) *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

2) *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

3) *Role Playing Game* (RPG)

Permainan RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Dalam permainan RPG, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

4) *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk game seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain

c. *Game Online* PUBG

Playerunknown's battleground atau disingkat menjadi PUBG adalah sebuah game dimana kamu harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup (pubgmobile.com, 2017). Bila bicara *gamebattle royale*, jelas *game Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) adalah yang paling dikenal sebagai pencetus *gamebattle royale*. Bahkan saat ini permainan populer lain seperti *Call of Duty* dan *Battlefield* juga mulai menyematkan mode permainan yang serupa dengan PUBG. PUBG Corp baru-baru ini mengumumkan telah menjual sebanyak 50 juta kopi game PUBG untuk konsol Xbox Onedan PC. Menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas platform mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada PC dan Xbox One, 350 juta lainnya bermain pada perangkat mobile platform android maupun ios (pubgmobile.com, 2017).

Dalam permainan PUBG para pemain dapat bermain dengan 100 orang secara bersamaan dalam satu kali permainan. Dalam permainan ini terdapaat 3 jenis permainan yang pertama tipe solo yaitu pemain hanya bermain sendirian, kedua tipe duo atau dalam satu tim terdapat dua orang pemain, dan yang terakhir adalah tipe squad yang satu tim nya terdapat empat orang pemain. Di dalam

permainan ini dapat juga mengundang teman melalui kode identitas maupun melalui sosial media yang sudah terhubung (pubgmobile.com, 2017)

Player Unknown's Battleground diawali dengan permainan untuk versi PC (*personal computer*) yang dirilis di steam pada bulan Maret 2017. Dalam kurun waktu hampir satu tahun, permainan ini sudah membuat rekor baru, yaitu sekitar 877.844 pemain yang online bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2018 pada platform steam . Angka rekor tersebut secara langsung mengalahkan rekor jumlah pemain pada permainan dota 2 yang mencapai 842.919 pemain yang *online* dalam waktu yang bersamaan (pubgmobile.com, 2017) .

B. Definisi Operasional

a. Konsep Diri

Konsep diri adalah segala yang anda tahu tentang diri anda, semua apa yang anda percayai, dan apa yang telah terjadi dalam hidup anda terekam dalam *mental hard-drive* kepribadian anda, yaitu dalam *self-concept* anda. *Self-concept* anda mendahului dan memprediksi tingkat perfoma dan setiap efektivitas setiap tindakan anda. Tingkah laku nyata anda akan selalu konsisten dengan *self-concept* yang terdapat didalam diri anda. Oleh karena itu perbaikan di segala bidang kehidupan anda harus dimulai dari perbaikan didalam *self-concept* anda.

b. Pecandu

Pecandu atau sering juga disebut dengan *addict* yaitu, suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif, dan ini menyebabkan ketergantungan fisik dan psikologis.

c. Perempuan

Perempuan atau *Female addict* dapat dikatakan seorang perempuan yang melakukan suatu kegiatan secara terus menerus yang membuatnya menjadi *addiction*.

d. *Game online* PUBG (*Playerunknowns Battleground*)

Game online adalah permainan yang dilakukan menggunakan jaringan internet. *Game online* PUBG *genre game online* yang dirancang dimana semua player harus saling membunuh *player* lainnya sampai tersisa satu *player* yang menjadi pemenang. Permainan *game* PUBG bisa dimainkan secara tim atau *squad* (maksimal berisi 4 *player*).

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tinjauan Penelitian Terdahulu Berdasarkan studi pustaka, peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Studi penelitian terdahulu sangat penting sebagai bahan acuan yang membantu peneliti dalam merumuskan asumsi dasar, untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan peneliti. “konsep diri perempuan pecandu *game online* PUBG di Payakumbuh”. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang dijadikan sebagai referensi.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1	Konsep diri dengan kecanduan game online pada pemain <i>game mmorpg</i>	Pandu Dwi Pamungkas, 2019	Hasil pnelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik pearson producy moment.hasil dari analisis data menggunakan analisis pearson product moment menunjukkan bahwa adanya hubungan negative yang signifikan antara konsep diri dengan kecsnduan game online pada pemain game MMORPG.
2	Perilaku komunikasi pengguna <i>game online</i> "mobile legends"	Andi Indri Abriani, 2018	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi pengguna <i>game onlie mobile lagends</i> itu terjadi karena adanya factor emosional,dan hal tersebut mengacu pada perubahan sikap,prilaku,serta perubahan dalam menyampaikan informasi khsus nya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang pada umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata
3	Konsep diri pemain <i>game online</i> :studi fenomenologi tentang konstruksi konsep diri perempuan pecandu RAN <i>online</i> di Jakarta	Ardita Silvadha. Universitas Padjajaran, 2012.	Hasil penelitian menjelaskan bagaimana proses perempuan melalui terjun <i>kedunia game</i> kemudia membangun identitas diri mereka lewat interaksi yang terdapat didalam <i>game</i> .
4	Pengaruh <i>game online</i> terhadap motifasi belajar siswa	Nisrinafatini.Universita s Kristen Satya Wacana, 2020.	dapat disimpulkan bahwa <i>game online</i> berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus
5	Kecanduan <i>game online</i> berhubungan dengan penyesuaian soaial pada remaja.	Tantri Widyarti Utami, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kendal, 2018.	Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan penyesuaian sosial remaja (p value= 0,000).

Penelitian oleh Dwi Pandu Pamungkas dengan judul konsep diri dengan kecanduan game online pada pemain game mmorpg, 2018 universitas sriwijaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengolahan data. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan sama membahas konsep diri pemain game online. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi peneliti dengan peneliti terdahulu.

Penelitian oleh Andi Indri Abriani, perilaku komunikasi pengguna *game online* "Mobile Legends" 2018, Universitas Halu Oleo. peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif dan mengandung unsur *game online*, sedangkan perbedaan terletak pada lokasi peneliti dengan peneliti terdahulu. Peneliti oleh Arditha Sirvada, konsep diri pemain *game online*: studi fenomenologi konstruksi konsep diri perempuan pecandu RAN di Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengolahan data. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif dan sama membahas konsep diri pemain *game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi peneliti dengan peneliti terdahulu. Penelitian oleh nisrinafatin, pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, 2020. Universitas Kristen satya wacana, peneliti menggunakan penelitian kualitatif dan mengandung unsur *game online*, sedangkan perbedaan terletak pada lokasi peneliti dengan peneliti terdahulu

Penelitian oleh Tantri Widiarty Utami, kecanduan *game online* berhubungan dengan penyesuaian sosial remaja, 2018, sekolah tinggi ilmu kesehatan kendal. persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu

sama menggunakan penelitian kualitatif dan pecandu *game online*, sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi dan penelitian terdahulu.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menginterpretasikan pengalaman yang dialami secara langsung tentang konsep diri dan menggali struktur kesadaran dalam fenomena perempuan pecandu *game online* dengan kajian fenomenologi ini.. Fenomenologi tidak hanya berfokus pada fenomena tetapi juga pengalaman sadar individu yang mengalaminya secara langsung (Kuswarno, 2009: 22).

Penelitian ini memperlihatkan bagaimana para gamers memaknai citra diri dari karakter yang mereka ciptakan dalam dunia virtual. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang hasilnya tidak didapatkan dengan prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss & Corbin, 2007:4). Pendekatan kualitatif digunakan karena untuk mengetahui bagaimana perempuan pecandu game online dan mengapa mereka memaknainya sedemikian rupa, peneliti harus berinteraksi langsung dengan sampel-sampel yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan peneliti.

B. Subyek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah perempuan pecandu *game online* di Payakumbuh. Peneliti memutuskan menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai tolak ukur dalam memilih subyek penelitian. Menurut Pawito (2007: 88), *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel pada sekelompok individu dengan kriteria tertentu yang diyakini mewakili semua unit analisis yang ada. Dalam memilih subjek penelitian peneliti menetapkan kriteria yaitu:

1. Pemain perempuan di Payakumbuh yang tergolong remaja (usia 17-26 tahun) dan dewasa (usia 27-45 tahun)
2. Pemain aktif dengan durasi main minimal 15 jam perminggu
3. Bersedia diwawancarai seputar *game online* khususnya PUBG

b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah segala sesuatu permasalahan yang hendak diteliti (Alwasilah, 2002:115). Dengan kata lain objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi fokus dari sebuah penelitian. Jika kita bicara tentang objek penelitian, objek inilah yang akan dikupas dan dianalisis oleh peneliti berdasarkan teori-teori yang sesuai dengan objek penelitian. Objek penelitian ini yaitu fenomenologi tentang konstruksi konsep diri perempuan pecandu game PUBG di Payakumbuh

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Payakumbuh khususnya di daerah Tanjung Haro selama bulan April-Mei 2021, dalam proses tahapan pengumpulan data yang berhubungan dengan topik penelitian. Penelitian dilaksanakan secara langsung.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN																					KET
		NOVEMBER				DES-JAN				FEBRUARI				MARET				APRIL-MEI				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan dan penyusunan UP				X																	
2	Bimbingan proposal								X													
3	Seminar proposal											X										
4	Riset													X								
5	Peneliti lapangan															X						
6	Pengolahan dan analisis data																	X				
7	Konsultasi bimbingan skripsi																		X			
8	Ujian skripsi																			X		
9	Revisi dan pengesahan skripsi penggandaan																				X	

serta penyerahan skripsi																			
--------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan data sekunder beriku penjelasannya:

1. Sumber Data Primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah informan (perempuan tepatnya di Payakumbuh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara observasi partisipan sebagai dan wawancara sebagai metode pengumpulan data.

1. Wawancara (*in-depth interview*)

Wawancara adalah percakapan antara peneliti dan subjek penelitian yang dianggap memiliki informasi akan objek penelitian. Subyek penelitian adalah khalayak yang masuk kedalam kriteria tertentu yang sebelumnya ditetapkan oleh peneliti, Jenis wawancara yang digunakan dalam oleh peneliti adalah wawancara mendalam. Dalam penelitian fenomenologi wawancara yang dilakukan bersifat informal dan interaktif. Wawancara yang dilakukan akan mengalir sesuai dengan

respon jawaban yang diberikan subjek penelitian dan subjek menyadari serta tahu tujuan dari wawancara dan pewawancara menentukan sendiri masalah dan pertanyaan yang akan diajukan.

2. Observasi-Partisipan

Observasi-partisipan ialah teknik pengumpulan data dimana peneliti akan mengamati dengan langsung bagaimana aktifitas yang terjalin antara subyek penelitian dengan obyek penelitian. Yang artinya peneliti berpartisipasi secara langsung dalam fenomena. Metode ini dikenal sebagai metode *playing with players*. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data tentang konsep diri subjek penelitian baik selama bermain maupun dalam kehidupan sosial para pemain *game online*. Peneliti juga akan bermain sambil mengamati subjek penelitian saat memainkan *game online* untuk mengetahui bagaimana mereka berinteraksi dengan pemain *game* lainnya dan posisi mana yang dapat mereka kategorikan. Pengamatan masih akan dilakukan ketika subyek tidak bermain *game*

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai teknik pengumpulan data. Metode observasi, kuesioner atau wawancara melengkapi kegiatan dokumentasi. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumentasi digunakan untuk menelusuri data historis yang ada dalam bentuk surat, catatan harian, laporan dokumen berupa foto, CD, film, dll.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam proses penelitian ini, untuk menguji kredibilitas data peneliti menggunakan metode triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam (Putra, 2012:45), triangulasi merupakan metode pengecekan kembali hasil yang telah ditemukan dengan membandingkan data yang telah diperoleh dengan menggunakan sumber lain. Proses cek dan ricek data yang telah dikumpulkan dengan sumber lain sebagai patokan dan pengecekan hasil observasi langsung dengan hasil wawancara dengan subjek.

Peneliti menggunakan metode triangulasi dalam penelitian ini, dimana hasil observasi dibandingkan dengan hasil wawancara. Data yang sama akan dikategorikan berdasarkan tampilan mana yang lebih spesifik. Kemudian dari hasil yang telah dianalisis akan menghasilkan suatu kesimpulan. Menurut buku Muslimin Machmud yang berjudul Pedoman Penulisan Skripsi (2016:71), peneliti dapat melakukan wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang lengkap dan gambaran yang lengkap dari data yang diperoleh secara akurat.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperoleh terkumpul, peneliti akan melakukan analisis berdasarkan 4 hal, yaitu:

- 1) Pertama adalah mendeskripsikan pengalaman yang dirasakan selama melakukan pengamatan pada saat subyek sedang bermain. Peneliti juga

akan mendeskripsikan dengan detail pengalamannya terhadap fenomena tersebut.

- 2) Kedua, peneliti akan membuat daftar pertanyaan penting yang mampu menggali pernyataan dari para pemain game.
- 3) Ketiga, peneliti akan mengamati pemaknaan subyek terhadap obyek penelitian. Bagaimana para subjek penelitian memaknai karakter yang dibangun, dan elemen-elemen lain yang ada dalam game tersebut
- 4) Keempat adalah peneliti akan mendeskripsikan bagaimana pengalaman para subyek terhadap fenomena dalam bermain game online tersebut. Peneliti kemudian membuat kesimpulan penelitian. Kesimpulan awal dalam penelitian kualitatif mungkin akan menjawab pertanyaan yang sudah dijabarkan pada rumusan masalah, akan tetapi bisa juga tidak. Karena rumusan masalah dalam penelitian kualitatif adalah bersifat sementara dan akan berkembang. Sebaliknya, jika data yang dihasilkan dalam tahap awal diperkuat oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapangan, jadi kesimpulan yang dihasilkan pun bersifat terpercaya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kota Payakumbuh

Kota Payakumbuh terutama pusat kotanya dibangun oleh pemerintah kolonial Hindia-Belanda. Sejak keterlibatan Belanda dalam Perang Padri, kawasan ini berkembang menjadi depot atau kawasan gudang penyimpanan dari hasil tanam kopi dan terus berkembang menjadi salah satu daerah administrasi distrik pemerintahan kolonial Hindia-Belanda waktu itu.

Menurut tambo setempat, dari salah satu kawasan di dalam kota ini terdapat suatu nagari tertua yaitu nagari Aie Tabik dan pada tahun 1840, Belanda membangun jembatan batu untuk menghubungkan kawasan tersebut dengan pusat kota sekarang. Jembatan itu sekarang dikenal juga dengan nama Jembatan Ratapan Ibu.

Payakumbuh sejak zaman sebelum kemerdekaan telah menjadi pusat pelayanan pemerintahan, perdagangan, dan pendidikan terutama bagi Luhak Limo Puluah. Pada zaman pemerintahan Belanda, Payakumbuh adalah tempat kedudukan asisten residen yang menguasai wilayah Luhak Limo Puluah, dan pada zaman pemerintahan Jepang, Payakumbuh menjadi pusat kedudukan pemerintah Luhak Limo Puluah.

Kota Payakumbuh sebagai pemerintah daerah berdasarkan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1956 tanggal 19 Maret 1956, yang menetapkan kota ini sebagai kota kecil. Kemudian ditindaklanjuti oleh Peraturan Menteri Dalam Negeri

Nomor 8 tahun 1970 tanggal 17 Desember 1970 menetapkan kota ini menjadi daerah otonom pemerintah daerah tingkat II Kotamadya Payakumbuh.

Selanjutnya wilayah administrasi pemerintahan terdiri atas 3 wilayah kecamatan dengan 73 kelurahan yang berasal dari 7 jorong yang terdapat di 7 kanagarian yang ada waktu itu, dengan pembagian kecamatan Payakumbuh Barat dengan 31 Kelurahan, kecamatan Payakumbuh Timur dengan 14 kelurahan dan kecamatan Payakumbuh Utara dengan 28 kelurahan.

Sebelum tahun 1970, Payakumbuh adalah bahagian dari Kabupaten Lima-Puluh Kota dan sekaligus ibu kota kabupaten tersebut. Pada tahun 2008, sesuai dengan perkembangannya maka dilakukan pemekaran wilayah kecamatan, sehingga kota Payakumbuh memiliki 5 wilayah kecamatan, dengan 8 kanagarian dan 76 wilayah kelurahan.

Adapun wilayah kecamatan yang baru tersebut adalah kecamatan Lamposi Tigo Nagari, yang terdiri dari 6 kelurahan dalam kanagarian Lampasi dan Kecamatan Payakumbuh Selatan, yang terdiri dari 9 kelurahan dalam 2 kanagarian yaitu Limbukan dan Aur Kuning. Kecamatan Payakumbuh Barat terdiri dari 22 kelurahan dalam Kanagarian Koto Nan IV. Kecamatan Payakumbuh Timur terdiri dari 14 kelurahan dalam 3 kanagarian, yaitu Aie Tabik, Payobasuang dan Tiakar. Kecamatan Payakumbuh Utara terdiri dari 25 kelurahan dalam Kanagarian Koto Nan Godang.

2. Keadaan Geografis

Secara Geografis Kota Payakumbuh terletak pada $00^{\circ}10'$ - $00^{\circ}17'$ LS dan $100^{\circ}35'$ - $100^{\circ}45'$ BT. Luas wilayah Kota Payakumbuh yaitu $80,43 \text{ Km}^2$ atau setara dengan 0,19 % dari luas Propinsi Sumatera Barat dengan batas daerah adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota
- b. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kecamatan Luak dan Kecamatan Situjuh Limo Nagari Kabupaten Lima Puluh Kota
- c. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kecamatan Payakumbuh dan Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota
- d. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kecamatan Luak dan Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota

Keadaan topografi kota Payakumbuh bervariasi antara dataran dan berbukit dengan ketinggian 514 meter di atas permukaan laut. Kota Payakumbuh dilalui oleh tiga buah sungai yaitu Batang Agam, Batang Lampasi dan Batang Sinama. Payakumbuh tercatat memiliki luas wilayah $80,43 \text{ Km}^2$ atau setara dengan 0,19% dari luas wilayah Sumatera Barat, yang terdiri dari 17,3% wilayah yang telah terbangun, bagian yang tidak terbangun digunakan untuk kegiatan pertanian, hutan, perikanan, rawa-rawa dan lain-lain. Suhu udara rata-rata 26°C dengan kelembaban udara berkisar antara 45-50 %. Curah hujan pada tahun 2001 adalah 1507 mm dengan jumlah hari hujan adalah 85 hari.

3. Administrasi Kota Payakumbuh

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang gambaran umum mengenai wilayah administrasi Kota Payakumbuh sebagai dasar dalam pengembangan kawasan dan infrastruktur Bidang Cipta Karya.

Pembentukan Pemerintahan Daerah Tingkat II Payakumbuh berdasarkan Undang- Undang Nomor 8 Tahun 1956 yang menetapkan Kota Payakumbuh sebagai Kota Kecil. Wilayah Kota Payakumbuh secara administrasi terdiri dari 3 (tiga) kecamatan dan 73 kelurahan berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1975 tentang Wilayah Kota Payakumbuh. Namun pada tahun 2008 diadakan pemekaran wilayah kecamatan, sehingga Kota Payakumbuh memiliki 5 (lima) Kecamatan, 76 kelurahan dan 8 nagari adat. Pada tahun 2014 dan 2016 diadakan penggabungan beberapa kelurahan menjadi 1 (satu) kelurahan sehingga kota Payakumbuh pada tahun 2016 memiliki 5 (lima) Kecamatan, 48 Kelurahan dan 8 Nagari Adat. Pada tahun 2017 ini rencananya digabungkan pula 2 (dua) kelurahan menjadi 1 (satu) Kelurahan sehingga tinggal 47 Kelurahan.

4. Kependudukan

Jumlah penduduk Kota Payakumbuh pada tahun 2015 adalah 127.826 jiwa, dengan pertumbuhan penduduk pada tahun 2015 sebesar 1,67%. Peningkatan jumlah penduduk berdampak langsung kepada peningkatan kepadatan penduduk menjadi 1.589 jiwa per Km² pada tahun 2015. Jumlah penduduk di Kota Payakumbuh seperti terlihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk dan Kepadatan Dirinci Per Kecamatan di
Kota Payakumbuh Tahun 2015

No	Kecamatan	Luas (Km ²)	Jumlah		Kepadatan Penduduk (per Km ²)
			Penduduk (Jiwa)	Rumah Tangga	
1	Payakumbuh Barat	19,66	49.450	12.558	2.594
2	Payakumbuh Timur	22,73	27.634	6.612	1.216
3	Payakumbuh Utara	14,53	30.679	7.599	2.112
4	Payakumbuh Selatan	14,09	10.453	2.562	712
5	Lamposi Tigo Nagori	9,42	9.610	2.252	1.020
Jumlah		80,43	127.826	31.583	1.589

Sumber : Payakumbuh Dalam Angka Tahun 2016

Jumlah penduduk Kota Payakumbuh pada tahun 2015 adalah 127.826 jiwa yang terdiri dari 63.502 jiwa penduduk laki-laki dan 64.324 jiwa penduduk perempuan dengan sex ratio 99,72.

Jika dilihat dari kelompok umur di tahun 2019 masih sama pola nya dengan tahun 2018 yang lalu yaitu umur 0-4 tahun cenderung paling banyak jumlahnya. Kemudian pada umur 20-24 tahun mulai menurun, kemudian mulai cembung lagi pada umur 25-29 tahun. Setelah itu kembali meruncing di umur selanjutnya sampai dengan umur 75+.

Tabel 4.2 : Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Payakumbuh, 2019

Kelompok Umur	Jenis Kelamin			Rasio Jenis Kelamin
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
0-4	7 004	6 821	13 825	103
5-9	6 693	6 433	13 126	104
10-14	6 120	5 984	12 104	102
15-19	5 888	5 883	11 771	100
20-24	4 881	4 894	9 775	100
25-29	5 311	5 278	10 589	101
30-34	5 495	5 210	10 705	105
35-39	4 894	4 798	9 692	102
40-44	4 481	4 795	9 276	93
45-49	4 171	4 055	8 226	103
50-54	3 659	3 610	7 269	101
55-59	2 930	3 157	6 087	93
60-64	2 344	2 468	4 812	95
65-69	1 712	1 911	3 623	90
70-74	958	1 118	2 076	86
75+	945	1 672	2 617	57
Jumlah	67 486	68 087	135 573	99

Sumber: BPS Kota Payakumbuh, 2020

Untuk masing-masing kecamatan di Kota Payakumbuh, kelompok umur 0-4 tahun menduduki angka terbesar dibandingkan dengan kelompok umur yang lainnya. Kecamatan Payakumbuh Barat jumlah penduduk kelompok umur 0-4 tahun sebesar 5.262 jiwa, Kecamatan Payakumbuh Timur sebesar 2.684 jiwa,

Kecamatan Payakumbuh Utara sebesar 3.157 jiwa, Kecamatan Payakumbuh Selatan sebesar 1.180 jiwa, dan Kecamatan Lamposi Tigo nagori sebesar 980 jiwa. Sehingga diperoleh nilai total Kota Payakumbuh kelompok umur 0-4 tahun sebesar 13.825 jiwa.

5. Ekonomi

Layaknya sebuah kota, struktur perekonomian Kota Payakumbuh didominasi oleh kegiatan sektor tersier, antara lain meliputi perdagangan, angkutan dan komunikasi, serta pelayanan jasa-jasa. Semua kegiatan tadi pada tahun 2001 menghasilkan tak kurang dari Rp 356 miliar, menguasai 2/3 bagian dari total kegiatan ekonomi kota. Pelayanan jasa-jasa, terutama jasa pemerintahan memberikan kontribusi terbesar. Selain menjadi ibukota bagi Kota Payakumbuh sendiri, Payakumbuh masih menjadi ibukota dari kabupaten yang mengelilinginya, Kabupaten 50 Kota. Meski Kabupaten 50 Kota telah memiliki pemerintahan sendiri, pusat pemerintahannya masih berada di wilayah Kota Payakumbuh. Ini menyebabkan sektor pelayanan jasa pemerintahan di Kota Payakumbuh memiliki porsi yang besar dalam total kegiatan perekonomian daerah. Ia menjadi pusat dua pemerintahan, sekaligus pusat perdagangan kedua daerah.

Dalam kegiatan pertanian, komoditas yang turut menggerakkan perdagangan berasal dari kelompok tanaman bahan pangan. Produktivitas padi cukup tinggi di wilayah perkotaan ini. Dari lahan seluas 6.845 Ha, produksi padi mencapai 33.835 ton. Selain dikonsumsi sebagai bahan makanan pokok, beras

dimanfaatkan untuk membuat makanan khas daerah. Jenis tanaman lainnya yang cukup berlimpah adalah ubi kayu, pisang, rambutan, ketimun, dan kangkung.

Perubahan struktur ekonomi dan peranannya dari tahun ke tahun dapat dilihat pada tabel distribusi persentase PDRB menurut lapangan usaha atas dasar harga berlaku. Sama dengan tahun 2014, pada tahun 2015 kontribusi terbesar struktur ekonomi Kota Payakumbuh masih disumbangkan oleh sektor jasa-jasa. Sektor Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi mobil memberikan kontribusi pertama yaitu sebesar 23,73 persen, Transportasi dan Pergudangan memberikan kontribusi terbesar kedua yakni sebesar 13,40 persen, dan diikuti oleh Sektor Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah di urutan ketiga yakni sebesar 13,21 persen. Jumlah ketiga sektor ini memberi kontribusi sebesar 50,34 persen dari seluruh total nilai tambah ekonomi Kota Payakumbuh tahun 2013.

Pertumbuhan ekonomi Kota Payakumbuh tahun 2015 mengalami laju yang melambat bila dibandingkan tahun 2014, yaitu dari 12,88 persen menjadi 8,76 persen. Semua sektor tumbuh positif tapi hanya 3 sektor yang mengalami peningkatan pertumbuhan, yaitu sektor : Pengadaan Listrik dan Gas; Pengadaan Air, Pengelolaan Persampahan; dan Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum. Sektor yang paling tinggi pertumbuhannya tahun 2015 adalah sektor Pengadaan Listrik dan Gas yaitu sebesar 10,44 persen yang diikuti oleh sektor Pengadaan Air, Pengelolaan Persampahan dengan pertumbuhan sebesar 8,86 persen. Meskipun tahun 2014 pertumbuhan ekonomi Kota Payakumbuh sedikit melambat tapi sektor Pengadaan Listrik dan Gas masih meningkat pertumbuhannya. Tahun 2015 perlambatan ekonomi sudah mulai mempengaruhi sektor perdagangan.

6. Pendidikan

Pada tahun 2015 terjadi peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan masyarakat di Kota Payakumbuh yakni terdapat 10 sekolah dasar/MI swasta di bawah Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh dan 2 di bawah Kemenag Kota Payakumbuh. Dari sisi jumlah siswa dan tenaga pengajar di sekolah yang ada di Kota Payakumbuh terjadi kenaikan jumlah yang cukup signifikan dibanding tahun sebelumnya. Perkembangan tingkat pendidikan masyarakat di Kota Payakumbuh dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Jumlah Siswa, Pengajar dan Rasio Siswa Terhadap Pengajar di Payakumbuh Tahun 2015

No	Tingkat Pendidikan	Siswa	Tenaga Pengajar	Rasio
1	TK	3.090	334	9,25
2	SD	18.005	1.050	17,15
3	SMP/MTS	9.965	770	12,94
4	SMA/MA/SMK	11.592	1.209	9,59
Jumlah		42.652	3.363	12,68

Sumber : Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh Payakumbuh Dalam Angka 2016

7. Sejarah Game PUBG

a. Sejarah Singkat

Playerunknown's battleground atau disingkat menjadi PUBG adalah sebuah game dimana kamu harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup

(pubgmobile.com, 2017). Bila bicara *gamebattle royale*, jelas *game Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) adalah yang paling dikenal sebagai pencetus *gamebattle royale*. Bahkan saat ini permainan populer lain seperti *Call of Duty* dan *Battlefield* juga mulai menyematkan mode permainan yang serupa dengan PUBG. PUBG Corp baru-baru ini mengumumkan telah menjual sebanyak 50 juta kopi game PUBG untuk konsol Xbox One dan PC. Menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas platform mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada PC dan Xbox One, 350 juta lainnya bermain pada perangkat mobile platform android maupun ios (pubgmobile.com, 2017).

Gambar 4.1 Logo Game PUBG Mobile



Sumber: pubgmobile.com, 2017

Dalam permainan PUBG para pemain dapat bermain dengan 100 orang secara bersamaan dalam satu kali permainan. Dalam permainan ini terdapat 3 jenis permainan yang pertama tipe solo yaitu pemain hanya bermain sendirian, kedua tipe duo atau dalam satu tim terdapat dua orang

pemain, dan yang terakhir adalah tipe squad yang satu tim nya terdapat empat orang pemain. Di dalam permainan ini dapat juga mengundang teman melalui kode identitas maupun melalui sosial media yang sudah terhubung (pubgmobile.com, 2017).

Gambar 4.2 Tampilan Grafis Game PUBG Mobile



Sumber: pubgmobile.com, 2017

b. Pengaturan Game PUBG Mobile

Untuk setting sebenarnya sudah ada bawaan otomatisnya, namun jika Anda tidak puas maka Anda bisa mengubahnya. Di bawah ini merupakan beberapa langkah yang dapat diaplikasikan untuk setting permainan:

Pengaturan Basic

- 1) Aim assist: enable.
- 2) Peek and fire: enable.
- 3) Quick scope switch: enable.
- 4) Block sight warning: enable.

- 5) Peek and open scope: enable.

Pengaturan Sensitivitas

- 1) Overall: customize.
- 2) Camera:120%
- 3) First Camera:135%.
- 4) Third camera: 160%.

Cara setting PUBG di atas hanya referensi yang masih bisa Anda sesuaikan kembali dengan kenyamanan dan gaya bermain. Jika sudah puas dengan settingan dasar maka Anda tidak perlu melakukan settingan kembali. Namun, fakanya sedikit pemain yang cukup puas dengan pengaturan basic dari game PUBG.

c. Cara Bermain PUBG Mobile

Pada tahun 2016, PUBG Mobile dirilis dengan bentuk survival game yang lebih menantang sekaligus unggul dalam user interface. Namun begitu, cara main PUBG untuk pemula tidak semudah kelihatannya. Untuk bisa mencapai Chicken Dinner atau pemenang terakhir survival tersebut, diperlukan konsentrasi serta strategi gaming yang jitu dan seringkali menyakitkan.

Berikut adalah cara bermain game PUBG Mobile:

- 1) Atur Kontrol dengan Tepat

Pengaturan terhadap kontrol game PUBG yang tepat akan mendukung berjalannya permainan yang menyenangkan. PUBG sebenarnya sudah otomatis hadir dengan pengaturan kontrol bawaan dari developer.

Namun, hal ini tidak membuat Anda tidak bisa mengatur kontrol sendiri.

Setiap orang akan memiliki gaya bermain yang berbeda, gaya itulah yang ditopang oleh kontrol bervariasi juga. Anda bisa menyesuaikan berbagai hal, seperti posisi tombol dan sensitivitas gerakan sesuai kenyamanan. Pengaturan kontrol ini menjadi faktor pertama yang menentukan keberhasilan.

2) Terjun Cepat dan Mendarat dengan Tepat

Ada dua pilihan yang bisa Anda terapkan saat melakukan permainan PUBG, yakni mendarat di tengah map atau di ujung map. Jika mendarat di tengah map maka risikonya Anda akan banyak bertemu musuh. Jika mendarat di ujung map, Anda harus bersegera mencari kendaraan untuk ke zona aman.

Keduanya sama-sama memiliki risiko, bukan berarti karena di ujung map minim serangan, Anda jadi bisa bertahan hidup lebih lama. Tujuan dari bermain PUBG adalah memenangkan pertempuran sebagai satu-satunya orang terakhir. Jadi, tidak perlu takut apabila Anda harus turun di tengah map.

3) Perhatikan Looting Item

Looting item adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai penopang pertempuran. Yang dimaksud dengan looting item adalah senjata, seperti pistol dan lain-lainnya. Pemain di tengah map

sebaiknya segera mengambil senjata jenis apa pun asal bisa digunakan tatkala pertempuran terjadi.

Sementara pemain di pinggir map bisa memilih senjata dengan tenang untuk mempergunakannya di tengah map. Namun, yang harus diperhatikan di sini adalah senjata di tengah map akan lebih bagus dari senjata di pinggir map. Yang dibutuhkan adalah kecepatan serta ketepatan pemilihan item.

4) Bekali Diri dengan Matang Sebelum Bertempur

Posisikan diri sebagai orang yang bertempur langsung sebagai salah satu trik PUBG mobile. Hal-hal yang harus dipersiapkan salah satunya adalah pemilihan senjata. Meskipun sebenarnya jika Anda tidak memiliki cukup waktu, PUBG mempersilakan Anda mengambil item otomatis dengan auto loot.

Hal lainnya yang harus menjadi perhatian adalah gedung tempat mengambil item atau kendaraan yang hendak digunakan. Jika sebuah kendaraan terparkir di depan gedung, bisa jadi gedung itu ada pemain lain. Pilihannya dua, hendak masuk dan berperang atau menghindar dan mencari aman.

5) Tentukan Senjata

Menentukan senjata yang tepat dengan kebutuhan adalah kunci penting yang mendukung kemenangan Anda. Untuk menentukan senjata yang tepat, lebih dulu Anda harus mempelajari betul spesifikasi masing-

masing senjata. Berbeda senjata tentu berbeda pula fungsi dan keunggulannya.

Untuk senjata pertama yang digunakan saat main PUBG lebih bagus berupa pistol, seperti shotgun dan submachine gun. Keduanya memiliki jarak tembak yang dekat, berbeda dengan light machine guns serta assault riffles. Kedua senjata tersebut memiliki daya tembak yang terbilang lebih jauh.

6) Ganti Kendaraan

Untuk kendaraan sebenarnya Anda tidak perlu mengganti selama bahan bakar masih ada. Kemudian juga untuk pemilihan kendaraan akan lebih baik jika Anda menggunakan mobil karena bisa melindungi lebih baik. Di samping itu mobil bisa menjadi alat untuk menabrak musuh di jalan.

Mobil bukan satu-satunya kendaraan yang dapat digunakan dalam permainan, di samping itu ada juga motor dan gokar. Ketika di medan perang, Anda tidak perlu memaksakan ingin naik mobil jika di depan mata ada motor. Mobil di pubji game bisa memfasilitasi Anda dan tim untuk berperang.

7) Knocked Down Musuh

Untuk menjalankan permainan dengan lancar, Anda harus memastikan dulu bahwa musuh sudah knocked down. Jika sudah berhasil membunuh satu musuh, jangan dulu terburu-buru menjarah semua item

yang dimiliki musuh tersebut. Bisa jadi ada orang lain yang bertindak sebagai timnya.

Sebagai aplikasi cara bermain PUBG bagi pemula, Anda bisa terlebih dahulu melirik kanan kiri dan sekitar musuh. Jika sudah merasa aman untuk menjarah berbagai item dari musuh, Anda bisa langsung menjarahnya. Jangan tergesa-gesa untuk mengambil senjata jika dirasa tidak aman.

8) Boost dan Item Penyembuh

Boost adalah salah satu istilah di PUBG yang memiliki arti item untuk memulihkan kondisi pemain dari berbagai serangan. Untuk item penyembuh ini ada beragam tingkatannya, sesuai dengan level luka yang dialami. Mulai dari luka ringan sampai luka berat yang disebabkan oleh serangan musuh.

Handage digunakan untuk menyembuhkan luka hingga 10%, first aid kit untuk kondisi sekarat, dan med kit untuk memulihkan 100%. Sementara untuk boost, ada beberapa jenis bergantung pada tingkatan penambahan energinya. Diantaranya ada energy drink, adrenaline, dan juga painkiller.

9) Menjalinkan komunikasi yang baik dengan Tim

Komunikasi adalah kunci utama dalam menjalankan cara main PUBG mobile apabila Anda bermain dalam tim. Lebih banyak orang yang dikenal dalam tim dapat menopang komunikasi yang baik. Komunikasi

antar anggota mendukung keberhasilan permainan dan mendukung kemenangan tim.

Penting untuk digarisbawahi juga bahwa komunikasi yang dijalankan bukan sekadar komunikasi, namun wajib didukung tindakan. Tindakan yang dimaksud di sini adalah gerakan untuk melakukan kerja sama. Kerja tim yang baik didukung oleh komunikasi yang lebih dulu harus lebih baik.

10) Tidak Berhenti Bergerak

Kunci terakhir dalam tutorial PUBG mobile yang tepat adalah tidak berhenti bergerak, entah itu untuk menyerang atau menghindari musuh. Permainan battle royale tidak akan berhasil jika Anda lambat bergerak atau hanya bersembunyi. Gerakan yang gesit diperlukan seiring dengan taktik yang tepat.

Mungkin ada pemain yang menang akibat sedikit bergerak dan mencari kesempatan keluar ketika jumlah pemain tinggal sedikit. Namun, untuk pemain profesional dan yang menyukai tantangan tentu cara seperti ini tidak memuaskan. Akan lebih baik jika tantangan itu dihadapi supaya Anda terlatih.

B. Hasil Penelitian

Konsep diri yaitu segala pandangan kita terhadap aspek diri kita sendiri yang melingkupi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis, yang tercipta oleh pengalaman pada masa sebelumnya dan hubungan kita dengan

orang lain. Konsep diri juga diartikan bagaimana seseorang menilai dirinya secara positif atau menilai negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, menyadari bahwa setiap orang mempunyai perilaku yang tidak semuanya disukai masyarakat, serta mampu memperbaiki karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya. Individu dengan konsep diri negatif akan sangat tidak tahan terhadap kritik, responsif sekali terhadap pujian, cenderung bersikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain dan bersikap pesimis terhadap kompetisi.

Sebaliknya, individu yang sudah kecanduan game online memiliki ciri-ciri konsep diri yang negatif. Para pecandu game online tersebut memiliki pandangan yang negatif akan diri mereka sendiri dan menjadikan game online bukan lagi sebagai sarana menghilangkan kepenatan di dunia nyata, justru sebagai pelarian karena ketidakmampuan mereka menghadapi masalah di kehidupan nyata

1. Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online PUBG DI Payakumbuh

Konsep diri bukan merupakan bawaan atau gen dari orang tua. Konsep diri terbentuk melalui pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan lingkungan baik itu lingkungan keluarga, maupun masyarakat. Konsep diri merupakan salah satu faktor yang membentuk perilaku

individu. Dimana perilaku tersebut yang ditampilkan dari hasil respon dan pandangan orang lain mengenai individu tersebut. Konsep diri adalah semua bentuk kepercayaan, perasaan, dan penilaian yang diyakini individu tentang dirinya sendiri dan mempengaruhi proses interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Pambudi, 2012).

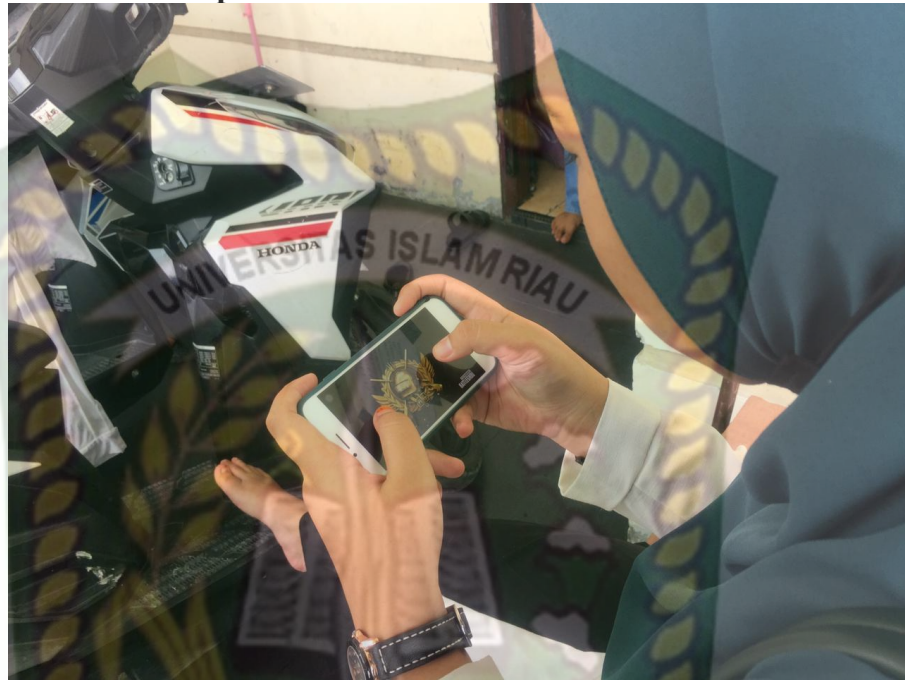
Konsep diri juga merupakan gambaran yang dimiliki individu tentang dirinya sendiri. Menurut Chaplin (dalam Pardede, 2008) mengemukakan bahwa konsep diri adalah evaluasi individu mengenai diri sendiri, penilaian atau penafsiran mengenai diri sendiri oleh individu yang bersangkutan. Konsep diri memberikan sebuah gambaran yang menentukan bagaimana seseorang mengolah informasi yang didapatkan. Perilaku yang dilakukan oleh seseorang sangat dipengaruhi oleh konsep diri yang dimiliki.

Berikut adalah hasil analisis mengenai konsep diri yang dijumpai pada perempuan pecandu game PUBG mobile.

a. Lebih suka menyendiri

Perempuan pecandu game online yang diwawancarai sering kali mengisolasi diri mereka dari orang lain dalam bentuk kontak sosial, dan hampir seluruh fokusnya pada game dibandingkan kehidupan nyata.

Gambar 4.3 Narasumber yaitu Aryani sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 21 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 10:30.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Berdasarkan hasil wawancara dengan Aryani (21 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Saya daripada keluar main ke mall atau nongkrong di cafe, saya lebih senang di kamar sambil main, lebih nyaman bagi saya, karena lewat game PUBG mobile-kan juga bisa berinteraksi ya, di gamenya kan ada main dengan tim secara online dan bisa komunikasi langsung di dalam gamenya, jadi seru gitu dari pada ngobrol atau nongkrong di luar nggak jelas”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih senang menghabiskan waktu di rumah untuk bermain game PUBG secara online dengan alasan masih bisa tetap berinteraksi dengan individu lain karena di dalam game PUBG

terdapat fitur bermain secara tim dengan teman yang juga sedang online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maya Sari (20 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Lebih enak menghabiskan waktu sendiri di rumah sih, dari pada keluyuran, terus diisi dengan bermain game PUBG, di rumah juga nggak ada gangguan, kan kita main game butuh konsentrasi ya, kalau di luar kita bisa terganggu dengan suara bising, misalnya kalau di cafe ada orang ngobrol, makanya memilih di rumah”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih suka untuk berada di rumah sambil mengisi waktu luang dengan bermain game PUBG.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tari (22 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Saya orangnya kalau main game kadang suka teriak-teriak, misalnya ketika kalah atau menang pas main game PUBG, jadi kalau main di luar atau di cafe misalnya orang sekitar bakalan terganggu, makanya saya memilih main di rumah, di kamar, paling yang merasa terganggu orang rumah hahah”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih memilih bermain game PUBG di rumah dengan alasan lebih nyaman dan tidak membuat orang lain terganggu.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Nurul Aulia (20 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Saya memang orangnya tergolong introvert ya, jadi lebih suka menyendiri di rumah, jarang keluar juga sih, paling keluar rumah untuk hal-hal yang penting aja”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih suka menyendiri di rumah dan kegiatan yang diisi ketika di rumah adalah bermain game.

Hal berbeda diungkapkan oleh Dwi Novita (22 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Lebih sering bermain game di cafe sih, dengan teman-teman, lebih rame dibandingkan hanya bermain sendiri di rumah, seru aja gitu”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih memilih bermain game PUBG di cafe dibandingkan di rumah, karena di cafe bisa bermain dengan teman-temannya sesama pemain game PUBG.

Hal ini juga diungkapkan oleh Intan Permatasari (22 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Temna-teman biasanya sih ngajak di cafe, atau tempat tongkrongan, memang sebenarnya main PUBG bisa online komunikasinya lewat suara di game-nya, tetapi lebih seru aja

gitu kalau kumpul sama-sama, kalau ada yang mainnya lemah atau noob, kita bisa becandain hehe”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber lebih memilih bermain game PUBG di cafe karena ada keseruan tersendiri berkumpul dan bermain game bersama teman-temannya.

Berdasarkan hasil dari semua wawancara di atas dapat dirangkum bahwa salah satu konsep diri yang muncul dari perempuan pecandu game PUBG adalah suka menyendiri, hal ini terlihat dari 4 perempuan pecandu game yang lebih suka menghabiskan waktu di rumah untuk bermain game PUBG.

b. Mudah emosi

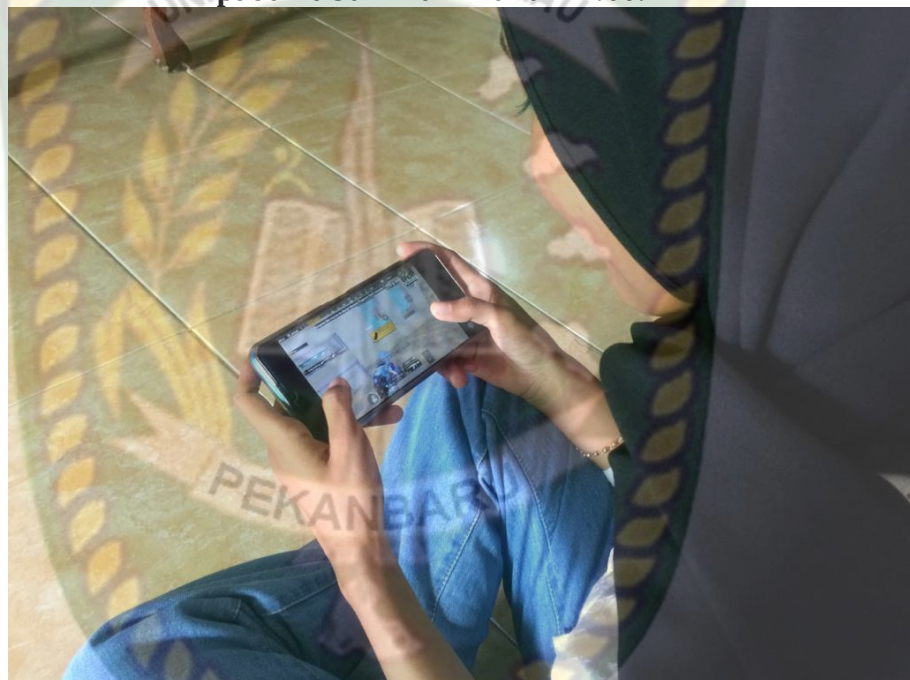
Kestabilan emosi dari para pecandu game PUBG juga menjadi sorotan, pada kebanyakan kasus menunjukkan bahwa pecandu game PUBG memiliki tingkat emosi yang tinggi dan gampang marah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maya Sari (20 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Inikan main tim ya, jadi kalau misalnya anggota tim saya yang satu kelompok melakukan kesalahan ada rasa emosi dan sering saya luapkan misalnya dengan ekspresi marah atau kesal, misalnya saya sampaikan langsung “lu bisa main nggak sebenarnya sih” gitu, dan anggota lain juga melakukan yang sama. Karena di dalam game ini kita dituntut untuk terus menang ya, biar peringkat tim kitanya naik”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber memiliki tingkat emosi yang tinggi dan dilampiaskan ke rekan setimnya yang lain karena adanya dorongan untuk selalu menang dalam setiap permainan yang dimainkan.

Gambar 4.4 Narasumber yaitu Maya Sari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 20 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 11:00.



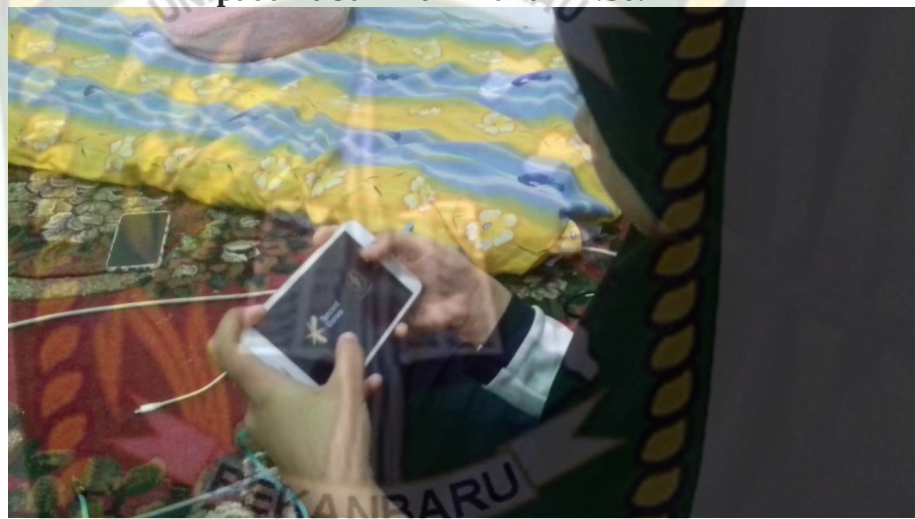
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Hal yang sama juga diutarakan oleh Tari (22 tahun) yang juga merupakan pecandu game online PUBG Mobile yang menyatakan dalam wawancara bahwa:

“Kalau pas main, misalnya ada yang gangguin, kalau di rumah misalnya adek, saya bisa langsung emosi, karena terkadang gangguan kecil bisa buat kita hilang fokus ya, jadi permainan bisa buyar. Game PUBG ini kan kita dituntut untuk membaca arah permainan dan pergerakan lawan, jadi hilang konsentrasi sedikit aja bisa mengubah permainan dan berujung tim kita kalah, apalagi kalau kalahnya akibat ulah aku sendiri, wah aku juga ngamuk sendiri jadinya”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber langsung meluapkan emosi kemarahannya dengan memarahi orang-orang yang menggangukannya ketika sedang bermain PUBG.

Gambar 4.5 Narasumber yaitu Tari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 22 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 12:30.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

c. Mudah lari dari masalah

Setiap individu pasti selalu mengalami masalahnya dalam hidupnya. Ada yang memilih menyelesaikannya dan ada yang memilih membiarkannya dan mencari fokus lain yang bisa membuatnya melupakan masalah tersebut. Pilihan keputusan yang kedua sering kali dijumpai ketika melihat para pecandu game online PUBG. Hal ini langsung bisa dilihat dari alasan mereka lebih memilih bermain game online PUBG dari pada menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Intan Permatasari (22 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Terkadang ada masalah perkuliahan, misalnya ada tugas yang nggak bisa diselesaikan, aku biasanya sih langsung lari ke game ya, untuk ngilangin stress-nya. Biasanya setelah bermain game PUBG pusing karena ada masalah langsung bisa hilang”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber memilih untuk bermain game dengan tujuan mengabaikan permasalahan yang menderanya.

Gambar 4.6 Narasumber yaitu Intan Permatasari sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 22 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 13:12.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

d. Tingkat narsis yang berlebihan

Konsep diri negatif berikutnya yang ditemukan ada pada perempuan pecandu game online PUBG adalah tingkat narsis yang

berlebihan. Pada saat memenangkan permainan, mereka akan medokumentasikan kemenangan mereka tersebut di Story Wa, Instagram Story, dan Facebook Story. Hal tersebut selalu dilakukan setiap kali kemenangan dalam permainan diraih.

“Sebagai bentuk apresiasi sih kalau aku nyebutnya, karena kan susah itu ya untuk menang, jadi sekali menang langsung diupload di IG Story, rata-rata IG Story tentang game PUBG-nya” (Wawancara dengan Nurul Aulia (20 tahun) selaku narasumber).

Gambar 4.7 Narasumber yaitu Nurul Aulia sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 20 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 14:22.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Dwi Novita (21 tahun) yang menyatakan dalam wawancara.

“Terserah sih, orang bilanganya norak atau apa, tapi bagi aku itu kesenangan aku, bagian pencapaian aku, jadi nggak masalah dong kalau di-share di WA atau Facebook, teman-teman aku yang lain juga sering kok kayak gitu sehabis main”

Gambar 4.8 Narasumber yaitu Dwi Novita sebagai perempuan pecandu game PUBG Mobile yang berusia 21 tahun) sedang memainkan Game PUBG Mobile pada 10 Juni 2021 Pukul 15:11.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Sifat narsis yang berlebihan ini muncul karena dorongan untuk menampilkan yang terbaik di lingkungan pertemanan mereka, khususnya di dunia maya (media sosial). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan pujian dari teman-temannya.

“Pengen dipuji juga menjadi salah satu alasan buat story tentang PUBG, eh cewek jago juga ya main PUBG, jarang-jarang ini cewek suka Game, apalagi game perang, jadi aku senang sekali kalau dipuji-puji kayak gitu” (Wawancara dengan Intan Permatasari (22 tahun) selaku narasumber).

e. Egois (mengutamakan kepentingan pribadi)

Sifat egosi juga dijumpai pada perempuan pecandu game PUBG mobile. Hal ini bisa terlihat dari sifat kecanduan mereka yang membuat mereka betah berlama-lama bermain PUBG dengan gadget

mereka. Tindakan ini seringkali memunculkan sifat egois pada diri mereka. misalnya ini terlihat pada saat mereka bermain game di rumah, ketika orang tua atau anggota keluarga meminta tolong sesuatu hal, mereka selalu menolak dan meminta anggota keluarga yang lain untuk melakukannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maya Sari (20 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“hhahah iya sih lebih sering nolaknya ketika dimintai tolong, misalnya nih diminta ke warung beli gula atau air galon, pasti langsung dibilang nanti dulu lagi main, akhirnya adik yang disuruh hehe”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa narasumber memiliki tingkat egois yang tinggi karena lebih mengutamakan game yang mereka mainkan ketimbang membantu anggota keluarga yang meminta bantuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Intan Permatasari (22 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Saya agak ngoto kalau masalah uang jajan, biasanya mama kasih uang sekian, suruh pakai buat beli kelengkapan kuliahm tapi sering saya pakai buat beli item di game PUBG, mama saya sering marah juga karena tau hal tersebut, tapi mau gimana, kalau nggak beli item, level game PUBG saya ya mentok di situ-situ aja”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan narasumber bermain game PUBG membuat mereka juga

menggunakan uang yang mereka miliki diperuntukkan untuk game, hal ini tidak jarang membuat orang tua mereka marah.

Sikap egois ini muncul menurut penuturan orang terdekat narasumber sejak narasumber kecanduan game PUBG. Dulu sebelum kecanduan ini terjadi, mereka selalu siap ketika diminta tolong dan sebagainya. Namun semenjak kecanduan terhadap game ini terjadi, mereka lebih egois dan mengutamakan game yang mereka mainkan.

f. Rendahnya kepedulian terhadap sekitar

Konsep diri negatif yang berikutnya adalah rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Perempuan pecandu game biasanya semakin fokusnya dengan game mereka menjadi abai dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini terlihat pada kasus misalnya mereka lupa untuk membersihkan rumah, membantu orang tua memasak di dapur dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Aryani (21 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Kadang kalau udah keasikan main memang agak lupa lingkungan sekitar ya, pas udah selesai baru ingat, eh ini rumah berantakan amat ya, atau pas mau makan siang, rupanya mama udah selesai masak hehe”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan narasumber bermain game PUBG membuat pekerjaan rumah terbengkalai karena keasikan dengan game yang dimainkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Maya Sari (20 tahun) yang merupakan salah satu narasumber yang kecanduan game online PUBG menyatakan bahwa:

“Biasanya nanti saya kerjakan untuk pekerjaan rumah, misalnya ada yang mesti di sapu atau apa, tapi kadang juga sampai lupa sih dengan tugas sendiri hehhe”.

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan narasumber bermain game PUBG membuat pekerjaan rumah mereka tunda dan terkadang mereka juga tidak mengerjakan apa yang telah menjadi tugas mereka.

g. Rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri

Konsep diri negatif yang terakhir adalah rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri. Hal ini terlihat dari hampir semua perempuan yang kecanduan game PUBG tidur arut malam bahkan sampai subuh demi menaikkan level akun mereka di game PUBG.

“Karenakan teman-teman waktu kosongnya kebanyakan malam, makanya mainnya sampai malam, pernah juga sih sekali-kali sampai subuh, hehe.” (Wawancara dengan Nurul Aulia (20 tahun) selaku narasumber).

Tidak hanya masalah tidur larut malam yang mereka alami, jam makan siang pun diakui oleh semua narasumber bahwa jam makan siang mereka tidak teratur dan sering kali telat makan. Hal ini diungkapkan oleh Dwi Novita (21 tahun) yang menyatakan dalam wawancara.

“Iya, belakangan ini aku kayaknya memang sering telat makan, mama pun sampai sering ngomel karena kebiasaan aku ini”

Berdasarkan wawancara di atas menunjukkan bahwa aspek kesehatan sering kali diabaikan oleh para perempuan pecandu game PUBG, dengan dalih menaikkan level mereka rela telat makan dan juga seringkali begadang atau tidur larut malam.

C. Pembahasan

Konsep diri sangat penting dimiliki oleh setiap orang, sebab konsep diri merupakan bagian dari kepribadian. Konsep diri merupakan keseluruhan cara bagaimana individu melihat atau memahami dirinya sendiri. Menurut pandangan Rogers (dalam Rustika, 2015:7), konsep diri merefleksikan bagaimana individu memandang dirinya dalam hubungannya dengan peran-peran yang individu jalankan dalam kehidupan, peran-peran tersebut diperoleh dari banyaknya interaksi dengan orang lain. Konsep diri sangat berperan dalam perilaku individu karena seluruh sikap dan pandangan individu terhadap dirinya akan mempengaruhi individu tersebut dalam mempersepsikan setiap aspek pengalaman-pengalamannya. Individu memandang atau menilai dirinya sendiri dapat dilihat dari seluruh perilaku yang ditunjukkan. Apabila individu memandang dirinya sebagai seorang yang memiliki cukup kemampuan untuk melaksanakan tugas, maka individu itu akan menampilkan perilaku sukses dalam melaksanakan tugasnya. Sebaliknya apabila individu memandang dirinya sebagai seorang yang kurang

memiliki kemampuan melaksanakan tugas, maka individu itu akan menunjukkan ketidakmampuan dalam perilakunya.

Konsep diri negatif ditunjukkan dengan tidak adanya kemampuan untuk mengembangkan diri karena individu tidak sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan tidak berupaya untuk mengubahnya. Ciri dari individu yang memiliki konsep diri negatif ialah sangat peka dan sulit menerima kritik dari orang lain, sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit mengakui kesalahan, kurang mampu mengungkapkan perasaan dengan cara yang wajar, menunjukkan sikap mengasingkan diri, merasa tidak berdaya, tidak menyukai persaingan dan malu-malu. Individu dengan konsep diri negatif akan cenderung bersikap pesimistik terhadap kehidupan dan kesempatan yang dihadapinya. Individu tersebut tidak melihat tantangan sebagai kesempatan, namun lebih sebagai halangan, mudah menyerah sebelum menghadapi sesuatu dan ketika gagal akan cenderung menyalahkan diri sendiri atau menyalahkan orang lain.

Kecanduan game merupakan salah satu hal yang akan membentuk konsep diri seseorang. Gejala kecanduan online game meliputi bermain game hampir setiap hari dalam waktu yang lama. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada online game terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama. Para pemain di seluruh dunia bisa saling berinteraksi satu sama lain melalui game tersebut, sehingga terbentuk apa yang disebut *virtual world* (dunia maya).

Motivasi gamers menjadi kecanduan pada online game antara lain adalah (Yee, 2005:4) :

1. Komponen pencapaian:

- a. Kenaikan : Keinginan untuk mendapatkan kekuatan, kecepatan perubahan, dan akumulasi dalam kekayaan atau status karakter di game tersebut.
- b. Mekanis : Memiliki keinginan untuk menganalisis aturan dan sistem game untuk mengoptimalkan kemampuan karakter game.
- c. Kompetisi : Keinginan untuk menantang dan berkompetisi dengan gamers lainnya.

2. Komponen sosial:

- a. Sosialisasi : Memiliki keinginan untuk membantu dan bercakap-cakap (chat) dengan gamers lain.
- b. Hubungan : Keinginan untuk membentuk hubungan pertemanan dengan jangka waktu lama dengan yang lain.
- c. Kerjasama : Mendapatkan kepuasan menjadi bagian dari usaha kelompok permainan.

3. Komponen terjun mendalam di dunia game:

- a. Penemuan : Mencari dan mengetahui sesuatu terlebih dahulu yang kebanyakan gamers lain tidak mengetahuinya.
- b. Peran : Menciptakan suatu karakter dengan latar belakangnya dan berinteraksi dengan gamers lain untuk menambah cerita yang baru.

- c. Modifikasi : Mempunyai ketertarikan dalam modifikasi karakter mereka.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat 7 bentuk konsep diri yang ada di dalam Perempuan Pecandu Game Online PUBG Di Payakumbuh adalah lebih suka menyendiri, mudah emosi, mudah lari dari masalah, tingkat narsis yang berlebihan, egois (mengutamakan kepentingan pribadi), rendahnya kepedulian terhadap sekitar, dan rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri.

Pecandu game yang lebih suka menyendiri ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Miller (2002:13) yang dalam penelitian menyatakan bahwa orang yang terisolasi dari lingkungannya, cenderung cepat bosan, suka menyendiri, *sexual anorexic* serta kurang percaya diri adalah orang yang mungkin beresiko menjadi pecandu game.

Konsep diri berikutnya dari pecandu game yaitu mudah emosi, hal ini sejalan dengan teori Young (2005:1) yang menyatakan bahwa orang yang kecanduan game akan mendapatkan perilaku merasa gelisah dan mudah marah saat mencoba berhenti bermain game.

Konsep diri berikutnya dari pecandu game yaitu mudah lari dari masalah sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Ani (2008:1) yang menyatakan bahwa bermain game menjadi salah satu bentuk pelarian, karena dengan bermain game, dapat melupakan semua masalah dan beban hidup. Inilah yang menyebabkan depresi dapat menjadi faktor resiko kecanduan online game. Kecanduan online game dapat menyebabkan

seseorang menjadi terkucil dan terisolasi dari keluarga dan masyarakat. Semakin sering menghabiskan waktu untuk bermain game, akan semakin membuat seseorang terisolasi. Akibatnya, rentan mengalami berbagai kelainan dan gangguan mental, salah satunya adalah depresi. Hal ini juga sejalan dengan teori Young (2005:2) yang menyatakan bahwa pasien bermain game sebagai sarana untuk bisa lari dari masalah yang dihadapinya.

Konsep diri berikutnya dari pencandu game yaitu tingkat narsis yang berlebihan yang ditunjukkan dengan mengupload hasil pencapaian mereka di game di media sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satriawan (2014:12) yang menyatakan bahwa Kebudayaan internet sendiri mengarah pada timbulnya narsisme yang bisa dicontohkan dengan maraknya swafoto atau biasa disebut foto selfie dalam jejaring sosial. Terdapat temuan umum bahwa orang sering berperilaku berbeda ketika online dibanding saat offline bila dalam situasi serupa. Contohnya seorang pengguna internet bisa menjadi perayu yang hebat ketika online, sementara menjadi sangat pemalu ketika offline.

Konsep diri berikutnya dari pencandu game yaitu egois (mengutamakan kepentingan pribadi), hasil ini sesuai dengan penelitian Karuniasari (2017:71) yang menyatakan bahwa orang yang kecanduan game lebih mengutamakan kepentingan pribadinya ketimbang orang lain.

Konsep diri berikutnya dari pencandu game yaitu rendahnya kepedulian terhadap sekitar, hasil ini sesuai dengan penelitian Karuniasari

(2017:71) yang menyatakan bahwa orang yang kecanduan game memiliki rasa kepedulian yang rendah terhadap lingkungan sekitarnya.

Konsep diri berikutnya dari pencandu game yaitu rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri ini sesuai dengan teori Young (2005:2) yang menyatakan gejala kecanduan online game meliputi bermain game hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bisa beristirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain game, mengorbankan hubungan sosial demi bermain game, keasyikan dengan bermain game, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan game sebagai tempat pelarian, dan terus bermain game tanpa memperdulikan konsekuensinya.

Konsep diri perempuan pecandu game PUBG juga dapat dilihat dari tiga elemen utama yaitu: *Self-Ideal (Diri Ideal)*, *Self-Image (Citra Diri)*, dan *Self-Esteem (Jati Diri)* Brian Tracy (2013:79). Kaitan antara perempuan pecandu game PUBG dengan diri ideal adalah bahwasanya dalam diri perempuan pecandu game PUBG ingin dilihat sebagai seorang perempuan yang bisa dibanggakan lewat permainan game oleh lingkungan pergaulannya. Diri ideal bagi mereka adalah yang memiliki keahlian dan keterampilan di bidang game. Selanjutnya kaitan antara perempuan pecandu game PUBG dengan citra diri adalah perempuan pecandu game ingin menampilkan citra diri yang bisa menguasai suatu keahlian dalam hal ini game, sehingga untuk bisa mencapai hal tersebut mereka berusaha untuk terus bermain mengasah kemampuannya dalam bermain game. Terakhir kaitan antara perempuan pecandu game PUBG dengan jati diri adalah bahwasanya mereka

menganggap jati diri mereka adalah seseorang yang memang memiliki kecintaan terhadap dunia game, pribadi yang merasa kepribadian mereka telah terbentuk sendiri lewat game yang dimainkan. Ketiga aspek inilah yang membentuk kepribadian individu, menentukan apa yang biasanya individu tersebut pikirkan, rasakan dan lakukan, dan akan mempengaruhi semua hal yang terjadi pada individu tersebut



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan dari penelitian ini ialah konsep diri yang ditemukan adalah konsep diri negatif. Konsep diri negatif ditunjukkan dengan tidak adanya kemampuan untuk mengembangkan diri karena individu tidak sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan tidak berupaya untuk mengubahnya. Bentuk konsep diri negatif yang terdapat pada perempuan pecandu game PUBG mobile yaitu lebih suka menyendiri, mudah emosi, mudah lari dari masalah, tingkat narsis yang berlebihan, egois (mengutamakan kepentingan pribadi), rendahnya kepedulian terhadap sekitar, dan rendahnya kepedulian terhadap kesehatan diri.

B. Saran

Sesuai dengan keadaan yang ditemui di lapangan, ada beberapa point yang dianggap layak untuk disarankan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi pihak perempuan pecandu game online sebaiknya mengevaluasi aktivitas bermain game PUBG yang telah mereka lakukan selama ini, menanyakan ke diri sendiri apakah aktivitas tersebut masih dalam tahap wajar atau sudah terlalu berlebihan, dan para perempuan pecandu game PUBG mobile harus mampu mengubah kebiasaan

buruk mereka jika dari aktivitas bermain game tersebut merugikan diri mereka sendiri maupun lingkungan sekitar.

2. Bagi keluarga diharapkan mampu membimbing dan menasehati dengan bijak anaknya maupun saudaranya untuk dapat bermain game dengan lebih bijak secara waktu dan secara perilaku.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, A., I. (2018). Perilaku komunikasi pengguna game online "mobile legends". *Jurnal Ilmiah*.
- Acocella, J. R. ,& Calhoun, J. F. (2011). *Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan* (Alih bahasa: Satmoko, R.S). Semarang: IKIP. Press.
- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamental of Games Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Alwasilah, Chaedar A. (2002). *Pokok Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Ani. (2008). Video game addicts and Asperger 's syndrome. *One India*.
- Arnett, J. J., & Tanner, J. L. (2006). *Emerging Adults in America, Coming of Age in 21st Century*. Washington DC: American Psychological Association.
- Becker, G. S. (2013). *Human Capital : a theoretical and empirical analysis, with special reference to education 3rd edition*. London : The University of Chicago Press, Ltd.
- Burns R. B. (2016). *Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. (Alih Bahasa: Eddy). Jakarta : Arcan
- Centi. J. P. (2006). *Konsep Diri Positif, Menentukan Prestasi Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Famele.kompas.com
- Farozin, M & Kartika, N. F. (2004). *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Fitri. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Volume 4 Nomor 3, November 2018, h. 211-219

- Goldberg, I. (2018). Internet Addiction Disorder Support Group. <http://web.urz.uniheidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>. Diakses tanggal 14 April 2021.
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Soedjarwo dan Iswidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, K. (2013). *Pathologi Sosial (Kenakalan Remaja)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Karuniasari, Z. (2017). Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi & Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kim, K. H. Dkk. (2002). E-lifestyle and Motives To Use Online Games. *Irish Marketing Review*; ABI/INFORM Globalpg. 71.
- Kuswarno, Engkus (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsep, Pedomam, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Loton, D. (2014). *Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study (Thesis – Unpublished)*. Australia: Victoria University.
- Machmud, M. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Bangdung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miller, S.A. (2002, 31 Maret). Death of a game addict. *Journal Sentinel Online*. Diakses 10 April 2008, dari <http://www.jsonline.com/news/state/mar02/31536.asp>.
- Pamungkas, P. D. (2019). Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game MMORPG. *Jurnal Ilmiah*.
- Putra. (2012). *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasihah, M. (2017). Hubungan Konsep Diri dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Jambi. *Artikel Ilmiah*. Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Onlineterhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol. 1, No. 2, h. 115-122.
- Openheimer, L. (2013). *The Self Concept European Perspectives On Its Development, Aspects, and Applications*. Amsterdam: Springer Verlag.

- Pambudi, P. (2012). Hubungan Konsep Diri dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Soedirman*. Volume 7, no 2. Diunduh dari <http://jks.fikes.unsoed.ac.id/index.php/jks/article/view/361>
- Pardede, Y. O. K. (2008). Konsep Diri Anak Jalanan Usia Remaja. *Jurnal Psikologi*. Volume 1, No. 2, Juni 2008. Diunduh dari <http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/292>
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara.
- Pubgmobile.com, 2017
- Qolbi, A., N. (2020) Konsep Diri Pemain Roleplay Video Game Grand Theft Auto V (Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic Indonesia). *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Respati, W. S., Aries, Y., Noryta, W. (2006). Perbedaan Konsep Diri Antara Remaja Akhir yang Mempersepsi Pola Asuh Orang Tua *Authoritarian*, *Permissive* dan *Authoritative*. *Jurnal Psikologi*. Vol. 4, No. 2: 119-138.
- Rosenberg, K.P. (2014). *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence And Treatment*. United States of America: Elsevier.
- Rustika. (2015). Peran Efikasi Diri dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Tahun Pertama Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Udayana. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 2, No. 2.
- Saputra. (2019). Moral Disengagement Pada Player PUBG. *Naskah Publikasi*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sari, I. K. (2013). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kecenderungan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa dalam Menggunakan Produk *Fashion* Bermerek. *Naskah Publikasi*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Satriawan, N. 2014. Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta. *Jurnal Psikolog*, 4: 1-12.
- Schmidt, M & Cagran, B. (2008). Self-Concept of Students In Inclusive Settings. *International Journal of Special Education*. Maribor: University of Maribor. Vol. 23. No. 1: 8-17.
- Shintaviana & Yudarwati. (2014). Konsep Diri serta Faktor-Faktor Pembentuk Konsep Diri Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik (Studi Kasus pada Karyawan Kantor Kemahasiswaan, Alumni dan Campus Ministry, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *E-Jurnal UAJY*. Vol. 1, No. 1.

- Silvadha, A. (2012). Konsep diri pemain game online: studi fenomenologi tentang konstruksi konsep diri perempuan pecandu RAN online di Jakarta. *Jurnal Ilmiah*.
- Soetjipto, H.P. (2005). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*. 32 (2): 74-91.
- Strauss dan Corbin, J. (2007). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sunaryo, (2014). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Suplig. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, h. 177-200.
- Surya, H. (2010). *Jadilah Pribadi Yang Unggul*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Thakkar, V., & Levitt, P. (2006). *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publishers
- Tracy, B. (2013). *The Power of Self-Confidence*. Surabaya: MIC.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*, Vol. 4 No. 1, h. 1-13.
- Utami, T. W. (2018). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah*.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.
- Widiarti, P. W. (2017). Konsep Diri (*Self Consept*) Dan Komunikasi Interpersonal Dalam Pendampingan Pada Siswa SMP Se Kota Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 47, No.1.
- Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada.
- Yee, N. (2002). *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*. Diakses dari <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.
- Yee, N. (2005). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*. Mary Ann Liebert. Diakses 25 Juli 2021, dari <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf>

- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K. (2005). *Addiction to MMORPG's: Symptoms and Treatment*.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy*, 37, 355-370.
- Zhan dan Chan (2012). Government Regulation of Online Game Addiction. *AIS Journals*, Vol. 30.

