

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

**KONSEP DIRI PEMAIN *GAME ONLINE*
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) DI
KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM
RIAU**

SKRIPSI

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



RIZKI ANANDA FIRMANSYAH

**NPM : 139110146
Konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : **Rizki Ananda Firmansyah**
NPM : 139110146
Bidang Konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu, 24 Juni 2020
Judul Skripsi : **Konsep Diri Pemain Game Online
Playerunknown's Battlegrounds di
Kalangan Mahasiswa Universitas Islam
Riau**

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

Pekanbaru, 24 Juni 2020

Turut Menyetujui:

Ketua Program Studi



Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom

Pembimbing ,



Dyah Pithaloka, M. Si

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : **Rizki Ananda Firmansyah**
NPM : 139110146
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu / 24 Juni 2020
Judul Penelitian : **Konsep Diri Pemain Game Online
Playerunknown's Battlegrounds di
Kalangan Mahasiswa Universitas Islam
Riau**


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

Pekanbaru, 24 Juni 2020
Tim Skripsi

Ketua,


Dyah Pithaloka, M.Si

Anggota,


Dr. Fatmawati, S. IP, MM

Mengetahui,
Wakil Dekan I


Cutra Aslinda, M.I.Kom

Anggota


Al Sukri, M.I.Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor: 0448/UIR-Fikom/Kpts/2020 Tanggal 19 Juni 2020 maka di hadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu** Tanggal **24 Juni Jam 13.00 – 14.00 WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Rizki Ananda Firmansyah**
NPM : 139110146
Bidang Konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : **Konsep Diri Pemain Game Online
Playerunknown's Battlegrounds Di Kalangan
Mahasiswa Universitas Islam Riau**
Nilai Ujian : Angka: " 63,33" ; Huruf : " C+ "
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	TandaTangan
1	Dyah Pithaloka, M.Si	Ketua	1. 
2	Dr. Fatmawati, S.IP, MM	Anggota	2. 
3	Al Sukri, M.I.Kom	Anggota	3. 

Pekanbaru, 24 Juni 2020
Dekan


Dr. Abdul Aziz, S. Sos, M.Si
NIP: 196506181994031004

**KONSEP DIRI PEMAIN GAME ONLINE
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Yang Diajukan Oleh:


Rizki Ananda Fimansyah

139110146

Pada tanggal :
24 Juni 2020

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


Dr. Abdul Aziz, S. Sos, M. Si
NIP : 196506181994031004

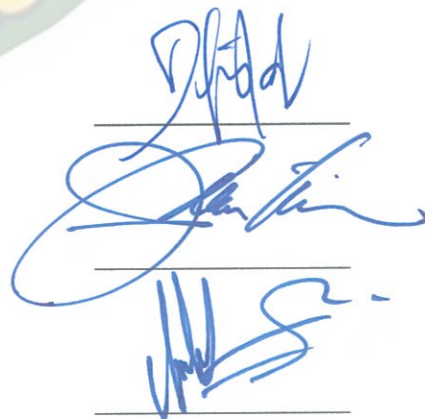
Tim Penguji,

Tanda Tangan,

Dyah Pithaloka, M.Si

Dr. Fatmawati, S.IP, MM

Al Sukri, M.I.Kom



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizki Ananda Firmansyah
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 06 Oktober 1993
NPM : 139110146
Bidang Kosentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Alamat/No. Tel/Hp : Jl.Pekanbaru-Bangkinang Perum Mustamindo
Permai 1 Blok G No.5
082387410400
Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain *Game Online Playerunknow's Battlegrounds* (PUBG) Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Islam Riau (UIR)

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Pekanbaru, 9 Mei 2020

Yang Menyatakan,



Rizki Ananda Firmansyah

PERSEMBAHAN

Yang paling utama dari segalanya...

Terimakasih kepada Allah *Subhanahu wata'ala* yang selalu melimpahkan rahmat serta nikmat kepada penulis. Dan atas izinnya pula penulis mampu menyelesaikan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Hasil karya ilmiah (skripsi) ini penulis persembahkan kepada kedua orangtua yaitu Alm. Ayahanda Syahril serta Ibunda Rahmadalena yang telah mendidik, memberikan kasih sayang, membesarkan dan memberikan dukungan materi maupun dukungan secara moral hingga saat sekarang dan mudah-mudahan dapat membanggakan Bapak dan Ibu. Dan tidak lupa pula saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ketua sekaligus pemimbing saya yaitu Ibu Dyah Pithaloka, M.Si dan khususnya team Game Pro PUBG Pekanbaru yang telah menerima kedatangan dan megizinkan saya untuk melaksanakan penelitian ini.

MOTTO

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil,tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

Buya Hamka

“Idealisme adalah kemewahan terakhir yang hanya dimiliki oleh pemuda”

Tan Malaka



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

AssalamualaikumWr. Wb.

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis merasa sangat bersyukur atas petunjuk dan penerangan yang telah diberikan Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penulisan skripsi ini yang berjudul : **“Konsep Diri Pemain Game Online *Playerunknown’s Battlegrounds* (PUBG) Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Riau”** Salam shalawat penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan yang bermanfaat bagi umat manusia hingga akhir zaman.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulisan baik berupa tenaga, ide-ide maupun pemikirannya. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Abdul Aziz, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikaai Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr.Muhd AR Imam Riauan, M.I.Kom, selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Ibu Dyah Pithaloka, M.Si, selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasinya kepada penulis demi terselesaikannya penelitian ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis.

5. Orang Tua, dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, motivasi, semangat dan kasih sayangnya kepada penulis.
6. Sahabat seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan berbagi hal-hal yang dapat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Kepada informan yang sudah memberikan waktu dan informasi yang berarti dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan penelitian ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Pekanbaru, 9 Mei 2020

Penulis

Rizki Ananda Firmansyah

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	9
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
1. Tujuan Penelitian	10
2. Manfaat Penelitian	10
BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PIKIR	
A. Studi Kepustakaan	12
1. Teori Konsep Diri (<i>Self Concept</i>).....	12
2. Komunikasi.....	22
3. Sikap dan Perilaku	26
4. <i>Game Online</i>	31
5. <i>Game Playerunknown's Battlegrounds</i>	32
B. Kerangka Pikir	33
C. Definisi Operasional	35
D. Penelitian Terdahulu	36
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Tipe Penelitian	38
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	38
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	39

D. Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data	44

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Informan	47
B. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian	49
1. Pandangan Pemain <i>Game Playerunknown's Battlegrounds</i> (<i>PUBG</i>) di Kalangan Mahasiswa UIR	50
2. Perasaan Pemain <i>Game Playerunknown's Battlegrounds</i> (<i>PUBG</i>) di Kalangan Mahasiswa UIR.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	65

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran	73

DAFTAR KEPUSTAKAAN	75
---------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Penelitian Terdahulu.....	36
3.1 : Rencana Waktu Penelitian.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Pikir	34



**KONSEP DIRI PEMAIN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS (PUBG) DI KALANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

Oleh :

RIZKI ANANDA FIRMANSYAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep diri Pemain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) di Kalangan Mahasiswa UIR. Informan memiliki aplikasi Playerunknown's Battlegrounds. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive, yaitu pengambilan atau pemilihan informan dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri spesifik yang dimilikinya dari peneliti. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Riset penelitian kualitatif berwujud pengumpulan data dalam bentuk laporan-laporan verbal secara alamiah dan apa adanya (berupa transkrip wawancara atau penuturan tertulis dan analisis terhadap semua hal tersebut dilaksanakan secara tekstual. Dari hasil penelitian Konsep diri pemain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Kalangan Mahasiswa UIR Kota Pekanbaru mereka berpikir bahwa dirinya tidak dapat lepas dari bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG). Mereka bertindak sesuai dengan pandangan dan perasaan mereka sendiri. Kebiasaan mereka bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) yang membuat mereka menjadi seorang individu yang memiliki konsep diri negative dan bertingkah laku sesuai dengan pandangan tersebut. Selain itu, mereka menilai bahwa mereka lebih nyaman bersosialisasi dengan kelompoknya dari pada mereka bersosialisasi di dunia nyata.

Kata Kunci : Konsep Diri

**CONCEPT OF SELF PLAYERUNKNOWN'S GAME ONLINE
BATTLEGROUNDS (PUBG) GAME IN THE STUDENTS OF RIAU
ISLAMIC UNIVERSITY**

By:

RIZKI ANANDA FIRMANSYAH

ABSTRACT

This study aims to determine the self-concept of the Player of the Game Player's Battle Battles (PUBG) among UIR students. The informant has the Playerunknown's Battlegrounds application. The selection of informants uses a purposive technique, which is the taking or selection of informants using certain considerations in accordance with the specific characteristics they have from the researcher. Data analysis in this study uses qualitative analysis. Qualitative research research is in the form of collecting data in the form of verbal reports naturally and as is (in the form of interview transcripts or written narrative analysis of funds for all these things carried out textually. From the results of research the self-concept Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) UIR City Students Pekanbaru they think that they can not be separated from playing Game Playerunkown's Battlegrounds (PUBG), they act according to their own views and feelings, their habit of playing Game Playerunkown's Battlegrounds (PUBG) which makes them become an individual who has a negative self-concept and behaves in accordance with this view, in addition, they considered that they were more comfortable socializing with the group than they were socializing in the real world.

Keywords: Self Concept

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan memberikan kemudahan bagi manusia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat salah satunya jaringan internet. *Interconnection network* (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia.

Kelahiran internet telah memunculkan berbagai kesenangan baru yang bisa dinikmati pula sebagai sarana komunikasi dan penyaluran identitas bagi penggunanya, seperti misalnya game online. Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Young, 2009).

Game online itu sendiri bisa berkembang sangat pesat di Indonesia karena didukung dengan perkembangan internet. Pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia semakin bertambah pesat setiap tahunnya. Jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun

2013. Menurut lembaga riset MarkPlus Insight, angka jumlah pengguna Internet di Indonesia akan menembus seratus juta jiwa di tahun 2015 nanti.¹

Setiap tahun jumlah pemain game di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain game hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat tiga puluh juta pengguna game online dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun. Hasil penelitian Achjari (2000), menyimpulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan game online adalah sebagai hiburan.

Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, hingga saat ini jumlah warung internet yang tersebar di seluruh Indonesia mencapai 5 juta warnet dengan rata-rata tiap warnet memiliki sepuluh komputer. Sementara pengguna game online rata-rata enam orang per warnet, maka setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan permainan interaktif tersebut. Atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain game online. Game online merupakan fenomena baru di Asia tenggara, namun memiliki banyak peminat, terutama di Indonesia.

Game online di Indonesia terutama di kota-kota besar, game sangat digemari, dan para pemain game terutama remaja dapat berjam-jam duduk di depan komputer (Indira, 2011). Selain bahwa bermain Game Online dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan. Fenomena game online semakin berkembang pesat seiring perkembangan zaman dan

¹ (<http://www.the-marketeers.com>)

kemajuan teknologi di era modern sekarang ini dan hal ini juga didasari dari sifat keingintahuan dari para pengguna atau pencinta game online, bahkan hal ini mulai mewabah dari kalangan anak – anak hingga orang dewasa sekalipun ikut terjangkau fenomena ini. Bahkan akibat dari fenomena game online yang sudah mewabah disetiap kalangan tidak sedikit dari mereka banyak melupakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar atau pun pekerja, di mulai dari anak – anak yang melupakan tanggung jawab mereka sebagai seorang pelajar hingga remaja bahkan dewasa sekalipun yang menyempatkan diri mereka untuk bermain game online.

Akibat adanya fenomena ini dapat membuat generasi muda Indonesia menjadi terbelakang atau tertinggal dalam bidang akademis karena Generasi muda merupakan generasi penerus kelangsungan suatu bangsa, dimana generasi muda mempunyai peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembinaan generasi muda adalah upaya yang terus berlanjut dan berkesinambungan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Generasi muda, terutama pada perkembangan masa remaja merupakan sebuah periode hidup yang merupakan transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa transisi ini terdapat perubahan-perubahan yang tak terelakkan dari diri remaja, mulai dari aspek fisik, sosial, intelektual, dan emosi yang turut mempengaruhi masa remaja dalam bertingkah laku.

Kondisi remaja seringkali berada pada situasi yang membingungkan dimana ia akan meninggalkan masa kanak-kanak, kemudian akan memasuki masa dewasa yang sering menimbulkan pertentangan pula pada diri remaja. Salah satu

sisi sifat-sifat yang terdapat pada remaja yang sedang dalam masa transisi tersebut seringkali ditandai dengan perbuatan yang anti sosial sebagai manifestasi dari pergolakan yang terjadi dalam diri mereka. Kondisi ini membuat remaja mengalami kebingungan seperti yang diungkapkan diatas, juga karena remaja sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, teman sebaya, juga masyarakat. Sifat-sifat yang anti sosial itu sering diwujudkan dalam bentuk perilaku. Salah satu perilaku tersebut adalah penggunaan game online.

Dari hasil survey kalangan remaja yang selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain game online dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk (bolos) hanya demi bermain *game online*. Apa yang dilakukan remaja tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orangtuanya, seperti itu belajar di rumah teman, atau ada acara sekolah. Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak – anak mereka, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah). Dampak negative dari game online adalah lupa beraktifitas, berbohong, pemborosan berjudi, perilaku menyimpang, hubungan dengan keluarga dan teman berkurang, kekerasan, rasa tak tenang saat tidak bermain games.²

Salah satu game online yang sangat diminati kalangan remaja saat ini yaitu game online *Playerunknown's Battlegrounds*. Peneliti akan fokus pada sarana hiburan yang bisa dimainkan di *smartphone* dalam konteks permainan yaitu *Playerunknown's Battlegrounds*. Seiring berjalannya waktu game perang beraliran

² (<http://digilib.Unimed.ac.id/UNIMED-Undergraduate-0124171/25893>)

FPS (*First Person Shooter*) ini menjadi fenomenal hingga saat ini, dijadikan sebagai salah satu referensi hiburan utama dalam kepenatan dan kesibukan masyarakat karena bisa di mainkan di ponsel yang terkesan *simple* karena bisa dimainkan dimana saja, grafiknya bagus dan bisa dimainkan bersama teman.

Adanya kecanduan dalam bermain *game on-line* membuat pikiran, pandangan dan perasaan remaja mengenai dirinya secara tidak langsung menjadi berubah. Individu dalam hal ini adalah remaja akan melakukan evaluasi persepsi, pandangan dan penilaian diri individu terhadap dirinya sendiri dimana persepsi, pandangan dan penilaian individu tersebut juga dipengaruhi oleh pendapat orang lain pada saat individu yang bersangkutan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Evaluasi diri individu ini yang akan membentuk individu mempunyai konsep diri yang rendah atau negatif dan konsep diri yang tinggi atau positif. Hal inilah yang disebut dengan konsep diri.

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri dapat terlihat bahwa konsep diri terbentuk karena hasil interaksi individu dengan lingkungannya, terutama hubungan dengan orang lain. Dalam pembentukan konsep diri melalui interaksi sosial, hal yang terpenting bahwa hubungan interpersonal akan mempengaruhi konsep diri yang dominan yaitu hubungan dengan *significant others*. Pada umumnya konsep diri diklasifikasikan menjadi dua yaitu konsep diri negatif atau konsep diri positif pada setiap individu. Kedua bentuk konsep diri ini memiliki ciri yang khas (Burns 1982).

Menurut Fittz (Agustiani: 2009) keseluruhan kesadaran atau persepsi seseorang tentang dirinya sendiri merupakan gambaran tentang diri atau konsep diri individu. Fitts juga menyatakan, bahwa konsep diri berpengaruh kuat terhadap tingkahlaku seseorang. Dengan mengetahui konsep diri seseorang, akan lebih mudah meramalkan dan memahami tingkahlaku orang tersebut. Jika remaja menggambarkan dirinya sebagai seseorang yang positif, maka hal ini disebabkan oleh penilaian dirinya sendiri serta penilaian dirinya oleh orang lain bersifat positif. Hal yang sebaliknya dapat terjadi. Jika seseorang mempersepsikan dirinya sebagai orang yang inferior dibandingkan dengan orang lain, walaupun hal ini belum tentu benar, biasanya tingkah laku yang ditampilkan akan berhubungan dengan kekurangan yang dipersepsinya secara subjektif tersebut (Agustiani, 2009).

Konsep diri bukan sekedar gambaran diskriptif namun juga penilaian atas diri sendiri. Konsep diri harus dibedakan dengan istilah kepribadian, karena kepribadian terbentuk berdasarkan penglihatan orang lain terhadap diri sendiri (Rais dalam Gunarsa 1996). Konsep diri juga dapat diartikan sebagai sikap diri sendiri /self attitude (Sinurat, 1991)

Konsep diri adalah pemahaman tentang diri sendiri yang timbul akibat interaksi dengan orang lain. Konsep diri merupakan faktor yang menentukan (determinan) dalam komunikasi kita dengan orang lain (Riswandi, 2013: 64). Konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini bisa bersifat psikologis, sosial dan fisis, menurut William D Brooks dalam Rakhmat (2015: 98).

Kaitan antara kecanduan bermain *game on-line* dengan konsep diri, Young (dalam Kusumadewi, 2009) kecanduan pada bermain *game on-line* memberi dampak kerusakan pada tiga fungsi utama kepribadian, yakni fungsi pengendalian perasaan, fungsi akademis dan pekerjaan, dan fungsi relasi. Dengan kata lain, kecanduan game on-line berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Dengan demikian individu yang kecanduan *game on-line* akan dapat berpotensi memberi evaluasi diri yang negatif. Individu dengan konsep diri rendah dapat disamakan dengan evaluasi diri yang negatif. Terlihat bahwa gambaran individu yang memiliki kecanduan terhadap *game on-line* merupakan gambaran dari bentuk konsep diri yang negatif.

Burns (1982) mengatakan bahwa konsep diri yang positif dapat disamakan dengan evaluasi dan penerimaan diri yang positif. Individu dengan penilaian diri dan harga diri yang tinggi secara umum dapat menerima diri mereka sendiri dengan baik. Calhoun & Acocella (1990) mengemukakan bahwa dasar dari konsep diri positif lebih merupakan penerimaan diri dan kualitas ini kemudian menghasilkan sikap kerendahan dan kemurahan hati daripada kesombongan dan keegoisan, bukan kekaguman berlebihan terhadap diri sendiri. Penerimaan diri dapat dimungkinkan oleh individu dengan konsep diri positif dan memiliki pengetahuan menyeluruh tentang dirinya.

Menilik adanya persoalan remaja terutama mahasiswa yang sedang yang berkisar tentang diri dan penyesuaian diri dengan lingkungannya, maka penulis tertarik meneliti konsep diri pada Mahasiswa UIR, dengan anggapan, mahasiswa tersebut juga mengalami persoalan tentang dirinya, dan berkaitan dengan konsep diri.

Ketika masuk ke dalam dunia para *game* untuk pertama kali, seseorang mulai belajar dan mulai memahami simbol-simbol yang berlaku didalam lingkungan tersebut—baik lingkup dunia nyata maupun didalam lingkup dunia virtual. Pemahaman yang dilakukan sedikit demi sedikit dan terus berkembang. Dari situlah, mereka mulai membentuk konsep diri sebagai seorang *gamers*. Mulai terbentuk unsur kepribadian atau pola perilaku dari pandangan orang lain. Hal tersebut menuntut individu untuk tetap menjaga dan terus meningkatkan dalam interaksi-interaksi selanjutnya.

Sebagai negara dengan populasi terbesar di Asia Tenggara, Indonesia menjadi pasar *game* mobile terbesar, berdasarkan riset Sensor Tower jumlah pengguna *game* mobile aktif PUBG di Indonesia tercatat 5 juta pada tahun 2018. Sensor Tower mengungkapkan Tencent saat ini mengungguli *game* mobile diseluruh dunia dan PUBG menjadi *game* mobile yang paling banyak diunduh diseluruh dunia. Alasan memilih *game* ini karena dari hasil pengamatan peneliti beberapa waktu terakhir di lingkungan sekitar kampus, fenomena *game online playerunknown's battlegrounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi PUBG ini sedang marak dikalangan mahasiswa selain terjadi di lingkungan mahasiswa diberbagai tempat, khususnya disekitar kampus UIR. Dipilihnya mahasiswa UIR yang akan dilakukan penelitian Ketika peneliti berjalan menelusuri di sekitar Kampus UIR di kota Pekanbaru, selalu ada saja mahasiswa – mahasiswa yang sedang berkumpul dan memainkan *game* tersebut di area kampus seperti ruang kelas, koridor, kantin bahkan

diluar area kampus seperti di warung – warung kopi di pinggir jalan, kafe, kos – kosan hingga ditaman umum.

Pada penelitian ini mahasiswa yang diteliti adalah mahasiswa yang memainkan game PUBG yang berstatus pemain yang sering mengikuti turnamen, yang berjumlah 27 orang mahasiswa. Selanjutnya Teori Konsep Diri yang digunakan adalah komunikasi intrapribadi yang akan diaplikasikan atau diwujudkan kepada sikap dan perilaku melalui beberapa pertimbangan yang dapat dilihat dengan menggunakan: Teori Kepribadian, Teori disonansi kognitif, dan Teori Intra Pribadi.

Dari hal-hal mengenai hubungan kecanduan game PUBG dan konsep diri yang diungkapkan di atas menimbulkan pertanyaan apakah para mahasiswa yang kecanduan game ini berpotensi melumpuhkan konsep diri individu. Apakah mahasiswa tersebut dengan bermain game PUBG berusaha melarikan diri dari masalah-masalah pribadi dan kehidupan sosialnya atau untuk menyamakan kebiasaan dan budaya temannya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui “Konsep diri Pemain Game *Playerunknown’s Battlegrounds* (PUBG) di Kalangan Mahasiswa UIR

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. *Playerunknown’s Battlegrounds* (PUBG) mengakibatkan kecanduan bagi pemain.

2. *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) menyebabkan pengguna sering lupa waktu bagi para penggunanya.
3. Bermain *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) terlalu lama akan dapat berpotensi memberi konsep diri yang negatif.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian pada penelitian ini adalah konsep diri Pemain Game *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) di Kalangan Mahasiswa UIR.

D. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian kualitatif bertumpu pada suatu fokus. Maka yang menjadi fokus masalah dari penelitian ini adalah “bagaimana konsep diri Pemain Game *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) di Kalangan Mahasiswa UIR?”

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Bertitik tolak pada fokus masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui konsep diri Pemain Game *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) di Kalangan Mahasiswa UIR.

2. Manfaat

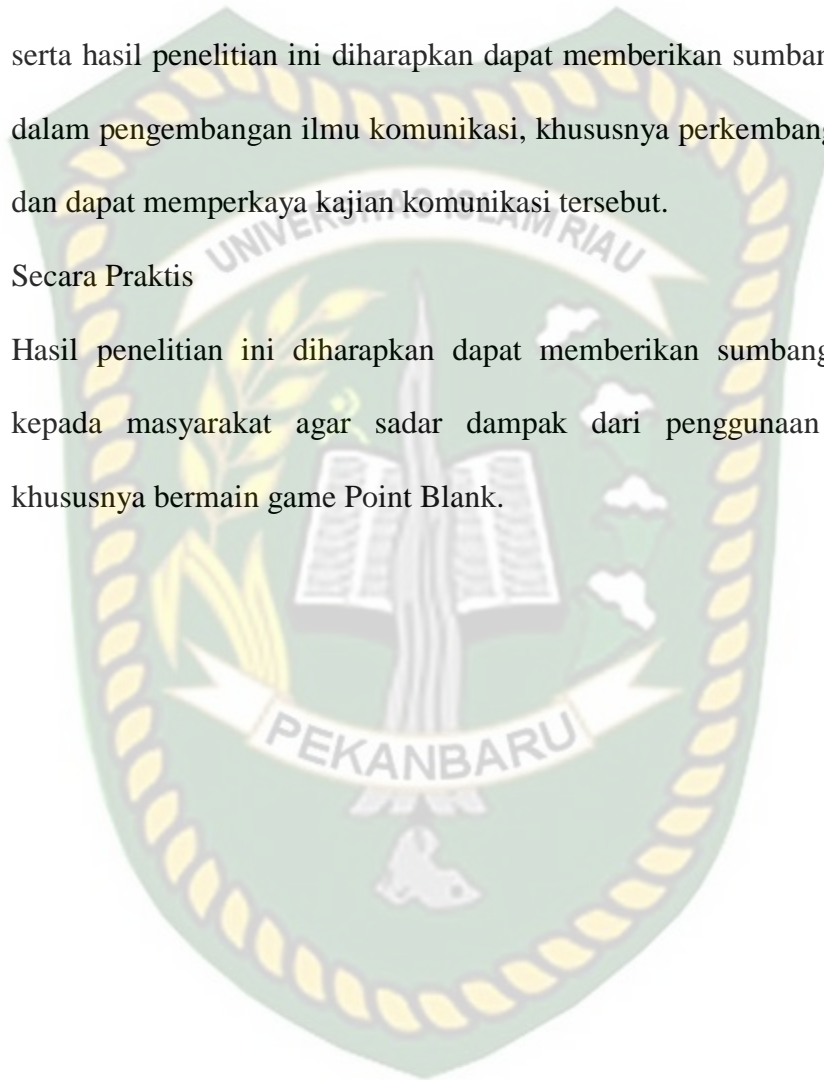
Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berdaya guna sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penulis dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan melalui penelitian ini sekaligus memperkaya wawasan penulis serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya perkembangan diri remaja dan dapat memperkaya kajian komunikasi tersebut.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran kepada masyarakat agar sadar dampak dari penggunaan game online khususnya bermain game Point Blank.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Teori Konsep Diri (*Self Concept*)

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman – pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus-menerus dan terdiferensiasi. Dasar dari konsep diri individu ditanamkan pada saat-saat dini kehidupan anak dan menjadi dasar yang mempengaruhi tingkah lakunya di kemudian hari. Dengan mengamati diri kita, sampailah kita pada gambaran dan penilaian diri kita. Ini disebut konsep diri (Rakhmat, 2010:99). Konsep diri merupakan proses yang terus berlanjut di sepanjang kehidupan manusia. Menurut Symonds dan Fitts, menyatakan bahwa persepsi tentang diri tidak langsung muncul pada saat kelahiran tetapi mulai berkembang secara bertahap dengan munculnya kemampuan perseptif (Agustiani, 2009:18).

Menurut Charles Horton Cooley (dalam Rakhmat, 2010:99), kita melakukannya dengan membayangkan diri kita sebagai orang lain. Cooley menyebut gejala ini *looking-glass self* (diri cermin); seakan-akan kita menaruh cermin di depan kita. Pertama, kita membayangkan bagaimana kita tampak pada

orang lain. Kedua, kita membayangkan bagaimana orang lain menilai penampilan kita. Ketiga, kita mengalami perasaan bangga atau kecewa.

Mead mendefinisikan diri (*self*) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri melalui perspektif orang lain. Mead ber teori mengenai diri, ia mengamati bahwa melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Mead menyebut subjek, atau diri yang bertindak, sebagai I, bersifat spontan, impulsif dan kreatif, objek, atau diri yang mengamati, adalah Me, bersifat lebih reflektif dan peka secara sosial (West, 2011:107).

Terdapat beberapa definisi konsep diri menurut beberapa para ahli, diantaranya adalah :

- Menurut Arndt dalam *Theories of Personality*, konsep diri adalah cerminan dari tuntunan significant person terhadap diri individu (Agustiani,2009:20).
- Menurut William H. Fitts mengemukakan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Fitts mengatakan bahwa ketika individu mempersepsikan dirinya, bereaksi terhadap dirinya, memberikan arti dan penilaian serta membentuk abstraksi tentang dirinya, berarti ia menunjukkan suatu kesadaran diri dan kemampuan terhadap dunia di luar dirinya. Fitts juga mengatakan bahwa konsep diri berpengaruh kuat terhadap tingkah laku seseorang (Agustiani, 2009:138-139).

- Menurut William D. Brooks (Rakhmat, 2009:99) mendefinisikan konsep diri sebagai *“those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interactions with others”*. Jadi, konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita.
- Menurut Anita Taylor (Rakhmat, 2010: 100) mendefinisikan konsep diri sebagai *“all you think and feel about you, the entire complex of beliefs and attitudes you hold about yourself”*.
- Menurut Goss dan O’Hair (Sobur, 2010:507) mendefinisikan konsep diri sebagai acuan bagaimana cara Anda menilai diri Anda sendiri, seberapa besar Anda berpikir bahwa diri Anda berharga sebagai seseorang.
- Menurut Rogers (Sobur,2010:507), mendefinisikan konsep diri sebagai bagaian sadar dari ruang fenomenal yang disadari dan disimbolisasikan, yaitu “aku” merupakan pusat refrensi setiap pengalaman.

Konsep diri meliputi apa yang Anda pikirkan dan apa yang Anda rasakan tentang diri Anda. Dengan demikian ada dua komponen konsep diri : Komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif disebut citra diri (self image) dan komponen afektif disebut harga diri (self esteem) (Rakhmat,2010:100).

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Konsep Diri

Faktor – faktor yang mempengaruhi pembentukkan konsep diri, yaitu (Devito,2009:55-57):

1. *Others Images*

Menurut Charles Horton Cooley, *others images* merupakan orang yang mengatakan siapa Anda, melihat citra diri Anda dengan mengungkapkannya melalui perilaku dan aksi. Konsep diri seseorang dibentuk karena adanya orang-orang yang paling penting dalam hidup seseorang seperti orang tua. Menurut D.H. Demo (dalam Budyatna, 2011:169) menekankan pada maksud bahwa konsep diri dibentuk, dipelihara, diperkuat, dan/atau diubah oleh komunikasi para anggota keluarga. Mereka itulah yang disebut sebagai *significant others*. *significant others* yang dimaksud merupakan orangtua. Orangtua adalah faktor utama yang membentuk dan mengembangkan konsep diri seorang anak. Dalam perkembangan, *significant others* meliputi semua orang yang mempengaruhi perilaku, pikiran, dan perasaan kita. Mereka mengarahkan tindakan kita, membentuk pikiran kita dan menyentuh kita secara emosional.

2. Orang lain

Menurut Gabriel Marcel menulis tentang peranan orang lain dalam memahami diri kita, "*The fact is that we can understand ourselves by starting from the other, or from others, and only by starting from them.*" Kita mengenal diri kita dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Harry Stack Sullivan (1953) menjelaskan bahwa jika kita diterima orang lain, dihormati, dan disenangi karena keadaan diri kita, kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita. Sebaliknya, bila orang lain selalu meremehkan kita, menyalahkan kita dan menolak kita, kita akan cenderung tidak akan menyenangi diri kita.

Ketika kita tumbuh menjadi dewasa, kita mencoba menghimpun penilaian semua orang yang pernah berhubungan dengan kita. Sebagai contoh, Minah memperoleh informasi tentang dirinya dari kedua orang tuanya dan orang di sekitarnya bahwa Minah anak yang pintar. Minah berpikir, “Saya pintar.”. Ia menilai dirinya dari persepsi orang lain. Richard Dewey dan W.J. Humber menamai orang lain sebagai *affective others*, dimana orang lain yang mengenal kita mempunyai ikatan emosional. Dari merekalah, secara perlahan-lahan membentuk konsep diri kita melalui senyuman, pujian, penghargaan, pelukan yang menyebabkan kita menilai diri kita secara positif. Ejekan, cemoohan, dan hardikan, membuat kita memandang diri kita secara negatif.

Pandangan diri kita tentang keseluruhan pandangan orang lain terhadap kita disebut *generalized others*. Konsep ini berasal dari George Herbert Mead. Memandang diri kita seperti orang lain memandangnya, berarti mencoba menempatkan diri kita sebagai orang lain. Bila saya seorang ibu, bagaimanakah ibu memandang saya.

3. Budaya

Melalui orang tua, pendidikan, latar belakang budaya, maka akan ditanamkan keyakinan, nilai, agama, ras, sifat nasional untuk membentuk konsep diri seseorang. Contohnya, ketika seseorang mempunyai latar belakang budaya yang baik dan memiliki etika maka orang tersebut memiliki konsep diri positif.

4. Mengevaluasi pikiran dan perilaku diri sendiri.

Konsep diri terbentuk karena adanya interpretasi dan evaluasi dari perilaku diri sendiri berdasarkan apa yang dilakukan, bagaimana perilaku orang tersebut.

b. Proses Terbentuknya Konsep Diri

Konsep diri terbentuk dalam waktu yang relatif lama, dan pembentukan ini tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari seseorang konsep diri. Namun reaksi ini muncul karena orang lain yang memiliki arti (*significant other*) yang mungkin berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Konsep diri pada dasarnya tersusun atas berbagai tahapan, yaitu (Sobur, 2010:510-511) :

1. Konsep diri primer

Konsep ini terbentuk atas dasar pengalamannya terhadap lingkungan, yaitu lingkungan rumahnya sendiri. Pengalaman yang berbeda diterima melalui anggota rumah, dari orangtua, nenek, paman atau saudara kandung. Konsep tentang bagaimana dirinya banyak bermula dari perbandingan antara dirinya dan saudarasaudara lainnya. Adapun konsep bagaimana perannya, aspirasi-aspirasinya ataupun tanggung jawabnya dalam kehidupan, ditentukan atas dasar didikan yang datang dari orang tuanya.

2. Konsep diri sekunder

Konsep ini banyak ditentukan oleh konsep diri primernya. Misalnya apabila konsep diri primer seseorang adalah pendiam, tidak nakal, tidak suka keributan, maka ia akan memilih teman bermain yang sesuai dengan konsep diri

yang sudah dimilikinya dan teman-teman baru yang nantinya menunjang terbentuknya konsep diri sekunder.

Menurut Clara R. Pudjijogyanti (dalam Sobur, 2010: 511), konsep diri terbentuk atas dua komponen yaitu komponen kognitif merupakan pengetahuan individu tentang keadaan dirinya. Misalnya, saya bodoh. Komponen kognitif merupakan penjelasan dari “siapa saya” yang akan memberi gambaran tentang diri saya.

Komponen kognitif merupakan data yang data yang bersifat objektif. Komponen afektif merupakan penilaian individu terhadap diri. Penilaian tersebut akan membentuk penerimaan terhadap diri serta penghargaan diri individu. Komponen afektif merupakan data yang bersifat subjektif. Konsep diri terbentuk karena adanya interaksi individu dengan orang-orang di sekitarnya. Apa yang diperssepsi individu lain mengenai diri individu, tidak terlepas dari struktur, peran, dan status sosial yang disandang seorang individu (Sobur, 2010: 512).

c. Proses Pengembangan Konsep Diri

Konsep diri bukan merupakan faktor yang dibawa sejak lahir, melainkan faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu dalam berhubungan dengan individu lainnya. Tanggapan yang diberikan dijadikan cermin bagi individu untuk menilai dan memandang dirinya sendiri. Dengan demikian, konsep diri terbentuk karena suatu proses umpan balik dari individu lain. Pada dasarnya, pengembangan konsep diri merupakan proses yang relatif pasif. Pada pokoknya,

individu akan berperilaku dengan cara tertentu dan mengamati reaksi orang lain terhadap perilaku (Sobur,2010: 514).

Ada dua hal yang mendasari pengembangan konsep diri (Sobur, 2010: 515), yaitu:

1. Pengalaman Secara Situasional

Pengalaman yang pernah dialami, tidak seluruhnya mempunyai pengaruh dalam diri seseorang. Jika pengalaman tersebut sesuatu yang konsisten dengan nilai-nilai dan konsep diri yang ada, secara rasional dapat diterima, dan sebaliknya. Apa yang diperlukan dan tidak bisa dipertahankan, akan timbul keinginan untuk mengubah konsep diri agar bisa disesuaikan dengan pengalaman mutakhir sepanjang ada kesadaran untuk merespon pengalaman melalui pancaindra yang dapat dimengerti dan diterima. Penerimaan pengalaman mutakhir ke dalam konsep diri mungkin akan dapat mengubah sistem nilai yang kaku, yang dianut sebelumnya. Pengalaman ini, akan menjadi lebih terbuka untuk mengubah nilai-nilai, dan mengubah konsep diri.

2. Interaksi Dengan Orang Lain

Segala aktivitas dalam masyarakat memunculkan adanya interaksi seseorang dengan orang lain. Dari interaksi yang muncul, terdapat usaha untuk mempengaruhi antara seseorang dengan orang lain tersebut. Dalam situasi tersebut, konsep diri berkembang dalam proses saling mempengaruhi. Pandangan terhadap diri sendiri adalah dasar konsep diri

seseorang untuk memperoleh pengertian mengenai dirinya sendiri melalui interaksi dengan orang lain yang disertai persepsi dan kesadaran terhadap cara orang lain tersebut.

d. Jenis-Jenis Konsep Diri

Sukses komunikasi interpersonal banyak bergantung pada kualitas konsep diri (Rakhmat, 2008: 105) yaitu :

1. Konsep Diri Negatif

Menurut William D. Brooks dan Philip Emmert ada beberapa tanda yang memiliki konsep diri negatif, yaitu :

- Peka terhadap kritikan Orang ini tidak tahan dikritik yang diterimanya, dan mudah marah.
- Responsif terhadap pujian

Walaupun ia mungkin berpura-pura menghindari pujian, ia tidak dapat menyembunyikan antusiasmenya pada waktu menerima pujian.

- Sikap Hiperkritis

Mereka tidak pandai dan tidak sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada kelebihan orang lain.

- Pesimis

Menganggap tidak akan berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya. Orang yang memiliki konsep diri negatif cenderung menghindari

dialog yang terbuka, dan bersikeras mempertahankan pendapatnya dengan berbagai justifikasi atau logika yang keliru.

2. Konsep Diri Positif

Konsep diri positif ditandai dengan :

- Ia yakin akan kemampuannya mengatasi masalah;
- Ia merasa setara dengan orang lain;
- Ia menerima pujian tanpa rasa malu;
- Ia menyadari, bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat;
- Ia mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya.

Menurut D.E. Hamachek, ada sebelas karakteristik konsep diri positif, yaitu :

- Ia menyakini betul-betul nilai-nilai dan prinsip-prinsip tertentu serta bersedia mempertahankannya, walaupun menghadapi pendapat kelompok yang kuat.
- Ia mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan, atau menyesali tindakannya jika orang lain tidak menyetujui tindakannya.
- Ia tidak menghabiskan waktu untuk mencemaskan apa yang terjadi besok, apa yang telah terjadi waktu lalu dan apa yang sedang terjadi waktu sekarang.

- Ia memiliki keyakinan pada kemampuannya untuk mengatasi persoalan.
- Ia merasa sama dengan orang lain walaupun terdapat perbedaan latar belakang keluarga, ataupun yang lain.
- Ia sanggup menerima dirinya sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain.
- Ia dapat menerima pujian tanpa berpura-pura rendah hati, dan menerima penghargaan tanpa bersalah.
- Ia cenderung menolak usaha orang lain untuk mendominasinya.
- Ia sanggup mengaku kepada orang lain bahwa ia mampu merasakan berbagai dorongan dan keinginan, dari kekecewaan yang mendalam sampai kepuasan yang mendalam pula.
- Ia mampu menikmati dirinya secara utuh dalam berbagai kegiatan yang meliputi pekerjaan, permainan, pengungkapan diri yang kreatif, persahabatan, atau sekedar mengisi waktu.
- Ia peka pada kebutuhan orang lain, pada kebiasaan sosial yang telah diterima, dan terutama sekali pada gagasan bahwa ia tidak bisa bersenangsenang dengan mengorbankan orang lain.

Konsep diri positif menghasilkan pola perilaku komunikasi interpersonal yang positif pula, yakni melakukan persepsi yang lebih cermat, dan mengungkapkan petunjuk-petunjuk yang membuat orang lain menafsirkan dengan cermat pula.

2. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media (Effendy, 2006:5). Shanon dan Weaver (Cangara, 2011:20) mengungkapkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Oleh karena itu, jika kita berada dalam situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dalam simbol yang digunakan dalam berkomunikasi yang bertujuan untuk memberitahu ataupun mengubah sikap.

b. Komunikasi Intra-Pribadi

Komunikasi intra pribadi menurut pendapat beberapa ahli adalah:

- Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi yang terjadi di dalam diri komunikator atau lazim disebut komunikasi dengan diri sendiri. Komunikasi intrapribadi merupakan dasar komunikasi antarpribadi (Vardiansyah, 2004: 30).
- Komunikasi Intrapribadi (*intrapersonal communication*) adalah komunikasi dengan diri sendiri, baik kita sadari atau tidak seperti berpikir (Senjaya, 2007: 72). Komunikasi ini merupakan landasan komunikasi

antarpribadi dan komunikasi dalam konteks lainnya, meskipun dalam disiplin ilmu komunikasi tidak dibahas secara rinci dan tuntas. Dengan kata lain, komunikasi intrapribadi ini inheren dalam komunikasi duaorang, tiga-orang, dan seterusnya, karena sebelum berkomunikasi dengan diri-sendiri (mempersepsi dan memastikan makna pesan orang lain), hanya saja caranya sering tidak disadari. Keberhasilan komunikasi kita dengan orang lain bergantung pada keefektifan komunikasi kita dengan diri sendiri.

- Model Barnlund (seorang ahli komunikasi dari Amerika Serikat, Sean C. Barnlund, membuat dua model komunikasi, yaitu: model komunikasi antar pribadi dan model komunikasi intra pribadi. Model komunikasi ini memiliki arti komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang. Komunikasi disini merujuk pada proses pengolahan dan pembentukan informasi melalui sistem syaraf dan otak manusia sehubungan dengan adanya stimulus yang ditangkap melalui panca indera. Jalannya proses komunikasi intrapribadi menurut Barnlund dapat digambarkan dengan menjelaskan bahwa pada dasarnya tingkah laku nonverbal seseorang, apakah bervalensi positif, netral, negatif, dipengaruhi oleh isyarat-isyarat dan publik yang dialami atau yang sampai pada dirinya. Dalam kenyataanya, seseorang tentu saja akan mengalami berbagai isyarat (baik pribadi maupun publik) yang bervalensi positif, netral, maupun negatif. Namun menurut model ini, semua isyarat ini telah didecode, atau

membentuk (*encode*) suatu isyarat tingkah laku nonverbal tertentu (positif, netral atau negatif) (Marhaeni Fajar, 2009: 93).

- Komunikasi dengan diri sendiri adalah komunikasi proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu, atau dengan kata lain proses berkomunikasi dengan diri sendiri. Terjadinya proses komunikasi disini karena adanya seseorang yang memberi arti terhadap sesuatu objek yang diamatinya atau terbetik dalam pikirannya. Objek dalam hal ini bisa saja dalam bentuk benda, kejadian alam, peristiwa, pengalaman, fakta yang mengandung arti bagi manusia, baik yang terjadi di luar maupun dalam diri seseorang. Objek yang diamati mengalami proses perkembangan dalam pikiran manusia setelah mendapat rangsangan dari pancaindera yang dimilikinya. Hasil kerja dari proses pikiran tadi setelah dievaluasi pada gilirannya akan memberi pengaruh pada pengetahuan, sikap dan perilaku seseorang (Hafied Cangara, 2005: 30).
- Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang. Orang itu berperan baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Dia berbicara kepada dirinya sendiri dan dijawab oleh dirinya sendiri (Onong Uchjana Effendi, 2003: 57) Memang tidak salah kalau komunikasi intrapribadi disebut melamun, tetapi jika melamun bisa mengenai segala hal misalnya melamun jadi orang kaya, melamun kawin lagi, dan lain sebagainya, komunikasi intrapribadi berbicara dengan diri sendiri dan bertanya jawab dengan diri sendiri dalam rangka berkomunikasi dengan orang

lain, dan orang lain ini bisa satu orang, sekelompok orang, atau masyarakat keseluruhan. Jadi sebelum berkomunikasi dengan orang lain, dengan perkataan sebelum melakukan komunikasi sosial seseorang melakukan komunikasi intrapribadi dahulu. Disaat kita sedang berbicara kepada diri kita sendiri, sedang melakukan perenungan, perencanaan, dan penilaian, pada diri kita terjadi proses neurofisiologis yang membentuk landasan bagi tanggapan, motivasi, dan komunikasi dengan orang-orang atau faktor-faktor dilingkungan kita (Casmir : 1974, 37).

Ronald L. Applbaum, et.al dalam bukunya "*Fundamental Consept in Human Communication*" (1973: 13) mendefinisikan komunikasi intrapribadi sebagai: "komunikasi yang berlangsung di dalam diri kita; ia meliputi kegiatan berbicara kepada kita sendiri dan kegiatan-kegiatan mengamati dan memberikan makna (intelektual dan emosional) kepada lingkungan kita." (*Communication that take the place within us; it includes the act of talking to ourselves and the acts of observing and attaching meaning (intellectual and emotional) to our environment*).

Mampu berdialog dengan diri sendiri berarti mampu mengenal diri sendiri. Adalah penting bagi kita untuk bisa mengenal diri sendiri sehingga kita dapat berfungsi secara bebas di masyarakat. Belajar mengenal diri sendiri berarti belajar bagaimana kita berpikir dan merasa dan bagaimana kita mengamati, menginterpretasikan dan mereaksi lingkungan kita. Oleh karena itu untuk mengenal diri pribadi, kita harus memahami komunikasi intrapribadi.

Bagi seorang komunikator melakukan komunikasi intrapribadi amat penting sebelum ia berkomunikasi dengan orang lain lebih-lebih jika komunikasi bersifat vertikal ke atas (*upward vertical communication*); kalau kita berkehendak mengubah perilaku atasan kita atau orang yang statusnya lebih tinggi daripada kita. Dengan terlebih dahulu di dalam diri pribadi kita memformulasikan pesan yang akan disampaikan kepada komunikan kita, komunikasi akan efektif sesuai dengan tujuan kita.

3. Sikap dan Perilaku

a. Sikap

Dalam pandangan masyarakat umum terkadang sikap dan perilaku memiliki kaitan yang erat dimana sikap mempengaruhi perilaku. Namun, dalam banyak kasus, perilaku tidak selalu lahir dari sikap. Tingkat pengaruh sikap terhadap perilaku adalah salah satu kontroversi penting dalam riset tentang sikap. Beberapa ahli salah satunya La Piere (1934) menanggapi hal ini dengan tidak setuju. Mereka akhirnya melakukan sebuah penelitian mengenai sikap dan perilaku. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa sikap dan perilaku memiliki inkonsistensi (Taylor dkk, 2009:199). Namun kesimpulan tersebut dikritik karena meremehkan konsistensi sikap dan perilaku. Terkadang sikap mempengaruhi perilaku dan terkadang tidak.

Sikap (*attitudes*) merujuk pada evaluasi kita terhadap berbagai aspek dunia sosial serta bagaimana evaluasi tersebut memunculkan rasa suka atau tidak suka

kita terhadap isu, ide, orang, kelompok sosial, dan objek (Baron dan Donn, 2003:120). Sikap seringkali ambivalen, ambivalensi sikap merujuk pada kenyataan bahwa evaluasi kita terhadap objek, isu, orang atau kejadian tidak selalu secara seragam positif atau negatif; sebaliknya, evaluasi ini sering kali tercampur, terdiri dari dua reaksi, baik positif maupun negatif. Sikap sangat mempengaruhi pemikiran sosial kita, meskipun sikap tersebut tidak selalu direfleksikan dalam tingkah laku yang tampak (*overt*). Sikap merefleksikan sebuah fondasi yang penting dan awal dari sebuah pemikiran sosial. Psikolog sosial memandang sikap sebagai hal yang penting karena sikap seringkali mempengaruhi perilaku kita.

Secara umum, sikap memiliki 3 komponen yakni: kognitif, afektif, dan kecenderungan tindakan (Gerungan, 2000). Komponen kognitif merupakan aspek sikap yang berkenaan dengan penilaian individu terhadap obyek atau subyek. Informasi yang masuk ke dalam otak manusia, melalui proses analisis, sintesis, dan evaluasi akan menghasilkan nilai baru yang akan diakomodasi atau diasimilasikan dengan pengetahuan yang telah ada di dalam otak manusia. Nilai - nilai baru yang diyakini benar, baik, indah, dan sebagainya, pada akhirnya akan mempengaruhi emosi atau komponen afektif dari sikap individu. Oleh karena itu, komponen afektif dapat dikatakan sebagai perasaan (emosi) individu terhadap obyek atau subyek, yang sejalan dengan hasil penilaiannya. Sedang komponen kecenderungan bertindak berkenaan dengan keinginan individu untuk melakukan perbuatan sesuai dengan keyakinan dan keinginannya. Sikap seseorang terhadap

suatu objek atau subjek dapat positif atau negatif. Manifestasikan sikap terlihat dari tanggapan seseorang apakah ia menerima atau menolak, setuju atau tidak setuju terhadap objek atau subjek.

Komponen sikap berkaitan satu dengan yang lainnya. Komponen kognitif, afektif, dan kecenderungan bertindak menumbuhkan sikap individu. Dari manapun kita memulai dalam analisis sikap, ketiga komponen tersebut tetap dalam ikatan satu sistem. Sikap individu sangat erat kaitannya dengan perilaku mereka. Jika faktor sikap telah mempengaruhi ataupun menumbuhkan sikap seseorang, maka antara sikap dan perilaku adalah konsisten, sebagaimana yang dikemukakan oleh Krech dan Ballacy, Morgan King, dan Howard.

Sikap seseorang memang seharusnya konsisten dengan perilaku. Seandainya sikap tidak konsisten dengan perilaku, mungkin ada faktor dari luar diri manusia yang membuat sikap dan perilaku tidak konsisten. Faktor tersebut adalah sistem nilai eksternal yang berada di masyarakat, diantaranya norma, politik, budaya, dan sebagainya.

(Menurut Gerungan, 2000) sikap dapat pula diklasifikasikan menjadi sikap individu dan sikap sosial. Sikap sosial dinyatakan oleh cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap obyek sosial, dan biasanya dinyatakan oleh sekelompok orang atau masyarakat. Sedang sikap individu, adalah sikap yang dimiliki dan dinyatakan oleh seseorang. Sikap seseorang pada akhirnya dapat membentuk sikap sosial, manakala ada seragaman sikap terhadap suatu obyek.

b. Perilaku

Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme tersebut dipengaruhi baik oleh faktor genetik (keturunan) dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetik dan lingkungan ini merupakan penentu dan perilaku makhluk hidup termasuk perilaku manusia. Hereditas atau faktor keturunan adalah konsepsi dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan adalah suatu kondisi atau merupakan lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara kedua faktor tersebut dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (*learning process*). (Notoadmodjo, 2007:132). Secara lebih operasional perilaku dapat diartikan suatu respons organisme atau seseorang terhadap rangsangan (stimulasi) dari luar subjek tersebut.

Menurut Notoadmodjo (2007:135) respons ini berbentuk 2 macam, yakni :

- Bentuk pasif adalah respons internal yaitu yang terjadi di dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat terlihat oleh orang lain, misalnya berpikir, tanggapan atau sikap batin dan pengetahuan.
- Bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu jelas dapat diobservasi secara langsung.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan sikap adalah merupakan respons seseorang terhadap stimulasi atau rangsangan yang masih bersifat terselubung dan disebut perilaku tertutup (*covert behavior*), yaitu respon

atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Sedangkan tindakan nyata seseorang sebagai respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam atau praktik (*practice*) yang dengan mudah diamati atau dilihat orang lain adalah merupakan perilaku terbuka (*overt behavior*).

Meskipun perilaku adalah bentuk respon atau reaksi terhadap stimulus atau rangsangan dari luar organisme (orang), namun dalam memberikan respon sangat tergantung pada karakteristik atau faktor-faktor lain dari orang yang bersangkutan. Faktor-faktor yang membedakan respon terhadap stimulus yang berbeda yang disebut determinan perilaku. Determinan perilaku ini dapat dibedakan menjadi dua, yakni :

- Determinan atau faktor internal, yakni karakteristik orang yang bersangkutan, yang bersifat given atau bawaan, misalnya tingkat kecerdasan, tingkat emosional, jenis kelamin dan sebagainya.
- Determinan atau faktor eksternal, yakni lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya. Faktor lingkungan ini sering merupakan faktor yang dominan yang mewarnai perilaku seseorang.
- Benyamin Bloom (1908), membagi perilaku manusia kedalam 3 domain ranah atau kawasan yakni: kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan

psikomotor (*psychomotor*). Dalam perkembangannya, teori ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan yakni : pengetahuan, sikap dan praktik atau tindakan (Notoatmodjo, 2007:139).

4. *Game Online*

a. *Jenis-Jenis Game*

Kini kita akan membahas jenis-jenis game yang lebih di kenal dengan istilah *genre game*. *Genre* juga berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Ini tidak salah dalam membuat sebuah *game*. Kita bisa menggabungkan beberapa *genre* ke dalam sebuah *game* untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang.

Menurut Nastiti (2010). Jenis game diantaranya adalah :

- *Game PC*

Game yang dimainkan pada PC (*Personal Computer*) yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antar muka yang baik untuk input maupun output, output visual kualitas tinggi karna layar komputer biasanya memiliki resolusi yang lebih tinggi di bandingkan dengan layar televisi biasa.

b. *Game Console*

Game yang di jalankan pada suatu mesin spesifik yang biasanya tersedia di rumah pribadi, seperti *Microsoft Xbox 360*, *Nintendo Wii* dan sebagainya.

c. *Game Arcade*

Game yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang telah terintegrasi dan tersedia ditempat-tempat umum, seperti mal, bandara dan sebagainya.

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer (<http://www.scribd.com>)

5. *Game Playerunknown's Battlegrounds*

Playerunknown's Battlegrounds atau yang biasa disebut PUBG adalah game bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) atau lebih *simple* nya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak

orang. Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Corporation* dan baru baru ini di rilis versi mobilya oleh salah satu perusahaan asal tiongkok yaitu *Tencent Games*. Game dengan genre ini memang tergolong jarang, terbukti ketika *game* ini di *launching* peminat *game* ini terbilang fantastis.

Permulaan *game* ini pemain dikumpulkan di suatu pulau dengan jumlah pemain 100 orang secara *online*, tanpa dilengkapi perlengkapan apapun, kemudian para pemain diangkut oleh pesawat ke suatu pulau dimana dipulau tersebut berbatasan langsung dengan laut dan semua pemain harus terjun dan memulai peperangan serta bertahan hidup disana. Ketika sudah terjain para pemain harus mencari rumah - rumah untuk mendapatkan senjata atau perlengkapan lain yang menunjang dan membantu pemain untuk tetap bertahan atau *survive* di pulau tersebut (*loot*) terdapat pula berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal dan motor untuk membantu pemain bepergian di pulau tersebut. Pemain diwajibkan untuk terus bergerak karena setiap 3 menit, *play zone* yang berbentuk lingkaran akan terus mengecil dan jika keluar dari *play zone* maka darah pemain akan berkurang. Pemain harus *survive* dari musuh yang berjumlah 100 orang dengan cara apapun. 1 pemain terakhir yang bisa bertahan hidup ialah pemenangnya.

Ada 3 mode dalam permainan *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* yaitu *Squad*, bermain bersama tim yang berisikan 4 orang dan bertahan hidup melawan tim musuh, *Duo*, dipasangkan berdua melawan tim duo lain, dan *Solo*,

bertahan hidup sendirian melawan 99 pemain lainnya. Dalam permainan inipun ada yang namanya wardrobe, dimana pemain bisa menentukan sendiri ingin menggunakan *outfit* seperti apa karena sangat banyak pilihan pakaiannya, ada pakaian yang didapatkan secara gratis ada pula yang harus menggunakan *diamond*.

B. Definisi Operasional

Dibawah ini peneliti akan membahas tentang definisi operasional dari penelitian:

- Konsep Diri

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman – pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan.

- *Game Online*

Game online adalah sejenis video *game* atau permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Biasanya *game online* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal. Secara garis besar *game* terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah *game offline* dan yang kedua adalah *game online*.

- *Playerunknown's Battlegrounds*

Playerunknown's Battlegrounds atau yang biasa disebut *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) adalah game bergenre MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter) atau lebih *simple* nya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. Game ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG) *Corporation* dan baru baru ini di rilis versi mobilyenya oleh salah satu perusahaan asal tiongkok yaitu *Tencent Games*. *Game* dengan genre ini memang tergolong jarang, terbukti ketika game ini di launching peminat game ini terbilang fantastis.

C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	Ayu (2016)	Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan <i>Games Online</i> pada Dewasa Awal	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri dalam kecanduan game online.
2.	Silvadhya (2012)	Konsep Diri Pemain Game Online : Studi Fenomologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online Jakarta	Rata-rata ketertarikan <i>key informan</i> di awal permainan memang hanyalah sekedar pada fitur-fitur dan <i>interface</i> Ran yang menarik dan cenderung realistis, lalu tema utama Ran yang merupakan game jenis RPG.
3.	Hardianto (2018)	Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan	Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua dan

	Konsep Terhadap kompetensi Remaja Bermain <i>Online</i> Komunitas Samarinda	Diri Sosial Yang <i>Game</i> Di Gamerz	kompetensi sosial remaja yang bermain <i>game online</i> di Komunitas Gamerz Samarinda, yang artinya semakin tinggi pola asuh orang tua maka akan semakin tinggi pula kompetensi sosial remaja yang bermain <i>game online</i> di Komunitas Gamerz Samarinda
--	---	--	---

Perbandingan antara penelitian terdahulu dan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sebagai berikut:

1. Dilihat Persamaan Peneliti ini sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, perolehan data yang di dapat melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu persamaannya adalah sama-sama menggunakan teori fenomenologi.
2. Dilihat dari perbedaannya, dapat terlihat pada tempat penelitiannya, objek penelitian serta subjek penelitiannya. Selain itu cara untuk menyelesaikan masalahnya berbeda-beda.

Dapat disimpulkan bahwa proposal yang penulis buat benar-benar murni hasil penelitian penulis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada (Moleong, 2011:5).

Pendekatan fenomenologis untuk mempelajari kepribadian dipusatkan pada pengalaman individual— pandangannya pribadi terhadap dunia. Pendekatan fenomenologi menggunakan pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang masalah dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu (Kuswarno, 2009:7).

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian tersebut (Bungin, 2011:78). Pemilihan informan menggunakan teknik *snowball sampling*, yaitu pengambilan atau pemilihan informan yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Ibarat bola salju yang menggelinding yang lama-lama menjadi besar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama

dipilih satu atau dua orang, tetapi dengan dua orang ini belum merasa lengkap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh dua orang sebelumnya. Begitu juga seterusnya, sehingga jumlah informan semakin banyak (Sugiono, 2012:68).

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan. Arikunto (2010:29) mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian.

Objek penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini ialah melihat pada fenomena *Playerunknown's Battlegrounds* dalam komunitas dengan menggunakan teori fenomenologi saat ini.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan tempat yang akan diteliti. Lokasi penelitian ini faktor penting dalam penelitian. Inilah yang akan menjadi tempat dimana dilakukannya penelitian. Dalam penelitian lokasi penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu penelitian dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	2019/2020																												KE T										
		BULAN DAN MINGGU																																						
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Maret																		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4															
1	OBSERVASI			X																																				
2	PENYUSUNAN PROPOSAL DAN BIMBINGAN				X	X	X	X	X	X	X	X																												
3	SEMINAR PROPOSAL																																							
4	REVISI																																							
5	RISET LAPANGAN																																							
6	KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI																																							
7	KONSULTASI KOMPREHENSIF																																							
8	REVISI																																							
9	PENGESAHAN SKRIPSI																																							

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama atau tangan pertama dilapangan (Kriyantono, 2006 : 41). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil cara wawancara dan dokumentasi dari informan peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua atau sumber sekunder (Kriyantono, 2006 : 42). Data sekunder memberikan penjelasan mengenai data primer, data sekunder pada penelitian ini hasil pengamatan peneliti terhadap komunitas avatarius dalam permainan *Playerunknown's Battlegrounds*

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati secara langsung suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut (Kriyantono,2006:108).

Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan cara:

- a. Peneliti mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh anggota avatarius.
- b. Setelah itu peneliti menentukan informan yang aktif dalam bermain game *Playerunknown's Battlegrounds* pada komunitas avatarius.
- c. Kemudian menelusuri atau mengamati setiap informan yang terpilih berdasarkan kriteria informan.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara periset dengan seseorang yang berharap mendapatkan informasi penting, seseorang tersebut diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono, 2006 : 98).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menemui langsung informan yang telah dipilih serta peneliti akan menggunakan alat pendukung wawancara berupa perekam suara dan catatan wawancara dengan tujuan hasil jawaban dari informan dapat disimpan dengan jelas dan rinci.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melengkapi data-data penelitian (Kriyantono, 2006:118).

Dalam penelitian ini, dokumentasi berasal dari dokumentasi pribadi peneliti meliputi hasil wawancara berupa perekam serta foto.

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian bertujuan agar hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan dari segala segi. Teknik pemeriksa keabsahan data yang relevan dalam penelitian yaitu:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Teknik ini memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan dan dapat menguji ketidak benaran informasi oleh distorsi,

baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari informan dan juga untuk membangun kepercayaan subjek.

Perpanjangan keikutsertaan juga menuntut peneliti agar terjun langsung ke dalam lokasi dan dalam waktu yang cukup panjang guna mendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin dapat mengotori data. Selain itu pepanjangan keikutsertaan juga dimaksudkan untuk membangun para subjek peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri (Moleong, 2011:328).

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dalam memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data. Triangulasi sebagai salah satu teknik pemeriksaan data secara sederhana dapat disimpulkan sebagai upaya mengecek data dalam suatu penelitian, dimana peneliti tidak hanya menggunakan satu sumber data, satu metode pengumpulan data atau hanya menggunakan pemahaman pribadi peneliti saja, tanpa melakukan pengecekan kembali dengan penelitian lain (Gunawan, 2016:222).

Analisis Triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya yang tersedia). (Kriyantono, 2010:72). Tiga macam

analisis triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber, menggali kebenaran informasi melalui sumber memperoleh data. Dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut.
2. Triangulasi teori, berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori. Triangulasi teoritik adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu dan dipadu agar hasilnya lebih komprehensif.
3. Triangulasi metode, usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan peneliti. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data dan untuk mendapatkan data yang sama.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lain. (Moleong, 2011:330). Kaitannya dengan penelitian ini, diperuntukkan adanya keabsahan data dari hasil wawancara dan hasil observasi. Suatu dokumennya saling berkaitan sehingga dengan langkah tersebut penyusunan data yang kita lakukan dapat diupayakan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2005:248), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif, maka dalam menganalisis data yang akan dilakukan menggunakan non statistik sesuai dengan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan informan yang berkaitan dengan penggunaan penggunaan *game Playerunknown's Battlegrounds*, observasi atau mengamati informan dalam penggunaan *game Playerunknown's Battlegrounds*, dan dokumentasi. Data dari hasil wawancara dan observasi menjadi bahan analisis data untuk menjawab masalah penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I, yaitu Konsep Diri Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR. Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung lapangan yang kemudian peneliti analisis.

Analisis ini sendiri terfokus pada mahasiswa Universitas Islam Riau yang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, yang dikaitkan kepada beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar peneliti ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan untuk melihat langsung bagaimanakah konsep diri Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR.

Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah maka peneliti membagi ke dalam 3 pembahasan, yaitu:

1. Profil Informan
2. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian
3. Pembahasan

A. Profil Informan

1. T Said Hafid Rifqy

T Said Hafid Rifqy adalah seorang mahasiswa asal kota Pekanbaru yang berkuliah di Universitas Islam Riau. Pria berusia 24 tahun ini sudah bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* selama 1 tahun 6 bulan. Said lebih senang menghabiskan waktunya di warung *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* (wargame) yang tak jauh dari kampusnya berada. Said mulai senang dan aktif bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sejak dia duduk di bangku kuliah. Yang pada akhirnya membuat Said menjadi pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Dari kebiasaannya bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* menjadikan Said kecanduan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, yang dulunya Said hanya bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* hanya dua sampai empat jam sehari, kini dia bisa menghabiskan semua waktunya dalam sehari untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* bersama teman-teman yang dia kenal di dalam permainan yang dia mainkan.

2. Muhammad Abdi

Muhammad Abdi yang lebih dikenal dengan panggilan Abdi ini adalah seorang pria kelahiran 22 September 1996 Kota Pekanbaru. Abdi adalah seorang mahasiswa di Universitas Islam Riau yang ada di kota Pekanbaru. Pria ini tinggal di Perumahan Pandau yang tidak jauh dari kampusnya berada. Abdi senang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sehingga membuat dirinya kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* tersebut. Abdi

memiliki sertifikat 3rd Campus Qualifier PMCC 2019 yaitu sebuah turnamen PUBG Mobile Campus Championship Indonesia 2019.

3. Gradini Fathoni Ilmi

Gradini Fathoni Ilmi, wanita kelahiran 11 Agustus 1997 ini sangat suka dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, dia tertarik untuk memainkan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* , karena tampilan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang sangat menarik perhatiannya untuk mencoba memainkan *game* tersebut, Fani Telah memainkan *game* ini selama 1 tahun 9 bulan. Fani adalah seorang Mahasiswi pada Fakultas Komunikasi di Universitas Islam Riau di kota Pekanbaru. Ia suka bermain *game* awalnya hanya sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan. Berawal dari hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, menjadikan Fani seorang yang kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* hingga saat ini. Dia lebih senang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di cafe yang berada di Jalan Arifin Achmad. Karena menurut dia, kalau bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di tempat ramai lebih menyenangkan dari pada bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di rumahnya sendiri. Sehari ia dapat memainkan permainan lebih dari 10 jam per hari, itu pun jika dia tidak ada kesibukan di Kampus.

4. Regina Shahnaz

Regina adalah salah satu mahasiswi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau. Regina, begitu biasa orang-orang menyapa dirinya. Regina mengenal *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* baru 1 tahun 2 bulan yang lalu, akan tetapi dalam waktu yang lumayan singkat itu membuat dia menjadi kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sehingga membuat Regina lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.

Regina sangat senang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Waktu bermain yang biasa dia habiskan kisaran 5-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, Regina bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 10 jam sehari. Sehingga pada akhirnya ia menyadari bahwa ia sangat kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* hingga sekarang.

B. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan tentang data yang diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi dengan para remaja yang tinggal di kota Pekanbaru, dimana mereka memiliki kecenderungan sebagai pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dilihat dari lamanya pemakaian *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* per harinya.

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan empat remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Secara Umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan dekriptif

tentang pandangan pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, perasaan pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dan konsep diri Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR. Untuk lebih jelasnya, penelitian menyajikan data penelitian ke dalam penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah dilakukan.

1. Pandangan Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sekarang telah menjadi hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, baik pelajar *kekampus*, mahasiswa, bahkan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* juga sangat digemari oleh orang dewasa yang sudah berkeluarga. Apalagi perkembangan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* saat ini telah berkembang dengan sangat cepat, sehingga membuat pemainnya tidak bosan untuk memilih permainan yang akan dimainkan. *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sangat menarik perhatian pemakainya karena daya tarik hiburan ini sangat berbeda dengan yang lainnya dengan daya grafis serta koneksi bermain *game maya* namun *real*.

Sebagian informan (pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*) mengetahui *gameonline* dari situs yang menyediakan *aplikasi* untuk memainkan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, mereka awalnya mengunduh *game* tersebut dan mereka coba mainkan. Seperti yang di ungkapkan oleh Abdi mengenai pertanyaan

“Dari mana anda mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* ?” Ia mengatakan: “Saya mengetahui *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* dari sebuah situs yang menyediakan *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*, dari situs tersebut, saya mengunduh permainan yang menurut saya menarik, terus saya coba untuk memainkan *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* tersebut.”(Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Fani “Pertama kali saya mengenal *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* saya mengetahui dari sebuah situs, dimana didalam situs tersebut menyediakan *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* yang nama game-nya Perfect Word, dimana game tersebut saya mainkan hingga sekarang ini.”(Wawancara, April 2020)

Berbeda dengan penjelasan Said, yang mengemukakan dari mana dia mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* : “saya mengetahui *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* dari teman, sewaktu saya masih duduk di bangku kuliah.”(Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan penjelasan yang di berikan oleh Regina, bahwa: “Saya mengetahui *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* dari teman-teman yang berada di Cafe yang sering dikunjungi, dimana saya ditawarkan oleh teman saya untuk mencoba bermain *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*.” (Wawancara, April 2020)

Berdasarkan jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian informan menyatakan mereka mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* dari teman-teman. Dari iseng-iseng mendownload mereka mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*, selain mereka mengetahui *game*, teman mereka juga memberitahu bagaimana cara untuk memainkan *game* tersebut.

Sedangkan informan lainnya menyebutkan, bahwa mereka mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* dari teman mereka, dimana mereka ditawarkan oleh temannya tersebut untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temannya itu, yang pada akhirnya informan mencoba untuk

bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang sama dengan apa yang dimainkan oleh temannya.

Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan lainnya pada informan “Apa yang membuat anda tertarik untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?” Informan pertama yang bernama Said memberikan keterangannya sebagai berikut:

“Yang membuat tertarik, lumayan banyak, dari serunya bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), sama dari menghabiskan waktunya, jadi kayaknya itu enak aja buat saya.” (Wawancara, April 2020)

Informan berikutnya yaitu Abdi menjawab:

“Merasa senang saja, karena dengan bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) saya mendapatkan teman baru, pokoknya menjadikan saya banyak kenalan didalam game yang saya mainkan. Terus selain itu, mungkin karena tampilannya yang menarik, yang membuat saya tidak bosan untuk bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), udah gitu, banyak banget pilihan senjata yang dapat saya mainkan.” (Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan apa yang diungkapkan oleh informan yang bernama Gradini Fathoni Ilmi, ia menjawab: *“Yang membuat saya tertarik dengan Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), karena dengan adanya Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) saya mendapatkan banyak kawan selain itu saya dapat berkomunikasi dengan kawan yang baru saya kenal di dalam game.”*(Wawancara, April 2020)

Seluruh informan tertarik untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* karena dengan adanya *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mereka mendapatkan relasi lebih banyak ketimbang di dunia nyata, dengan hadirnya *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan,

dengan kesempatan tersebut membuat orang menjadi tertarik untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* .

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada informan, yaitu: “Seberapa besar pengaruh *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dalam kehidupan anda?” kemudian informan ke empat yaitu :

Regina menjawab: “*Kalau dibilang berapa besar, mungkin tidak terlalu besar ya, tapi terkadang Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) juga dapat berpengaruh sangat besar bagi saya, contohnya seperti mungkin dari pada saya harus kekampus, saya lebih senang bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) dari pada saya harus pergi ke kekampus untuk belajar.*”(Wawancara, April 2020)

Sedangkan informan pertama yang bernama Rifqy memberikan jawabannya seperti berikut, ia menjawab: “*Pengaruhnya, bisa dibilang sangat besar, kalau dibilang seberapa besar, sulit untuk diungkapkan, mungkin bisa dibilang seperti pacar kedua.*”(Wawancara, April 2020)

Dari jawaban yang diberikan oleh kedua informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, pengaruh *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* didalam kehidupan mereka sangat besar sekali, karena mereka yang sudah kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sulit bagi mereka untuk melepaskan kebiasaan mereka untuk tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* .

Penjelasan tersebut diperkuat dengan jawaban yang diberikan oleh Abdi, ia menjawab:

“*Pengaruhnya besar banget, karena dalam diri saya sudah nampak banget Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), misalnya uang mingguan yang diberikan oleh orang tua saya dapat saya habiskan dalam kurun waktu 3 hari sampai 4 hari untuk bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) .*”(Wawancara, April 2020)

2. Perasaan Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Seluruh informan memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan ketika mereka memainkan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* baik ketika mereka sedang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* maupun sesudah mereka bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Seorang pemain pro walaupun mereka sering mencoba beberapa permainan yang pernah mereka mainkan, akan tetapi mereka biasanya terpaku kedalam satu permainan yang mereka anggap menyenangkan untuk mereka mainkan.

Seperti yang di ungkapkan oleh Tsaid Hafid Rifqy ketika peneliti memberikan pertanyaan “Apa yang membuat anda senang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?”

Said menjawab: “*Yang membuat senang itu fitur nya, selain itu didalam game tersebut dapat mengangkat nama saya, yang membuat nama saya menjadi terkenal didalam game yang saya mainkan, itu yang bikin saya tambah senang dengan Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* .”(Wawancara, April 2020)

Berbeda dengan apa yang membuat Abdi senang untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, Ia menjawab:

“*Bisa membuat saya senang, selain itu Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) bisa membuat saya lupa dengan masalah-masalah yang ada dipikiran saya, contohnya jika saya sedang ada masalah didalam rumah, selain itu game juga bisa membuat saya lupa jika ada masalah dengan pacar, pokoknya dengan adanya Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) saya bisa melupakan segala masalah yang ada di dunia nyata.*”(Wawancara, April 2020)

Dari pendapat 2 informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat membuat informan merasa senang, informan sangat terhibur dengan permainan yang mereka mainkan, informan juga mendapatkan kenalan baru di dalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dan juga dapat menghilangkan masalah-masalah yang sedang terjadi.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kepada informan, yaitu: "Apakah anda pernah merasa tidak nyaman ketika anda tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?"

Semua informan memberikan jawaban yang sama, mereka tidak dapat lepas dari *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, dalam sehari mereka harus bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, karena jika tidak bermain dalam satu hari, mereka merasa resah dan juga mereka akan kehilangan kesempatan yang tidak akan mereka dapatkan dihari berikutnya. Seperti yang dikatakan Regina Shahnaz, yaitu:

"Pernah saya merasa tidak nyaman ketika tidak bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), , jika saya melewatkan tersebut, rasanya kecewa sekali, seperti melewatkan kesempatan untuk mendapatkan gold dan reward yang diberikan."(Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan Abdi, jika dia tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dalam satu hari ia merasa gelisah, faktor yang membuat dia tidak dapat bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yaitu jika dia tidak memiliki uang untuk membeli paket internet, ia membuat upaya dengan cara meminjam uang kepada temannya, selain meminjam uang, upaya lain yang dia lakukan adalah dengan cara *cash bon* di ponsel yang udah menjadi

langganannya, cara tersebut dilakukan Abdi karena dia sudah menjadi pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sejak lama, sulit baginya untuk menghilangkan perasaan lepas dari *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, seperti yang ia ungkapkan:

“Sering saya merasa tidak nyaman ketika saya tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, contohnya ketika saya tidak mempunyai uang untuk bermain, rasanya resah banget, setiap hari saya merasa resah banget, bayangannya itu tiap hari harus bermain, jika saya tidak mempunyai uang, saya suka pinjam uang keteman saya, atau ngutang ke ponsel, pokoknya bagaimana caranya biar saya bisa bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* setiap hari.” (Wawancara, April 2020)

Dari seluruh informan, mereka berpendapat bahwa mereka tidak dapat lepas dari *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Rasa kecanduan yang sangat besar terhadap *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* itulah yang membuat mereka sulit melepaskan rasa untuk Wawancara dengan Regina Shahnaz, dan Muhammad Abdi, April 2020 tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dalam satu hari. Besarnya pengaruh *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap seseorang yang kecanduan *game*, membuat penggunaanya tidak dapat melepaskan kebiasaannya untuk bermain. Mereka rela untuk melakukan segala cara agar mereka dapat bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, mungkin dengan cara menghabiskan uang jajan mereka untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, bahkan sampai rela berhutang ke ponsel yang biasa mereka kunjungi.

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan kepada keempat informan: “Pernahkah anda membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau

berhenti bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* namun tidak berhasil?"

Keempat informan mempunyai jawaban yang sama, mereka pernah membuat upaya untuk berhenti maupun mengurangi bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, namun hasilnya tidak ada, mereka sangat sulit membuat upaya tersebut, walaupun mereka sudah dilarang untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* oleh orang tuanya, dan oleh orang-orang terdekat, namun mereka malah mencuri kesempatan untuk tetap bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Seperti yang diungkapkan oleh Abdi

*"Pernah saya membuat upaya untuk berhenti, namun hasilnya tidak ada, saya mencoba mencari kegiatan lain, seperti mencari kegiatan yang dapat melepaskan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* , namun hasilnya tetap saja saya bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ."* (Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan yang diungkapkan dengan Regina, ia menjawab

"Saya pernah membuat berupaya berhenti, seperti istirahat sejenak, namun tidak berhasil, takut kehilangan kesempatan untuk mendapatkan peringkat." (Wawancara, April 2020)

Jadi pada intinya keempat informan pernah membuat upaya mereka untuk mengurangi bahkan untuk berhenti bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* , tetapi upaya yang mereka lakukan tidak menghasilkan apa-apa, malah membuat mereka semakin sulit untuk melepaskan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di dalam kehidupan mereka.

Setiap informan pernah merasakan perasaan gelisah, murung, depresi, atau lekas marah pernah mereka alami ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti

bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Seperti yang diungkapkan oleh Gradini Fathoni Ilmi dengan sangat santai ia mengatakan:

“Sumpek rasanya jika sehari tidak bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG).”(Wawancara, April 2020)

Informan lainnya Abdi memberikan keterangannya, dengan nada sedikit meninggi, yaitu:

“Kalau saya suka emosi dan marah jika orang tua saya menyuruh untuk berhenti bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG).”(Wawancara, April 2020)

Bagi informan perasaan mereka terhadap *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sudah tidak dapat dilepaskan begitu saja, mereka mempunyai perasaan yang lebih terhadap permainan yang mereka mainkan, mereka lebih baik melepaskan perasaan kepada pacar mereka, dari pada mereka harus melepaskan perasaan mereka terhadap *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sehingga membuat efek kecanduan mereka semakin besar.

3. Konsep diri Pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* di Kalangan Mahasiswa UIR

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* biasanya memiliki konsep diri yang negative, karena pada *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat membuat seorang pemain pro menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada

komunitasnya di dunia maya, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata.

Lamanya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupan yang nyata yang *real*. Peneliti mencoba menanyakan kepada seluruh informan, tentang apa yang membuat mereka menjadi seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, dengan pertanyaan sebagai berikut:

“Apakah yang membuat anda menjadi seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?”

Kemudian informan pertama T Said Hafid Rifqy menceritakan yang membuat ia menjadi seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* , ia berkata:

“Yang membuat menjadi seorang pemain pro, itu ketika saat saya bermain Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), ketika pertama kali nama saya terkenal di dalam game, saya membuat orang-orang yang ada didalam game memberikan ucapan yang sangat membuat saya bahagia, ketika salah satu pemain memberika julukan dewa kepada saya, padahal saya baru pertama kali bermain pada saat itu, itulah yang membuat saya menjadi senang bermain Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG).”
(Wawancara, April 2020)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dapat membuat seseorang menjadi pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* pada awalnya hanya iseng untuk memainkan permainan, hingga akhirnya mereka menjadi terkenal di dalam *game* tersebut, yang menjadikan mereka menjadi seorang yang kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* .

Selain itu, seluruh informan yang di wawancara, mereka telah memiliki nama di dalam permainan yang mereka mainkan, seperti Abdi yang terkenal

dikomunitas *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, ia selalu mendapat peringkat teratas dalam permainannya, keahliannya dalam menembak didalam *game* itulah yang membuat ia menjadi seorang yang kecanduan dimana keahliannya tersebut tidak ia dapatkan di dunia nyata.

Tsaid yang sudah memiliki nama didalam *game dota* karena kelihaiannya dalam menyerang musuh-musuhnya, ia sering membuat *kill* yang berkelanjutan, dalam permainan yang ia mainkan, jika seseorang dapat membuat *kill* yang berkelanjutan, dia bisa dikatakan menjadi dewa didalam *game dota*. Gradini Fathoni Ilmi yang terkenal karena dia membuat suatu kelompok / *guild* di dalam *game perfect word* dia juga menjadi ketua didalam kelompok tersebut, ia juga telah mencapai level yang maksimal didalam *game* tersebut, karena besarnya level yang telah ia capai, membuat ia menjadi dikenal oleh seluruh pemain yang berada didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang dimainkannya. Sedangkan Regina sangat terkenal didalam *game atlantica* yang dia mainkan, walaupun levelnya belum maksimal, akan tetapi ia pernah menjuarai pertandingan yang diadakan oleh *game master (GM)* pada *game* tersebut. Karena faktor itulah yang membuat mereka menjadi seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.

Pertanyaan selanjutnya yang peneliti berikan adalah “Apakah anda merasa terikat dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?”

Informan pertama yaitu Rifqy, menjawab:

“Sangat terikat, soalnya dengan tidak bermain saya menjadi emosi, itulah yang membuat saya terikat dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*” (Wawancara, April 2020)

Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh informan kedua yaitu Tama

“Terikat banget, jadi waktu untuk kuliah terus untuk makan, saya habiskan untuk bermain Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) , kalau untuk makan mungkin bisa saya lakukan sambil bermain Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) , tapi kalau untuk kuliah, saya biasanya suka melewatkan waktu untuk kuliah.” (Wawancara, April 2020)

Berbeda dengan pendapat yang diberikan oleh Gradini Fathoni Ilmi, ia menjawab:

“Kalau merasa terikat sih ngga, karena saya memiliki kegiatan lain.” Jika dilihat dari jawaban informan pertama dan kedua, sudah jelas mereka sangat terikat sekali dengan kehadiran Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) di dalam kehidupan mereka, waktu yang mereka habiskan melebihi jam normal penggunaan Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) dalam sehari, bahkan mereka bisa online 24 jam perhari. Hal yang paling mengejutkan lagi, mereka sampai menginap di ponsel hanya untuk bermain Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) , sampai-sampai mereka lupa untuk mandi karena tidak ada waktu untuk mengurus diri mereka sendiri. (Wawancara, April 2020)

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan “Apa pengalaman yang anda dapatkan selama anda bermain *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* ?” kepada seluruh informan.

Dan hasil wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan informan mengaku mereka mendapat banyak sekali pengalaman yang mereka dapat dari *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* , yang awalnya mereka tidak mengetahui tentang *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*, mereka menjadi tahu apa itu *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*, mereka juga mendapat banyak kenalan baru dari berbagai daerah, pengalaman lainnya yang mereka dapatkan yaitu mereka pernah mendapatkan perkataan yang tidak mengenakan dari pemain lain.

Seperti yang diungkapkan oleh Abdi, yaitu:

“Bisa memiliki teman baru dari berbagai daerah, memiliki pengalaman baru, terus disebut dewa atau jago, bahkan saya pernah dikatai cacad oleh pemain lain karena tidak dapat memenangkan pertandingan.”(Wawancara, April 2020)

Pertanyaan selanjutnya yang peneliti berikan ialah: “Apakah saat bermain *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* anda membuat hubungan dengan pemain lainnya?”

Informan bernama Regina menjawab:

“Pasti itu, setiap permainan pasti membuat hubungan, seperti jika bermain pasti membuat kelompok yang disebut dengan clan, sedangkan di dalam game yang saya mainkan itu disebut guild, nah di dalam guild tersebut kita bisa membangun pertemanan, untuk membuat keakraban dan komunikasi dengan pemain lainnya, dengan cara chatting dengan sesama anggota yang berada di dalam permainan yang sama.” Setiap informan yang peneliti wawancara, mereka rata-rata memiliki kelompoknya sendiri, ada yang membuat kelompoknya sendiri, atau mereka ikut dengan kelompok yang dibuat oleh orang lain. (Wawancara, April 2020)

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan lanjutan tentang hubungan yang seperti apa yang dimaksudkan oleh informan, yaitu: “Dapatkah anda jelaskan, hubungan yang seperti apa yang terjalin di dalam *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)* ?”

Seperti yang di ungkapkan oleh informan yang bernama Regina, ia memaparkan penjelasannya, bahwa:

“Seperti saling bantu sesama anggota guild dan teman yang saya kenal, hunting bareng, atau jika ada anggota yang kesulitan bermain pasti saya bantu, tapi jika bukan anggota guild dan tidak saya kenal saya tidak pernah bantu.”(Wawancara, April 2020)

Karena solidaritas yang tinggi pada diri seorang pemain pro *Game Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)*, mereka pasti saling membantu dengan sesama anggotanya. Mereka juga membuat hubungan yang lebih untuk mengenal

seluruh anggotanya, dengan cara mengadakan main bareng (Mabar) (bertemu di dunia nyata) yang membuat mereka merasa lebih dekat dengan anggota kelompok, yang biasanya mereka hanya berkomunikasi didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* , dengan adanya main bareng (Mabar) ini, mereka dapat berkomunikasi secara tatap muka, selain itu mereka juga dapat mengenal wajah-wajah anggotanya, yang awalnya mereka hanya mengenal dari *nickname* didalam permainan kini mereka dapat mengetahui wajah asli dari pemilik *nickname* tersebut. Biasanya main bareng (Mabar) dilakukan dengan kesepakatan dari seluruh anggota kelompok yang mereka buat dengan mencantumkan hari, tanggal dan juga tempat untuk bertemu dengan seluruh pemain. Seperti yang dijelaskan oleh informan Rifqy, yaitu: “Dari *clan* tersebut kita bisa kumpul-kumpul.

Peneliti kemudian kembali mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu: “Apakah anda sering berkomunikasi dengan pemain di dalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ?”

Semua informan memiliki jawaban yang sama, mereka sering berkomunikasi dengan pemain lain, seperti menggunakan media *chatting* yang ada didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* agar mereka dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya, selain menggunakan fasilitas yang disediakan di dalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mereka juga membuat upaya-upaya untuk janji *online* bareng, seperti menggunakan media facebook, mereka biasanya membuat forum group didalam media facebook, agar mereka dapat bertukar pemikiran untuk menyelesaikan masalah yang ada didalam

game tersebut. Mereka juga menggunakan alat komunikasi seperti *handphone* untuk membuat janji, komunikasi yang mereka gunakan sangat berpengaruh besar terhadap diri mereka, biasanya jika mereka di mengirim pesan oleh anggota yang membutuhkan tenaga mereka, pasti mereka langsung *online* tidak jauh dari waktu mereka mendapatkan pesan tersebut, berbeda jika mereka mendapatkan pesan dari teman atau pacar mereka untuk jalan-jalan, mereka biasanya mengacuhkan ajakan teman mereka atau pacar mereka. Besarnya hubungan yang mereka buat didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* tersebut yang membuat mereka lebih peduli dengan teman di dalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ketimbang dengan teman di dunia nyata.

Dari hasil wawancara dan observasi, ternyata komunikasi yang dilakukan informan saat menggunakan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sangatlah sering. Informan sering membuat persahabatan dengan pengguna lainnya. Hampir seluruh informan sering menggunakan fasilitas *chatting* untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau anggota didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* . Bahkan mereka terbilang sangat senang untuk membina pertemanan di dalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukkan bahwa pandangan seorang yang sudah kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*

memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunanya. Bagi sebagian orang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi mungkin menempatkan kegiatan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan. Hal tersebut terjadi karena *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mampu membuat pemain (*user*) mendapatkan banyak relasi di dalam suatu permainan dari pada relasi yang didapat di dunia nyata. Dengan hadirnya *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* setiap orang memiliki kesempatan membuat hubungan baru di dalam permainan. Menurut Adams & Rollings (2007) "*Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan." Pada prinsipnya *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah permainan yang dimainkan secara massal. Mereka yang sudah menjadi pemain pro berat berpendapat bahwa *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* secara terus menerus. Hal tersebut jika terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat mengganggu *kekampus*, pekerjaan, dan kehidupan sosial di dunia nyata. Bagi seorang pemain

pro, *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merupakan sebuah media yang dapat mempengaruhi kehidupan mereka.

Karena seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* berpendapat bahwa *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merupakan bagian dari hidup mereka. Perasaan seorang yang telah kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mereka memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan. Mereka merasa dengan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mereka dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merasa sulit untuk lepas dari kegiatan mereka bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Mereka yang sudah menjadi pemain pro berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut dan memang beberapa *game* sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang.

Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi seorang pemain pro adalah dengan menjamurnya turnamen-turnamen yang diadakan untuk *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya turnamen permainan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* tersebut menawarkan biaya pendaftaran yang relatif terjangkau akan tetapi hadiah yang ditawarkan menarik. Para pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* tidak bisa lepas dari *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* meskipun dalam sehari atau

dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas penggunaan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dalam satu hari. Menurut Effendi dalam bukunya Psikologi Komunikasi Menurut Teori Behaviorisme "*Law of effect*" yaitu: "Perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. (Effendy, 2004:207).

Jadi seseorang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Karena semua informan yang peneliti teliti, mereka bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* untuk mencari kesenangan, *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* mereka anggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan di tempat lain. Seorang pemain *game* adalah pemborosan dan kecenderungan untuk menjadi sangat konsumtif. Tercatat bagi pemain *game* yang bermain di *cafe yang ada wifinya* setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membeli paket, parkir, snack dan minuman serta hal-hal tidak terduga lainnya. Hal ini biasanya terjadi pada pemain yang sudah sangat kecanduan terhadap *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Kebanyakan dari mereka tentunya akan banyak menghabiskan waktunya di *cafe yang ada wifinya*. Hal ini bukan disebabkan mereka tidak memiliki paket internet, melainkan bermain di *cafe yang ada wifinya* akan semakin menambah

chemistry bermain mereka karena adanya suasana yang nyaman serta dukungan komunitas yang diikuti oleh pemain di cafe yang ada wifinya tersebut.

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seseorang yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* biasanya memiliki konsep diri yang negative, karena pada *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat membuat seorang pemain pro menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian mereka berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada komunitasnya di dunia maya, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata.

Lama nya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupannya yang *real*. Seperti yang diungkapkan oleh Nicholas Yee (2012) dalam situs "libproject.hkbu.edu.hk" yaitu: "Perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Jika kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan" Seorang pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat menghabiskan waktu untuk

bermain sekitar 6 jam atau lebih. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan informan dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* lebih lama dan dapat menghabiskan waktu hingga 20 jam dalam satu hari.

Penggunaan waktu yang lama tersebut, mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna yang berada di dalam *game* yang sama. Hampir semua informan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* lebih dari 6 jam per hari. Hal tersebut, jika dibandingkan dengan pemakaian normalnya yaitu cuman kurang dari 3 jam sehari, bisa disebut pemakaian yang berlebihan tersebut sebagai kecanduan yang berlebihan dimana mereka mengalami gangguan atau tidak normal. Sehingga aktifitas mereka banyak digunakan untuk aktifitas bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sehingga membuat mereka menjadi sangat terikat dengan adanya *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* didalam kehidupan mereka. Masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena seseorang yang telah kecanduan dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* ia akan merasakan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain. *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya, dampak negatif yang dirasakan oleh orang yang sudah kecanduan yaitu pengguna *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* secara terus menerus dengan waktu yang panjang dan sangat lama akan merubah pola tidur mereka menjadi tidak teratur. beberapa dampak yang akan muncul karena kecanduan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* bagi para pemain pro diantaranya:

1. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan ponsel dengan durasi yang lebih lama,
2. Waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar,
3. Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang),
4. Menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dalam satu hari,
5. Menimbulkan rasa malas untuk kuliah dan penurunan nilai perkuliahan.

Itulah beberapa dampak yang dapat ditimbulkan bila seorang yang kecanduan terlalu candu dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal. Karena seseorang pelajar yang ketagihan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap kehidupan mereka. *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan oleh penggunanya, ternyata sangat dimanfaatkan oleh penggunanya untuk menjalin hubungan dengan pemain lainnya. Mereka membuat sebuah kelompok sendiri dimana kelompok tersebut memiliki tujuan yang sama. Dengan adanya kelompok tersebut membuat hubungan mereka menjadi lebih akrab dan terkadang mereka menganggap semua anggota kelompok tersebut sebagai saudara sendiri, bahkan melebihi saudara kandung mereka.

Pemain pro *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* sangat senang dengan *Cyberrelationship*, Jalinan hubungan pertemana lebih intens dilakukan di dalam permainan. Mereka lebih senang dengan komunikasi dan interaksi dengan media *chatting* didalam *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Aktifitas komunikasi intens digunakan para informan lewat beberapa media seperti menggunakan fasilitas *chatting* didalam permainan.



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep diri pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* kalangan Mahasiswa UIR Kota Pekanbaru mereka berpikir bahwa dirinya tidak dapat lepas dari bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Mereka bertindak sesuai dengan pandangan dan perasaan mereka sendiri. Kebiasaan mereka bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* yang membuat mereka menjadi seorang individu yang memiliki konsep diri negative dan bertingkah laku sesuai dengan pandangan tersebut. Selain itu, mereka menilai bahwa mereka lebih nyaman bersosialisasi dengan kelompoknya dari pada mereka bersosialisasi di dunia nyata.
2. Pandangan pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* kalangan Mahasiswa UIR Kota Pekanbaru adalah kegiatan yang sangat menyenangkan. Banyak motif yang mendasari orang bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan.
3. Perasaan pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* kalangan Mahasiswa UIR Kota Pekanbaru memiliki perasaan yang sangat kuat. Perasaan untuk tidak bisa lepas dari *Game Playerunknown's*

Battlegrounds (PUBG) membuat mereka menjadi seorang pemain. Mereka akan merasakan perasaan gelisah dan cepat marah jika dirinya dipisahkan dengan *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Rasa kecanduan yang sangat besar terhadap *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* membuat mereka sulit untuk melepaskan kebiasaan bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.

B. Saran

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi seorang yang sudah menjadi seorang pemain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat memberikan gambaran dari dampak negative yang diberikan oleh *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*. Meskipun disatu sisi ada dampak positif, akan tetapi lebih banyak dampak negatif yang ditimbulkan, sehingga dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pemain *game online*.
2. Targetkan waktu untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*, usahakan jangan mengganggu waktu untuk kuliah, manfaatkan waktu libur untuk bermain *Game Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*.
3. Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan agar lebih cermat dalam pemilihan pendekatan dan metode yang

digunakan karena teknologi kini semakin berkembang dari waktu ke waktu.

4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yakni dalam program studi ilmu komunikasi



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. 2009. *Psikologi Perkembangan*. PT Refika Aditama: Bandung
- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2010. *Psikologi Remaja*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Baron, R. A dan Donn Byrne. 2013. *Psikologi Sosial*. Erlangga: Jakarta
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta: Jakarta
- Budyatna, Muhammad & Ganiem, Leila Mona. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Bungin, Burhan. 2010. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana: Jakarta
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Deswita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- De Vito, Joseph A. 2009. *The Interpersonel Communication Book*. Pearson Education: London
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakti: Bandung
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Gerungan, WA. 2010. *Psikologi Sosial*. Refika Aditama: Bandung
- Hasan, M. Iqbal. 2012. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia: Jakarta
- Idris, M. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Erlangga: Yogyakarta
- Iskandar. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grafindo Persada: Jakarta
- _____. 2009. *Antropologi, Sosiologi, Teknologi Informasi dan komunikasi*. Grafindo Persada: Jakarta
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana: Jakarta
- Moleong, L. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya : Bandung

- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta: Jakarta
- Prajarto, 2010. *Penelitian Komunikasi*. FISIP UGM: Yogyakarta
- Rakhmat, Djalaluddin. 2010. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung
- Riswandi, 2013. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rumini, Sri dan Sundari, Siti. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Santrock. J. W. 2003. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan oleh Soedjarwo. Erlangga: Jakarta
- Senjaya, Sasa Djuarsa, dkk. 2010. *Teori Komunikasi*. Universitas Terbuka : Jakarta
- Severin, Werner J. dan Tankard, James W. 2005. *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Kencana: Jakarta
- _____. 2008. *Teori Komunikasi*. Kencana.: Jakarta
- Sobur, Alex. 2010. *Psikologi Umum*. CV. Pustaka Seti: Bandung
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta: Bandung
- _____. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. CV Alfabeta: Bandung
- Surip, M. 2011. *Teori Komunikasi: Perspektif Teoritis Teori Komunikasi*. Unimed: Medan
- Taylor, Shelley E., dkk. 2009. *Psikologi Sosial*. Kencana: Jakarta
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2011. *Pengantar Teori Komunikasi Analisa dan Aplikasi*. Salemba Humanik: Jakarta
- Young, K. S., Yue, X. D., & Ying, L. (2011). Prevalence Estimate and Etiologic Models of Internet Addiction. In K. S. Young, & C. N. Abreu, *Kecanduan internet: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* (pp. 3-18). New Jersey: John Wiley & Son, Inc



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

الجامعة الإسلامية الريفية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp +62 761 674674 Fax +62761 674834 Email: fikom@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : *078* /A-UIR/5-FIKOM/2020

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Menerangkan Bahwa :

Nama : Rizki Ananda Firmasyah
Npm : 139110146
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds
Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Riau.
Persentasi Plagiasi : 28 %
Status : Lulus

Skripsi Yang Bersangkutan Dinyatakan Telah Lulus Pengecekan Plagiasi Dengan Menggunakan Program Aplikasi Turnitin.

Demikian Surat Keterangan Ini di Buat Untuk Dipergunakan Sebagaimana Mestinya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 26 November 2020

Hormat Kami,
Wakil Dekan Bid. Akademik



Cutra Aslinda, M.I.Kom
NPR : 120202538

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FIKOM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 33 / UIR / KPTS / FIKOM / 2019
TENTANG PENETAPAN SPONSOR PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk membantu Mahasiswa dalam penulisan Skripsi perlu ditetapkan Sponsor yang akan memberi bimbingan sepenuhnya terhadap Mahasiswa.
2. Bahwa penetapan dosen sebagai Sponsor perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.

- Mengingat** : 1. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Surat Keputusan Depdiknas No. 1078/D/T/2009, Tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Ilmu Komunikasi di UIR.
4. Statuta UIR Tahun 2013.
5. Surat Keputusan Rektor UIR Nomor : 282/UIR/KPTS/2009, Tentang Kurikulum Baru Program Studi Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
6. Surat Keputusan Rektor UIR No. 112 /UIR/KPTS/2016, Tentang Pengangkatan Dekan FIKOM UIR Masa Bakti 2016-2020.
7. Peraturan UIR No. 001 Tahun 2018, Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan.
8. Surat Rekomendasi Dari Ketua Program Studi Dan Pembantu Dekan Bidang Akademis.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : 1. Menunjuk dosen yang namanya tertera berikut ini :

Nama : Dyah Pithaloka, M. Si
NIP/NPK : 120202507
Pangkat/Jabatan : Penata Muda Tk I / Asisten Ahli

Sebagai **Sponsor** Atas Proses Penulisan Skripsi Mahasiswa :

Nama : Rizki Ananda Firmansyah
NPM : 139110146
Jurusan / Prog. Study : Humas
Judul : **Peran Public Relations Awal Bross Dalam Mempertahankan Brand Image Sebagai Rumah Sakit Keluarga.**

2. Pelaksanaan tugas Sponsor adalah berpedoman kepada SK Rektor Nomor 052/UIR/KPTS 1989, Tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas dalam lingkungan Universitas Islam Riau, dan Buku Pedoman Penerbitan UP & Skripsi FIKOM UIR.
3. Dalam pelaksanaan bimbingan supaya di perhatikan usul dan saran dari team Seminar Proposal.
4. Kepada yang bersangkutan di berikan honorarium sesuai dengan Peraturan yang berlaku dalam lingkungan Universitas Islam Riau.
5. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal di tetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera di tinjau kembali.



Ditetapkan : Pekanbaru
Pada tanggal : 11 Maret 2019
Dekan
Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si
NIP. 196506181994031004

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth : Bapak Rektor UIR
2. Yth : Ka. Biro Keuangan UIR
3. Yth : Ka. Prodi
4. Arsip