

**KONSEP DIRI PEMAIN *GAME ONLINE SMARTPHONE* DI  
KALANGAN KOMUNITAS *GAMERS* KOTA PALEMBANG**

**(Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star* Kota Palembang)**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar**

**Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**

**OLEH:**

**MUHAMMAD RIZKI**

**1527010005**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**RADEN FATAH PALEMBANG**

**1441 H / 2020 M**

**NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING  
UJIAN MUNAQASYAH**

Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara Muhammad Rizki NIM 1527010005 yang berjudul **Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* Di Kalangan Komunitas *Gamers* Kota Palembang (Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star* kota Palembang)** sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.

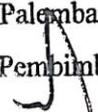
Pembimbing I,



Reza Aprianti, MA  
NIP. 19850223201112004

Palembang, Januari 2020

Pembimbing II,



M. Mifta Farid, M.I.Kom  
NIDN. 0202108402

## PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Muhammad Rizki  
NIM : 1527010005  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul : Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* Di Kalangan Komunitas *Gamers* Kota Palembang (Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star* kota Palembang)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang Pada :

Hari / Tanggal : Selasa / 14 Januari 2020  
Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata I (S1) Pada Jurusan Ilmu Komunikasi.

Palembang, Januari 2020



Prof. Dr. Izomiddin, M.A  
NIP. 196206201988031991

### TIM PENGUJI

#### KETUA



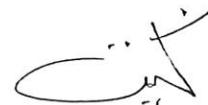
Reza Aprianti, MA  
NIP. 19850223201112004

#### PENGUJI I



Taufik Akhyar, M.Si  
NIP. 197109132000031003

#### SEKRETARIS



Gita Astrid, M.Si  
NIDN. 2025128703

#### PENGUJI II



Putri Citra Hati, M.Sos  
NIDN. 2009079301

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rizki  
Tempat & Tanggal Lahir : Palembang, 30 September 1997  
NIM : 1527010005  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone Di Kalangan Komunitas Gamers Kota Palembang (Studi Analisis di Komunitas Palembang All Star kota Palembang)

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidak benaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 9 Januari 2020

METERAI  
LEMPEL  
TGL. 20  
1E7AHF263064457  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
Muhammad Rizki  
NIM. 1527010005

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Yang membuat kita kuat dan maju adalah Doa yang disertai dengan Usaha Keras”.

### Persembahan

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua ku Bapak (Deni Wijaya) dan Ibu (Dede Haryati) tercinta yang tak pernah lelah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, serta memberi dukungan, perjuangan, motivasi, dan pengorbanan dalam hidup ini.
2. Kakak ku (Rudi Setiawan) dan Adik ku (Muhammad Rofi) yang selalu memberikan dukungan, semangat dan selalu mengisi hari-hariku dengan canda tawa dan kasih sayangnya.
3. Segenap Komunitas *Gamers* Palembang *All Star* yang telah mengizinkan penelitian saya.
4. Adik-Adik ku dari Organisasi Paskibra MA Al-Fatah yang selalu memberi saya semangat.
5. Sahabat Seperjuangan Paskibra saya, Diah Anggraini, Myralis Oktaviani, Jerry Alamsah, Mukhlas Sabdo Warsito, Zohiro, Arief Jaya Kusuma dan lainnya yang selalu membantu proses skripsi saya.
6. Sahabat seperjuangan kuliah saya, Adan, Alif, Hafidz, Bayu, Dio, dan semua keluarga Ilkom A yang memberi semangat, dukungan, serta canda tawa selama masa perkuliahan.
7. Almamaterku.
8. Serta semua pihak yang telah membantu selama penyelesaian skripsi saya.

## ABSTRAK

Palembang *All Star* menjadi salah satu tempat berkumpulnya para gamers Palembang untuk menyalurkan hobinya. Komunitas ini selalu mengadakan lomba terhadap anggotanya guna melihat potensi mereka. Ruang lingkup seperti inilah yang bisa memicu terbentuknya konsep diri tiap individu. Karena tidak menutup kemungkinan konsep diri mereka akan lebih cenderung terbentuk didalam komunitas daripada seseorang yang tidak ikut bergabung. Serta keluarga mereka beranggapan apa yang mereka lakukan ini hanya membuang waktu, namun mereka tetap mengabaikan tanggapan keluarganya dan tetap bermain dan mengikuti komunitas ini. Terkait hal itu, membuat peneliti pun tertarik untuk meneliti bagaimana konsep diri pemain *game online smartphone* di kalangan komunitas *gamer* Palembang *All Star* kota Palembang. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis konsep diri *gamers* di kalangan komunitas Palembang *All Star* kota Palembang. Penulis menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead, serta menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah konsep diri seorang *gamers* memiliki konsep diri positif dan negatif. Konsep diri yang positif yaitu: 1) *Gamers* memiliki kesadaran akan potensi yang mereka miliki. 2) *Gamers* berusaha untuk memperbaiki diri serta mengimbangi dengan kegiatan yang positif guna meminimalisir tanggapan miring dari masyarakat. Kemudian konsep diri yang negatif dari *gamers* yaitu: 1) Beberapa *gamers* cenderung lebih pragmatis dan lebih cenderung mengabaikan akan tanggapan miring mengenai mereka. 2) *Gamers* akan melakukan apapun untuk kepuasannya tersendiri. 3) *Gamers* memiliki sifat kecanduan akan bermain *game*, sehingga mereka tidak bisa lepas dari *game online*.

**Kata Kunci** : Konsep Diri, *Gamers*, Interaksi Simbolik.

## ABSTRACT

*Palembang All Star is one of the places gathered by gamers in Palembang to distribute his hobby. The community always holds competitions against its members in order to see their potential. This kind of scope can trigger the formation of individual self concept. Because it does not close the possibility of self-concept they will be more likely to form within the community than someone who does not join. As well as their families think what they are doing is just wasting time, but they still ignore their family's responses and keep playing and following this community. Related to that, researchers have also been interested in researching how the self-concept of the player online smartphone games among gamers community Palembang All Star Palembang. The purpose of the research is to know and analyze the concept of self gamers among Palembang community All Star Palembang City. The author uses the symbolic interaction theory of George Herbert Mead, as well as using a descriptive qualitative method. The result of this research is the concept of self-gamers have positive and negative self concept. Positive self concept is: 1) Gamers have the awareness of the potential that they have. 2) Gamers strive to improve and offset with positive activities in order to minimize the skewed responses of the community. Then the negative self concept of gamers are: 1) Some gamers tend to be more pragmatic and more likely to ignore the skewed responses about them. 2) Gamers will do anything for their own satisfaction. 3) Gamers have addictive nature will play the game, so they can not escape from online game.*

**Keywords :** *Self Concept, Gamers, Symbolic Interactions.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	6
E. Tinjauan Pustaka .....	7
F. Kerangka Teori .....	15
1. Psikologi Komunikasi .....	15
2. Konsep Diri ( <i>Self-Concept</i> ) .....	16
3. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Konsep Diri .....	17
a. <i>Significant Other</i> .....	17
b. <i>Reference Group</i> .....	18
4. Teori Interaksi Simbolik .....	18
a. <i>Mind</i> (Pikiran) .....	20
b. <i>Self</i> (Diri) .....	21
c. <i>Society</i> (Masyarakat) .....	22
5. Kerangka Berpikir .....	24
G. Metodologi Penelitian .....	25
1. Pendekatan Penelitian .....	25
2. Data dan Sumber Data .....	25
a. Sumber Data Primer .....	25
b. Sumber Data Sekunder .....	26
3. Teknik Pengumpulan Data .....	26
a. Observasi .....	26
b. Wawancara .....	27
c. Dokumentasi .....	28
4. Lokasi Penelitian .....	28
5. Teknik Analisis Data .....	29
a. Reduksi Data .....	29

b. Display Data .....	29
c. Penarikan Kesimpulan .....	30
H. Sistematika Penulisan .....	31

## **BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

A. Lokasi Penelitian .....	32
B. Sejarah Singkat <i>Game Online</i> .....	32
C. Sejarah Singkat Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	34
D. Visi dan Misi Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	38
E. Logo Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	38
F. Struktur Pengurus Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	40
G. Identitas Keanggotaan Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	41
1. Berdasarkan Usia .....	41
2. Berdasarkan Gender .....	41
3. Berdasarkan <i>Game</i> yang Sering Dimainkan .....	41
a. <i>Audition Mobile</i> Indonesia .....	41
b. <i>PUBG Mobile</i> .....	42
c. <i>Mobile Legend</i> .....	43
H. Identitas Informan Penelitian .....	44
1. Profil Informan Utama .....	44
2. Profil Informan Pendukung .....	48

## **BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Manusia Menggunakan Pikirannya Untuk Memahami Sesuatu ( <i>Mind</i> ) .....	51
B. Manusia Memiliki Peran Dalam Melakukan Sebuah Interaksi Atau pun Tindakan ( <i>Self</i> ) .....	63
C. Peran <i>Significant Other</i> Dan <i>Reference Group</i> Dalam Memaknai Konsep Diri Gamers ( <i>Society</i> ) .....	75

## **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	89

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>94</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skripsi Helmy Agustina .....	7
Tabel 2 Skripsi Heru Nugroho .....	8
Tabel 3 Jurnal Abdurrahman Fadhiil Pinem .....	10
Tabel 4 Jurnal Uliviana dan Helmy .....	11
Tabel 5 Jurnal Ardita, Pramono, dan Akbar .....	12
Tabel 6 Daftar Informan .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Teori Interaksi Simbolik .....	22
Gambar 2 Proses Pembentukan Konsep Diri, George Herbert Mead .....	23
Gambar 3 Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 4 Lokasi <i>Gathering</i> PAS, Bebek Harissa .....	32
Gambar 5 Grup Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	35
Gambar 6 <i>Gathering</i> Palembang <i>All Star</i> ke-2, BBQ Party .....	36
Gambar 7 <i>Gathering</i> Palembang <i>All Star</i> ke-3, Rumah Hantu .....	36
Gambar 8 <i>Gathering</i> Palembang <i>All Star</i> ke-4, Pundi Kayu .....	37
Gambar 9 Logo Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	39
Gambar 10 Struktur Pengurus Komunitas Palembang <i>All Star</i> .....	40
Gambar 11 <i>Game Audition Mobile</i> Indonesia .....	42
Gambar 12 <i>Game PUBG Mobile</i> .....	42
Gambar 13 <i>Game Mobile Legend</i> .....	43
Gambar 14 Model Hasil Penelitian Konsep Diri Pemain <i>Game Online Smartphone</i> di Kalangan Komunitas <i>Gamers</i> Palembang <i>All Star</i> Kota Palembang .....	88

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* Di Kalangan Komunitas *Gamers* Kota Palembang (Studi Analisis di Komunitas *Gamers* Palembang *All Star* kota Palembang)” dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan berbagai pihak akhirnya kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Drs. H. M. Sirozi, MA., Ph.D sebagai rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Prof. Dr. Izomiddin, MA sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.
3. Dr. Yenrizal, M.Si sebagai Wakil Dekan I FISIP UIN Raden Fatah Palembang dan sekaligus Pembimbing I skripsi saya.
4. Ainur Ropik, S.Sos., M.Si sebagai Wakil Dekan II FISIP UIN Raden Fatah Palembang.
5. Dr. Kun Budianto, M.Si sebagai Wakil Dekan III FISIP UIN Raden Fatah Palembang.
6. Reza Aprianti, MA sebagai Ketua Prodi Ilmu Komunikasi FISIP UIN Raden Fatah Palembang
7. Gita Astrid, S.H.I, M.Si Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi FISIP UIN Raden Fatah Palembang.
8. M. Mifta Farid, M.I.Kom sebagai Pembimbing II saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Staff Pegawai Administrasi FISIP UIN Raden Fatah Palembang.

10. Semua pihak yang turut terlibat dalam membantu pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat hal-hal yang harus diperbaiki dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak dalam penyusunan skripsi ini.

Palembang, 9 Januari 2020



Penulis

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Meluasnya *game online* di era millennial saat ini, para pemain *game online* membentuk komunitas-komunitas *gamers* untuk membentuk suatu kelompok yang memiliki hobi yang sama. Salah satu komunitas *game* yang terbentuk terdapat di kota Palembang yang bernama Palembang *All Star* atau biasa disingkat PAS. Komunitas ini selalu terbuka terhadap orang-orang baru yang ingin bergabung didalam komunitas mereka. Komunitas PAS terbentuk dengan tujuan agar bisa saling menjalin silaturahmi, membicarakan hal yang mereka sukai, dan membuat mereka nyaman didalam ruang lingkup yang sama. Karena mereka bisa melakukan interaksi secara langsung dengan orang-orang yang berada di komunitas tersebut. Dari ruang lingkup seperti inilah yg bisa memicu terbentuknya konsep diri tiap individu.

Konsep diri merupakan cara individu dalam melihat pribadinya secara utuh, menyangkut fisik, emosi, intelektual, sosial, dan spiritual. Termasuk di dalamnya adalah persepsi individu tentang sifat dan potensi yang dimilikinya, interaksi individu dengan orang lain maupun lingkungannya, nilai-nilai yang berkaitan dengan pengalaman dan objek, serta tujuan, harapan, dan keinginannya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sunaryo. (2002). *Psikologi untuk Keperawatan*, Jakarta: Buku Kedokteran EGC, h. 32.

Komunitas ini juga selalu mengadakan perlombaan untuk anggotanya dan memberikan hadiah bagi yang memenangkannya guna meningkatkan potensi dari mereka. Meskipun keluarga mereka beranggapan apa yang mereka lakukan ini hanya membuang waktu, namun mereka tetap mengabaikan tanggapan keluarganya dan tetap bermain dan mengikuti komunitas ini. Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat peneliti tertarik mengambil komunitas ini sebagai objek sebuah penelitian.

Komunitas Palembang *All Star* merupakan perkumpulan untuk seseorang yang menyukai bermain *game online*. *Game Online* bisa diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain bisa berupa perangkat komputer, laptop, *smartphone*, dan sejenisnya yang harus menggunakan jaringan internet. Berbeda dengan *game offline* yang tidak perlu menggunakan akses internet untuk bermain. Perbedaan *game online* dengan *game offline* tidak hanya terlepas dari penggunaan internet saja, melainkan *game online* juga bisa melakukan interaksi dengan pemain lain dengan cara mengirimkan pesan baik itu lisan maupun tulisan melalui fitur *chatting* yang biasanya telah disediakan oleh pembuat *game* tersebut.

*Game online* tidak lepas dari yang namanya internet. Internet telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Disatu sisi, *smartphone* telah menyebar luas di berbagai dunia dan tidak terlalu sulit untuk di dapatkan, sehingga *smartphone* dan internet tidak lepas dari pandangan masyarakat, bahkan dianggap sebagai kebutuhan primer oleh masyarakat yang menggunakannya. Penggunaan sebuah internet ini biasanya digunakan sebagai

proses transaksi jual beli *online*, jejaring sosial, menonton video *streaming*, *browsing*, bermain *game online* dan lainnya.

Berbicara mengenai *game online*, *game online* saat ini selalu diasumsikan negatif oleh masyarakat, diantaranya ialah membuat seseorang menjadi malas, terlalu fokus bermain game sehingga lalai dalam aktifitas kehidupan nyatanya, dan membuat mereka menjadi boros dengan cara menghabiskan uangnya untuk membeli beberapa *item*/barang didalam *game* tersebut. Salah satu contoh kasusnya, ada seorang remaja laki-laki berusia 15 tahun di Belgia yang menghabiskan sekitar Rp. 562 juta untuk membeli *item*/barang didalam *game* yang berjudul “*Game of War: Fire Age*”. Kasus yang serupa juga pernah terjadi kepada seorang bocah berusia 12 tahun yang menghabiskan uang ibunya hingga Rp. 135 juta hanya untuk bermain *game* “*Clash of Clans*” di perangkat *smartphone* miliknya.<sup>2</sup>

Namun, disatu sisi *game online* memiliki beberapa dampak positifnya seperti mencari penghasilan dengan cara *live streaming* bermain *game online* di sosial media seperti *youtube*. Bahkan saat ini banyak sekali bermunculan aplikasi *live streaming* untuk pemain *game online* yang bisa menghasilkan uang untuk mereka seperti *Nimo Tv*, *Cube Tv*, *Game.ly*, dan lainnya. Contoh kasusnya seperti Tobias Justin atau sering dikenal dengan sebutan *Jess No Limit*. Sosok Justin ini menjadi *gamer* indonesia pertama yang bisa membeli mobil Ferrari. Dilansir dari Bangka Pos, dia bisa mendapatkan penghasilan Rp. 6 juta per bulan dan Rp. 1 juta setiap turnamen bersama tim *gamernya*

---

<sup>2</sup> Dewi Widya Ningrum, Remaja Habiskan Rp 562 Juta Main Game di Ponsel, <https://m.liputan6.com/> diakses pada tanggal 11 Maret 2019.

bernama Evos. Selain itu, ia juga mendapatkan gaji dari pihak *game* yang dia mainkan yang bernama “*Mobile Legend*” sekitar Rp. 4 juta per bulan dari turnamen *Mobile Legend Premier League* (MPL).<sup>3</sup> Justin juga mendapatkan penghasilan melalui akun *youtubenya* yang saat ini telah mencapai lebih dari 5 juta *subscriber* dan berhasil mendapatkan penghargaan kategori “*Digital Personal of the year*” dalam program acara Indonesian *Choice Awards* 2018 yang diselenggarakan oleh Net Tv.

Sementara itu, *Game online* juga sudah dianggap sebagai sebuah profesi pekerjaan oleh beberapa orang yang menggeluti di bidang ini dan semakin dilirik banyak pihak, bahkan dianggap sebagai cabang olahraga yang dikenal dengan nama *esports*. Salah satunya pada saat diselenggarakannya *ASEAN GAMES* 2018. Ada 6 cabang olahraga *esports* yang dipertandingkan di *ASEAN GAMES* 2018, diantaranya *AOV* (*Arena of Valor*), *Clash Royal*, *Hearthstone*, *Starcraft 2*, *PES* 2018, dan *LOL* (*League of Legend*).<sup>4</sup> Saat ini ada salah satu kompetisi berbasis *game online smartphone* yang diselenggarakan dan didukung sepenuhnya oleh pemerintah yang dinamakan “*PIALA PRESIDEN 2019*”. *Game online* yang dikompetisikan adalah *game MLBB* (*Mobile Legend Bang-Bang*). Dilansir dari *Liputan6.com*, Kompetisi *esports* bertajuk *Piala Presiden 2019* akhirnya resmi dibuka. Ajang ini merupakan kompetisi *esports* pertama hasil kolaborasi Badan Ekonomi Kreatif, Kementerian Pemuda dan Olahraga, kantor Staf Presiden,

---

<sup>3</sup> Siti Nurjannah Wulandari (ed), Mengenal Lebih Jauh Jess No Limit Gamer yang Sukses Beli Mobil Ferrari dari Mobil Legend, <https://m.tribunnews.com/> diakses pada tanggal 11 Maret 2019.

<sup>4</sup> Intan Devi Nataliasari, Ada *AOV* Inilah 6 Game yang Akan Dipertandingkan di Asian Games 2018, <https://www.idntimes.com/> diakses pada tanggal 12 Maret 2019.

kementerian Komunikasi dan Informatika, termasuk IESPL (Indonesia *Esports Premier League*).<sup>5</sup> *Game* bertajuk *esports* atau *elektronik sports* ini tidak hanya ada di Indonesia, melainkan telah tersebar luas mendunia.

Dari latar belakang yang telah peneliti singgung mengenai dampak positif dan negatif dari kasus yang sudah ada membuat peneliti tertarik membahas penelitian ini, serta dengan adanya konsep diri yang matang dari setiap individu maka tidak menutup kemungkinan konsep diri mereka akan lebih cenderung terbentuk didalam komunitas daripada seseorang yang tidak ikut bergabung didalam komunitas itu sendiri. Karena mereka tidak hanya melakukan komunikasi non verbal atau interaksi didalam *game* saja, melainkan mereka bisa melakukan komunikasi secara verbal dengan sesama mereka. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* di Kalangan Komunitas *Gamer Palembang All Star* kota Palembang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimana konsep diri para pemain *game online* berbasis *smartphone* dalam ruang lingkup komunitas *gamers* di Palembang *All Star* kota Palembang?”

---

<sup>5</sup> Agustinus Mario Damar, Pertandingan Mobile Legend Piala Presiden Esports 2019 Siap Digelar, <https://m.liputan6.com/> diakses pada tanggal 12 Maret 2019.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis konsep diri para pemain *game online* berbasis *smartphone* dalam ruang lingkup komunitas *gamers* di Palembang *All Star* kota Palembang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, sejalan dengan tujuan penelitian diatas.

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Secara teoritis penelitian ini bisa memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam proses interaksi yang dapat mempengaruhi perubahan sosial ataupun konsep diri pada seseorang.
- b. Secara teoritis bisa bermanfaat bagi kajian ilmu psikologi komunikasi, yaitu bagi pengembangan dan keluasan riset yang bisa dilakukan.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Secara praktis ini diharapkan bisa menjadi acuan wawasan dan pemahaman mengenai perubahan konsep diri seseorang terhadap bermain *game online* khususnya dalam ruang lingkup di kalangan komunitas.
- b. Secara praktis ini juga bisa memberikan pemahaman kepada semuanya bagaimana sebuah hobi bisa menghasilkan berbagai macam aktualisasi dan konsep diri yang berbeda dari tiap individu.

## E. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang berjudul “Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* di Kalangan Komunitas *Gamer Palembang All Star Kota Palembang*”, penulis menggunakan beberapa penelitian serupa yang telah ada sebelumnya sebagai pembanding untuk mencari perbedaan antara penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa penelitian yang digunakan peneliti sebagai tinjauan pustaka, yaitu:

### 1. Skripsi Helmy Agustina (2015)

Skripsi berjudul “Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang”. Skripsi ini disusun oleh Helmy Agustina, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2015.

Tabel 1. Skripsi Helmy Agustina

<b>Penulis</b>	Helmy Agustina. Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2015.
<b>Judul Penelitian</b>	Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang.
<b>Teori</b>	Interaksionisme Simbolik.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif Deskriptif.
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil yang didapat dalam penulisan ini adalah konsep diri sebagai seorang otaku anime merupakan hasil pembentukan dan timbal balik yang didapat oleh penggemar film anime dari hasil interaksi dan aktivitas yang mereka lakukan sebagai seorang otaku.
<b>Perbedaan</b>	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan objeknya dimana subjek pada penelitian ini membahas tentang konsep diri Otaku Anime dan objeknya bersifat umum yaitu masyarakat di kota Serang, sedangkan subjek penelitian ini adalah

	tentang konsep diri pemain <i>game online</i> dan objeknya lebih bersifat khusus yaitu dalam ruang lingkup komunitas <i>gamer</i> di kota Palembang.
--	--

Penelitian Helmy lebih memfokuskan pada bagaimana gambaran diri seseorang yang memiliki hobi menonton film animasi jepang. Peneliti memilih penelitian ini sebagai salah satu referensi penelitian terdahulu karena masih berkaitan dengan pembahasan yang akan peneliti teliti, yaitu sebagai referensi untuk memperdalam kajian tentang gambaran diri seseorang atau disebut sebagai konsep diri. Serta penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana metode ini juga yang akan peneliti pakai. Namun penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif untuk membahas tentang konsep diri *otaku anime*, sedangkan penulis lebih membahas tentang konsep diri pemain *game online* berbasis *smartphone*.

## 2. Skripsi Heru Nugroho (2018)

Skripsi berjudul “Konstruksi Konsep Diri Pengguna Tato di Kota Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun oleh Heru Nugroho, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, 2018.

Tabel 2. Skripsi Heru Nugroho

<b>Penulis</b>	Heru Nugroho. Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, 2018.
<b>Judul Penelitian</b>	Konstruksi Konsep Diri Pengguna Tato di Kota Bandar Lampung.

<b>Teori</b>	Interaksi Simbolik.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif Deskriptif.
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna tato memiliki konsep diri yang positif dan negatif, serta mempunyai 3 komponen penting pada konsep dirinya yaitu mind, self, dan society. Konsep diri positif terjadi mana kala lingkungan mendukungnya menggunakan tato dan pengguna tato juga merasa senang dan nyaman dengan tato yang digunakannya. Konsep diri positif juga terjadi mana kala lingkungan sekitar tidak mendukung mereka, tetapi pengguna tato tetap merasa senang dan tidak peduli terhadap respon lingkungan. Sedangkan konsep diri negatif terjadi mana kala lingkungan sekitarnya tidak mendukungnya dan pengguna tato juga tidak suka dan tidak nyaman dengan tato yang ada ditubuhnya.
<b>Perbedaan</b>	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan objeknya dimana subjek pada penelitian ini membahas tentang konsep diri penggunaan tato dan objeknya dalam ruang lingkup mahasiswa di kota Bandar Lampung, sedangkan subjek penelitian yang peneliti akan teliti adalah tentang konsep diri pemain <i>game online</i> dan objeknya dalam ruang lingkup komunitas <i>gamer</i> di kota Palembang.

Penelitian Heru lebih memfokuskan terhadap konsep diri seseorang dalam ruang lingkup mahasiswa yang memiliki tato. Peneliti memilih penelitian ini sebagai acuan untuk memperdalam kajian ilmu yang membahas tentang konsep diri. Peneliti terdahulu juga menggunakan metode kualitatif yang mana penulis juga menggunakan metode penelitian yang sama. Namun penelitian ini lebih membahas penggunaan tato, sedangkan penulis lebih mengarah ke pemain *game online*.

### 3. Jurnal Abdurrahman Fadhiil Pinem (2018)

Jurnal yang berjudul “Psikologi Komunikasi Remaja terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan”. Jurnal ini disusun ini Abdurrahman Fadhiil Pinem, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.

Tabel 3. Jurnal Abdurrahman Fadhiil Pinem

<b>Penulis</b>	Abdurrahman Fadhiil Pinem. Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018.
<b>Judul Penelitian</b>	Psikologi Komunikasi Remaja terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan.
<b>Teori</b>	Interaksi Simbolik.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif Deskriptif.
<b>Hasil Penelitian</b>	Konsep diri Otaku Cosplay memiliki konsep diri positif dimana sang pelaku Otaku Cosplay dapat mengembangkan potensi diri yang mereka miliki dengan bercosplay tetapi juga memiliki konsep diri yang negatif dimana Otaku Cosplay tidak terlalu terbuka dan kurangnya komunikasi antara significant other ataupun terhadap masyarakat. Reference group tidak merubah cara berkomunikasi para otaku cosplay yang tertutup dan kurangnya komunikasi mereka.
<b>Perbedaan</b>	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objeknya dimana objek penelitian ini lebih berfokus kepada pembentukan diri melalui Otaku Cosplay sedangkan penelitian yang akan diteliti lebih memfokuskan pembentukan diri seseorang melalui <i>game online smartphone</i> .

Penelitian Abdurrahman lebih terfokus pada pembentukan diri seseorang yang tergabung dalam komunitas cosplay. Peneliti memilih penelitian ini sebagai acuan wawasan untuk memperdalam kajian

mengenai pembentukan diri. Metode yang digunakan peneliti terdahulu sama dengan penulis teliti yaitu menggunakan metode kualitatif. Namun penelitian ini lebih berfokus pada seseorang yang menjadi cosplayer, sedangkan penulis lebih berfokus pada seseorang yang bermain *game online*.

#### 4. Jurnal Uliviana Restu Handaningtias dan Helmy Agustina (2017)

Jurnal yang berjudul “Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime”. Jurnal ini disusun oleh Uliviana Restu Handaningtias dan Helmy Agustina. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2017.

Tabel 4. Jurnal Uliviana dan Helmy

<b>Penulis</b>	Uliviana Restu Handaningtias dan Helmy Agustina. Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2017.
<b>Judul Penelitian</b>	Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime.
<b>Teori</b>	Interaksi Simbolik.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif Deskriptif.
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman diri tersebut mendorong subjek untuk mencari komunitas yang akan membantunya untuk mengidentifikasi dirinya ditengah masyarakat yang establish, untuk menjamin kebebasanya dalam berimajinasi dan berinteraksi dengan tokoh favoritnya. Istilah otaku telah menjadi teks yang dikonsumsi secara bebas dan memberi makna baru bagi penggunaanya untuk menemukan identitasnya dalam dunia sosial.
<b>Perbedaan</b>	Perbedaannya adalah penelitian ini hanya sebatas menggambarkan bagaimana otaku membangun

	identitas dalam kehidupan sosial masyarakat di Indonesia sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah bagaimana <i>game online</i> membentuk identitas mereka di berbagai fenomena sosial di era millennial saat ini, serta penelitian ini berpacu di salah satu komunitas <i>gamer</i> yang ada di kota Palembang.
--	---

Penelitian Uliviana dan Helmy lebih memfokuskan pembentukan diri otaku anime melalui pengalaman diri dan peristiwa komunikasi. Peneliti memilih penelitian ini karena masih berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti bahas yaitu pembentukan diri seseorang. Metode yang digunakan peneliti terdahulu sama dengan penulis teliti yaitu menggunakan metode kualitatif. Namun penelitian ini lebih berfokus pada pembentukan diri seorang otaku anime, sedangkan penulis lebih berfokus pada seseorang yang bermain *game online*.

##### 5. Jurnal Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, dan Akbar (2012)

Jurnal yang berjudul “Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta”. Jurnal ini disusun oleh Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, dan Akbar. Jurusan Ilmu Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran, 2012.

Tabel 5. Jurnal Ardita, Pramono, dan Akbar

<b>Penulis</b>	Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, dan Akbar. Jurnal Jurusan Ilmu Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran, 2012.
----------------	--

<b>Judul Penelitian</b>	Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta.
<b>Teori</b>	Humanistik.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif Deskriptif.
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil dari penelitian ini dibagi menjadi 3 kelompok. Yang pertama adalah motivasi perempuan dalam bermain game online mengarah pada motif-motif untuk bersosialisasi dan penghayatan terhadap permainan. Yang kedua adalah perempuan memaknai game online sebagai sarana untuk menyalurkan ketegangan-ketegangan di dunia nyata ataupun sebagai pelarian dari masalah yang terjadi sehari-hari. Yang ketiga adalah perempuan tercandu game dengan keadaan yang berbeda dengan pecandu game laki-laki. Gamer perempuan tidak kehilangan sifat-sifat sosialnya untuk tetap berhubungan dengan dunia luar atau sekitarnya, dan cenderung masih menjaga kesehatan terutama penampilan.
<b>Perbedaan</b>	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan objeknya dimana subjek pada penelitian ini membahas tentang konsep diri Game Online secara meluas dan objeknya lebih mengarah ke jenis kelamin perempuan saja, sedangkan subjek penelitian yang peneliti akan teliti adalah tentang konsep diri pemain game online yang befokus kepada <i>gadget</i> atau <i>smartphone</i> dan objeknya lebih mengarah ke semua jenis kelamin namun dalam ruang lingkup komunitas <i>gamer</i> di kota Palembang.

Penelitian Ardita, Pramono, dan Akbar lebih memfokuskan konsep diri perempuan dalam pecandu *game online*. Peneliti memilih penelitian ini sebagai acuan wawasan untuk memperdalam kajian mengenai perubahan maupun pembentukan diri seseorang. Metode yang digunakan peneliti terdahulu sama dengan penelitian yang akan diteliti yaitu menggunakan metode kualitatif. Namun penelitian ini lebih berfokus pada

konsep diri seorang perempuan dalam kecanduan *game online*, sedangkan penelitian yang yang peneliti teliti lebih mengarah konsep diri pemain game di semua jenis kelamin namun dalam ruang lingkup komunitas *gamer*.

Beberapa riset diatas, dapat ditemukan bahwa masih minimnya penelitian tentang konsep diri pemain *game online* berbasis *smartphone* khususnya dalam ruang lingkup komunitasnya. Oleh karena itu untuk membedakan riset yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya dengan riset yang akan diteliti maka diperlukan riset selanjutnya untuk memperkuat penelitian tentang konsep diri pemain *game online* berbasis *smartphone* berdasarkan riset yang akan dilakukan.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Psikologi Komunikasi**

Psikologi komunikasi memiliki makna yang luas. Pemahaman makna di dalam psikologi komunikasi, meliputi: segala bentuk penyampaian energi, gelombang suara, tanda, sistem ataupun organisme. Fisher menyebut 4 (Empat) pendekatan dalam psikologi komunikasi antara lain: Penerimaan Stimuli secara Inderawi (*Sensory Reception of Stimuly*). Kedua, Proses yang mengantarai Stimuli dan Response (*Internal Mediation of Stimuli*). Ketiga, Prediksi Response (*Prediction of Response*). Keempat, Peneguhan Response (*Reinforcement of Response*).

Menurut George A. Miller, Psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi. Peristiwa mental adalah *internal mediation of stimuli* sebagai akibat berlangsungnya komunikasi, sementara peristiwa behavioral adalah apa yang nampak ketika orang berkomunikasi.<sup>6</sup>

Jika merujuk ke pemahaman diatas, psikologi komunikasi tidak terlepas dari komunikasi itu sendiri. Penulis memahami bahwa psikologi dan komunikasi saling berkaitan satu sama lain. Didalam psikologi komunikasi, komunikasi berperan sebagai sebuah peristiwa sosial atau terjadi sebuah interaksi seseorang dengan orang lain dan psikologi berperan sebagai pemahaman maupun analisis dari hasil interaksi tersebut,

---

<sup>6</sup> Markus Utomo Sukendar. (2017). *Psikologi Komunikasi: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Deepublish, h.1-2.

kemudian membentuk efek/dampak yang disebut sebagai perubahan psikologi sosial atau komunikasi psikologi.

## **2. Konsep Diri (*Self-Concept*)**

William D. Brooks mendefinisikan konsep diri sebagai “persepsi yang bersifat fisik, sosial, dan psikologis, mengenai diri kita, yang didapat dari pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.<sup>7</sup> Adapun pembentukan konsep diri, diantaranya: konsep diri positif dan konsep diri negatif. Konsep diri merupakan faktor penting di dalam berinteraksi. Kemampuan menyadari siapa dirinya, mengamati diri dalam setiap tindakan serta mampu mengevaluasi setiap tindakan sehingga mengerti dan memahami tingkah laku yang dapat diterima oleh lingkungan. Dengan demikian, manusia memiliki kecenderungan untuk memegang nilai-nilai. Tingkah laku individu sangat bergantung pada kualitas konsep dirinya.<sup>8</sup>

Menurut Brooks dan Emmart (1976), orang yang memiliki konsep diri positif menunjukkan karakteristik: Merasa mampu mengatasi masalah. Merasa setara dengan orang lain. Pemahaman bahwa manusia dilahirkan tidak dengan membawa pengetahuan dan kekayaan. Pengetahuan dan kekayaan didapatkan dari proses belajar dan bekerja sepanjang hidup. Pemahaman tersebut menyebabkan individu tidak merasa lebih atau kurang terhadap orang lain. Merasa mampu memperbaiki diri.

---

<sup>7</sup> Nina M. Armando. (2015). *Psikologi Komunikasi*, Banten: Universitas Terbuka, cet. Ke-5, Jilid 2, h. 4.4.

<sup>8</sup> Hana Makmun. (2017). *Life Skill Personal Self Awareness* (Kecakapan mengenal diri), Yogyakarta: Deepublish, h. 44.

Kemampuan untuk melakukan proses refleksi diri untuk memperbaiki perilaku yang dianggap kurang. Sedangkan orang yang memiliki konsep diri yang negatif menunjukkan karakteristik: Cenderung merasa tidak disukai orang lain. Perasaan subyektif bahwa orang lain disekitarnya memandang dirinya dengan negatif. Mempunyai sikap hiperkritik. Suka melakukan kritik negatif terhadap orang lain. Mengalami hambatan dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya. Merasa kurang mampu dalam berinteraksi dengan orang-orang lain.<sup>9</sup>

Konsep diri secara ringkas bisa diartikan sebagai pikiran dan keyakinan seseorang baik itu berupa fisik, sosial ataupun psikologis mengenai dirinya yang tidak lepas dari pengalaman maupun interaksi dengan orang lain. Pembentukan konsep diri terbagi menjadi 2, yaitu konsep diri positif dan negatif. Tergantung cara mereka memahami diri dan mengendalikan sikap serta perilakunya dalam berinteraksi dengan orang lain di ruang lingkup lingkungan sosialnya.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Konsep Diri**

Menurut Georger Herbert Mead, ada 2 kelompok yang memiliki pengaruh besar dalam pembentukan konsep diri seseorang, yaitu:<sup>10</sup>

- a. *Significant Other* atau orang lain yang sangat penting. George Herbert Mead mengatakan bahwa dalam perkembangan *Significant Other* seseorang akan menilai dirinya sendiri secara keseluruhan menurut

---

<sup>9</sup> Ibid, h. 44.

<sup>10</sup> Helmy Agustina, Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang, <http://repository.fisip-untirta.ac.id/519/1/> diunduh pada tanggal 29 Agustus 2019.

pandangan orang lain terhadap dirinya atau ia menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain.

- b. *Reference Group* atau kelompok rujukan. Kelompok yang secara emosional mengikat seseorang dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri berikutnya. Dengan melihat kelompok ini, Seseorang akan mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya.

#### **4. Teori Interaksi Simbolik**

Istilah “Interaksionisme Simbolik” ini pertama sekali digunakan oleh Herbert Blumer, meskipun sebelumnya ide-ide yang diajarkan oleh teori interaksionisme simbolik ini sudah pernah dicetuskan oleh beberapa ahli yang lain. Herbert Blumer adalah murid dari George Herbert Mead, dan pada prinsipnya, Blumer hanya meneruskan dan mengembangkan dari ide-ide yang telah sebelumnya dikemukakan oleh George Herbert Mead. Maka sebenarnya George Herbert Mead yang merupakan pencetus dari teori interaksionisme simbolik ini.<sup>11</sup>

Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang menggunakan simbol-simbol, mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi

---

<sup>11</sup> Munir Fuady. (2015). *Teori-Teori Dalam Sosiologi Hukum*, Jakarta: Kencana, h. 299.

dengan sesamanya. Dan juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlihat dalam interaksi sosial.<sup>12</sup> Teori interaksi simbolik sering juga disebut sebagai teori sosiologi interpretatif. Selain itu, teori ini ternyata sangat dipengaruhi oleh ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial. Teori ini juga didasarkan pada persoalan konsep diri.<sup>13</sup> Secara sederhananya teori interaksi simbolik ini menjelaskan bahwa cara seseorang untuk melakukan komunikasi ataupun interaksi yang menggunakan simbol-simbol yang hanya diketahui dalam ruang lingkup tertentu. Sehingga efek yang ditimbulkan dari penafsiran simbol tersebut bisa memicu mengenai diri mereka dan memahami diri mereka itu seperti apa.

Karya tunggal Mead yang amat penting dalam hal ini terdapat dalam bukunya yang berjudul *Mind, Self, Society*. Mead mengambil tiga konsep kritis yang diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksionisme simbolik.<sup>14</sup> Menurut Effendy, interaksi simbolik erat kaitannya dengan *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat):<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Artur Asa Berger. trans. M. Dwi Mariyanto and Sunarto. (2004). *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Temporer*, Yogyakarta: Tiara Wacana, h. 14.

<sup>13</sup> I. B. Wirawan. (2012). *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*, Jakarta: Kencana, Edisi 1, h. 110.

<sup>14</sup> Elvinaro Ardianto, et al. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, Revisi, h. 136.

<sup>15</sup> Heru Nugroho, Konstruksi Konsep Diri Pengguna Tato (Studi Interaksi Simbolik pada Pengguna Tato di Kota Bandar Lampung), <http://digilib.unila.ac.id/31779/3/3> diunduh pada tanggal 5 April 2019

a. *Mind* (Pikiran)

Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak-gerak atau *gesture* tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Bahasa membuat manusia mampu untuk mengartikan bukan hanya simbol yang berupa gerak-gerak atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan simbol yang berupa kata-kata. Kemampuan inilah yang memungkinkan manusia menjadi bisa melihat dirinya sendiri melalui perspektif orang lain dimana hal ini sangatlah penting dalam mengerti arti-arti bersama atau menciptakan respon yang sama terhadap simbol-simbol suara yang sama.

Inti dari pemahaman Mead mengenai pikiran tidak lepas dengan yang namanya simbol, karena pikiran bisa menghasilkan sebuah simbol atau bisa disebut juga sebagai bahasa simbol. Simbol yang dimaksud berupa gerak gerak, gestur tubuh, maupun bahasa yang digunakan untuk melakukan interaksi. Pikiran tidak bisa ditemukan didalam individu, namun pikiran muncul dan berkembang pada saat mereka melakukan interaksi dengan seseorang dalam ruang lingkup komunitas secara keseluruhan ataupun dengan orang lain. Proses berpikir mereka dalam memahami simbol dan memiliki reaksi yang sama dalam melakukan interaksi didalam komunitas tersebut bisa memicu mereka dalam mengenal diri dan memahami diri mereka.

b. *Self* (Diri)

Perkembangan *self* (diri) mengarah pada sejauh mana seseorang akan mengambil peran. Pengambilan peran ini merujuk pada bagaimana seseorang memahami dirinya dari perspektif orang lain, dalam artian *self* bukan suatu objek melainkan suatu proses sadar yang mempunyai kemampuan untuk berpikir, seperti:

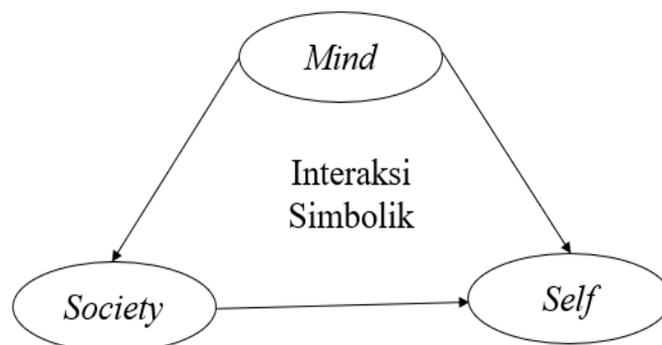
- 1) Mampu memberi jawaban kepada diri sendiri seperti orang lain yang juga memberi jawaban.
- 2) Mampu memberi jawaban seperti aturan, norma, atau hukum yang juga memberi jawaban padanya.
- 3) Mampu untuk mengambil bagian dalam percakapan sendiri dengan orang lain.
- 4) Mampu menyadari apa yang sedang dikatakan dan kemampuan untuk menggunakan kesadaran untuk menentukan apa yang harus dilakukan pada fase berikutnya.

Inti dari pemahaman Mead, diri tidak bisa muncul dan berkembang tanpa adanya pengalaman sosial, karena diri bisa terjadi saat mereka melakukan interaksi sosial. Diri seseorang juga bisa berperan pada saat mereka melakukan interaksi menggunakan simbol. Maksudnya, seseorang bisa berkomunikasi pada saat mereka memahami apa yang orang lain bicarakan, kemudian memberikan response yang bisa dimengerti oleh orang lain. Oleh karena itu, diri tidak bisa lepas tanpa adanya pikiran.

c. Society (Masyarakat)

Masyarakat dalam teori interaksi simbolik ini bukanlah masyarakat dalam artian makro dengan segala struktur yang ada, melainkan masyarakat dalam ruang lingkup yang lebih mikro, yaitu organisasi sosial tempat akal budi (*mind*) serta diri (*self*) muncul. Masyarakat itu sebagai pola-pola interaksi dan institusi sosial yang hanya seperangkat respon yang biasa terjadi atas berlangsungnya pola-pola interaksi tersebut, karena Mead berpendapat bahwa masyarakat ada sebelum individu dan proses mental atau proses berpikir muncul dalam masyarakat.

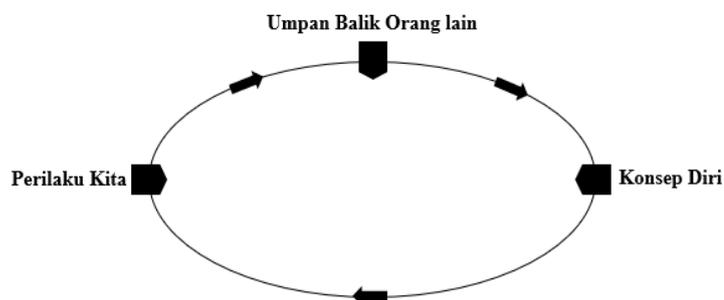
Inti dari pemahaman Mead, masyarakat yang dimaksud dalam interaksi simbolik ini ialah masyarakat dalam ruang lingkup yang lebih khusus saja seperti dalam ruang lingkup organisasi maupun komunitas. *Society* (masyarakat) juga diartikan sebagai wadah untuk menampung *mind* (pikiran) dan *self* (diri). Karena interaksi simbolik *society* inilah yang akan menentukan hasil dari konsep diri pada seseorang.



Gambar 1. Teori Interaksi Simbolik

Penjelasan interaksi simbolik tersebut berawal dari pemikiran seorang ahli ialah George Herbert Mead yang memiliki asumsi dasar mengenai interaksi simbolik dimana *keyword* daripada teori interaksi simbolik adalah bagaimana simbol diproses didalam *mind*, yang mendorong *self* untuk melakukan interaksi dengan *society*.<sup>16</sup> Oleh sebab itu, ketiga premis yang terdiri dari *mind*, *self*, dan *society* yang dikemukakan oleh Mead tidak bisa dipisahkan, karena ketiganya saling berkaitan satu sama lain.

Dalam proses pembentukan konsep diri seseorang jika berlandaskan dengan teori interaksi simbolik George Herbert Mead, maka *mind* (pikiran) dan *self* (diri) akan berperan sebagai perilaku kita. Kemudian perilaku tadi akan memberikan umpan balik oleh *society* (masyarakat) dari 2 faktor yang mendominasi, yaitu *significant other* dan *reference group*, sehingga efek dari umpan balik tersebut akan membentuk konsep diri seseorang yang bisa dilihat dari gambar berikut.



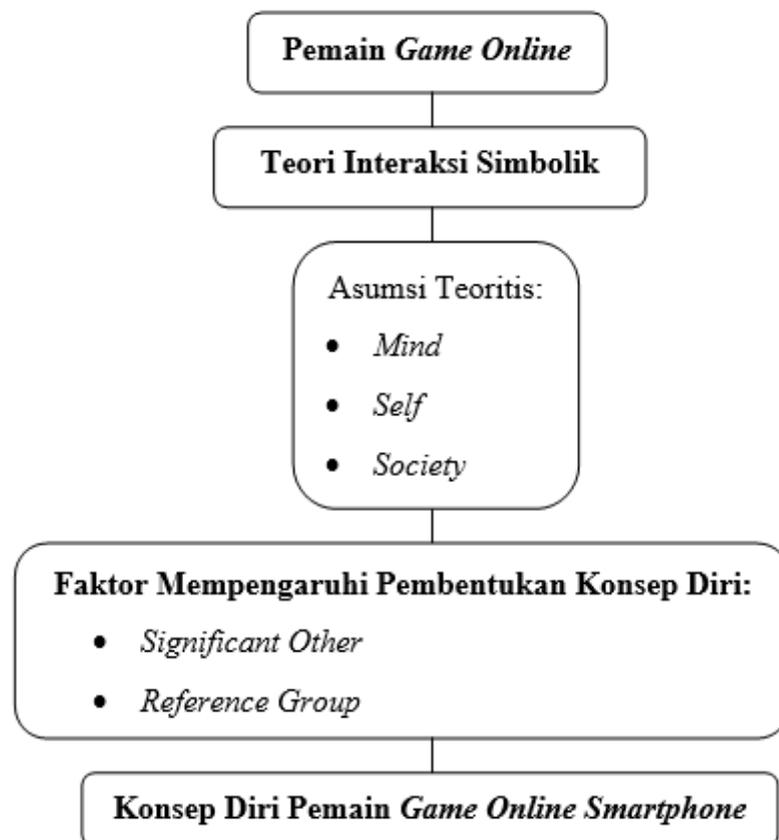
Gambar 2. Proses Pembentukan Konsep Diri, George Herbert Mead<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Agus Rusmana. (2019). *The Future of Organizational Communication In The Industrial Era 4.0: Book Chapter* Komunikasi Organisasi, Bandung: Media Akselerasi, h. 364.

<sup>17</sup> Deddy Mulyana. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT Rosdakarya, h. 9.

## 5. Kerangka Berpikir

Dari latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, serta kerangka teori yang telah dijelaskan, maka kerangka berpikirnya sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Untuk mengetahui dan menganalisis konsep diri para pemain game online berbasis smartphone di kalangan komunitas gamer kota Palembang, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif membahas secara mendalam fenomena-fenomena tentang aspek kejiwaan, perilaku, sikap tanggapan, opini, perasaan, keinginan, dan kemauan seseorang atau kelompok.<sup>18</sup> Sedangkan deskriptif membahas apa adanya sesuai yang terjadi di lapangan. Metode ini bagi penulis sudah cukup untuk keperluan dalam meneliti konsep diri pemain game online smartphone di kalangan komunitas gamer Palembang *All Star* di kota Palembang.

### **2. Data dan Sumber Data**

Pada penelitian ini, sumber data yang digunakan ada dua, yaitu:

#### **a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer ialah sumber data yang diperoleh peneliti secara langsung seperti data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan para narasumber dari anggota komunitas *gamers* Palembang *All Star* di kota Palembang.

Adapun Informan yang akan peneliti wawancara, antara lain:

#### **1) Muhammad Harun (*Key Informan* 1)**

---

<sup>18</sup> Roni Kountur. (2007). *Metode Penelitian*, Jakarta: PPM, h. 105

- 2) Fadly Dwi Saputra (*Key Informan 2*)
- 3) Derra Legiana Chintiya (*Key Informan 3*)
- 4) Putri Ayu (Informan 1)
- 5) Faisal Nugraha (Informan 2)
- 6) Meidhita Putri Amalia (Informan 3)
- 7) Muhammad Iqbal (Informan 4)

Beberapa narasumber atau informan diatas, bagi peneliti sudah memenuhi kriteria untuk penelitian yang akan diteliti, baik itu secara teori yang digunakan maupun rumusan masalah yang telah dipaparkan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder ialah sumber data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada seperti catatan ataupun dokumentasi hasil *gathering* dari komunitas gamer Palembang *All Star* di kota Palembang sebagai pendukung penelitian ini.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan terutama terhadap semua data yang ada, serta terhadap kondisi mereka didalam ruang lingkup komunitas *gamers* yang akan diteliti. Ini berguna untuk melihat dan menilai kondisi

kontekstualisasi perilaku pada kehidupan sekarang. Ini penting karena terkait dengan pertanyaan penelitian, yaitu menjawab persoalan tentang konsep diri yang kontekstual dengan masalah saat ini.

b. Wawancara

Wawancara ini akan dilakukan terhadap beberapa member atau anggota dari komunitas *gamers* yang akan diteliti, yaitu komunitas *gamers* Palembang *All Star*. Secara teknis ini akan dilakukan dengan metode identifikasi informan yang dianggap sebagai narasumber. Informan ini dianggap sebagai kelompok yang ahli atau mengetahui masalah yang akan diteliti.

Pemilihan informan yang telah peneliti ambil, antara lain:

- 1) Muhammad Harun (*Key Informan 1*)
- 2) Fadly Dwi Saputra (*Key Informan 2*)
- 3) Derra Legiana Chintya (*Key Informan 3*)
- 4) Putri Ayu (*Significant Other 1*)
- 5) Faisal Nugraha (*Significant Other 2*)
- 6) Meidhita Putri Amalia (*Significant Other 3*)
- 7) Muhammad Iqbal (*Reference Group*)

Peneliti meyakini bahwa ke-3 *key* informan ini mengetahui rumusan masalah yang akan diteliti serta mereka biasanya bermain *game online* kurang lebih 4 jam setiap hari bahkan bisa lebih. Peneliti juga meyakini bahwa informan *significant other* dan *reference group*

yang peneliti pilih adalah seseorang yang memahami ataupun mengenal dekat *key* informan diatas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang akan peneliti kumpulkan ialah hasil dokumentasi mereka saat melakukan gathering atau berkumpul bersama seperti foto, serta catatan baik itu awal terbentuknya komunitas maupun proses mereka dalam membentuk dan membesar hingga saat ini.

#### **4. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di kota Palembang, yakni lokasi yang sering dijadikan acuan untuk mereka berkumpul di Jalan Rajawali, 9 ilir, kota Palembang atau lebih tepatnya di salah satu rumah makan bernama “Bebek Goreng Harissa”. Namun lokasi yang akan peneliti lakukan untuk melakukan wawancara dapat berubah sesuai kesepakatan antara peneliti dengan informan. Dikarenakan keberagaman tempat mereka tinggal serta kesibukan yang akan informan lakukan.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademis dan ilmiah.<sup>19</sup>

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:<sup>20</sup>

### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Penulis mengelolah data berdasarkan teori-teori yang digunakan guna menjawab permasalahan yang telah dirumuskan melalui data-data yang diperoleh di lapangan. Kemudian dipilih secara selektif dan melakukan pengolahan dengan meneliti ulang data yang didapatkan, apakah data tersebut sudah cukup baik dan bisa dipersiapkan untuk proses penelitian selanjutnya.

### b. Display Data

Display data adalah penyajian dan pengorganisasian data kedalam satu bentuk tertentu sehingga terlihat sosoknya secara lebih utuh. Dalam penyajian data, penulis melakukan secara induktif, yaitu menguraikan setiap permasalahan dalam pembahasan penelitian ini dengan cara pemaparan secara umum kemudian menjelaskan dalam pembahasan yang lebih spesifik.

---

<sup>19</sup> Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, h. 109

<sup>20</sup> Tjejep Rohendi Rohidi. (1992). *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI Press, h. 15.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam menganalisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, setiap kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Upaya penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada dilapangan. Setelah pengumpulan data, peneliti mulai mencari arti penjelasan-penjelasan. Kesimpulan-kesimpulan itu kemudian diverifikasi selama penelitian berlangsung dengan cara memikir ulang dan meninjau kembali catatan lapangan sehingga terbentuk penegasan kesimpulan.

## **H. Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, dan Metodologi Penelitian

### **BAB 2 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Deskripsi wilayah penelitian yang berisikan sejarah game online, awal mula terbentuk komunitas, visi dan misi komunitas, logo komunitas, struktur pengurus komunitas, identitas anggota komunitas, serta identitas informan penelitian.

### **BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan yang berisikan analisis konsep diri pemain *game online smartphone* di kalangan komunitas *gamer* Palembang *All Star* kota Palembang menggunakan kajian teoritis George Herbert Mead yaitu teori interaksi simbolik.

### **BAB 4 PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran penelitian.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Lokasi Penelitian

Lokasi yang peneliti ambil dalam melakukan penelitian yaitu lokasi yang sering mereka jadikan untuk acuan *gathering* komunitas Palembang *All Star* di Rumah Makan Bebek Goreng Harissa, yang bertempat di Jln. Rajawali No. 493, 9 Ilir, Kecamatan Ilir Timur III, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114, Indonesia.



Gambar 4. Lokasi *gathering* PAS, Bebek Harissa

#### B. Sejarah Singkat *Game Online*

*Game online* di mulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah *system* dengan kemampuan *time-sharing*. Yang disebut plato, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana

pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (*multiplayer games*).<sup>21</sup> *Game multiplayer* sendiri ialah permainan yang tidak hanya terfokus pada *single player* ataupun dua pemain, melainkan dalam satu *frame* permainan harus melibatkan banyak orang, salah satunya *game* yang sedang *hits* saat ini yaitu *game* bergenre *survival* PUBG.

Awalnya *game online* hanya berbasis *game* simulasi perang dan pesawat untuk kepentingan militer. Sony, *Microsoft*, dan Nintendo mereka merancang suatu interaksi atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat *game ultima online* keluar pada tahun 1997. Permainan *game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Fungsi *server* yaitu melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah orang yang menggunakan atau memakai kemampuan *server games*.<sup>22</sup> Didalam *game online* biasanya ada sebutan Developer, GM, dan *player*. Developer sendiri ialah sebutan untuk pembuat *game*, sedangkan GM singkatan dari *Game Master* atau seseorang yang mengendalikan, mengatur, maupun mengawasi jalannya permainan serta *player* adalah sebutan untuk seseorang yang memainkan *game* tersebut.

Meningkatnya pengguna *game online*, membuat para pembuat *game* mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer dan televisi

---

<sup>21</sup> Eka Widya Oktavianti, Skripsi Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga, <http://repository.ump.ac.id/4108/> diunduh pada tanggal 27 September 2019.

<sup>22</sup> Ibid, h. 16

yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan *system* jaringan yang terhubung secara *online*. Januari 1997, *game online* pertama adalah *Ultima Online*, kemudian diikuti oleh *EverQuest*, *Asheron's Call*, dan *game* lainnya. Perkembangan *game online* pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya *game World of Warcraft* mampu menarik perhatian pengguna *game online*. Munculnya situs media sosial seperti *mySpace* *Friendster*, *Hi5*, *Facebook*, *Twitter*, dan lain sebagainya, membuat para pembuat *game online* yang dulunya independen, kini diperbaharui menjadi aplikasi yang diintegrasikan ke berbagai situs pertemanan diseluruh dunia. Salah satunya adalah *Zynga*, *Texas Holden Poker*, *Mafia* dan *game* lainnya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial.<sup>23</sup> Bukan hanya *game* terintegrasi sosial media saja yang pada saat itu berkembang, melainkan *game online* laptop/komputer juga seperti *game* yang saat itu sedang hits dijamannya antara lain *Point Blank*, *Dota*, *AyoDance*, dan lainnya, bahkan di era saat ini *game* yang banyak diminati ialah *game online* berbasis *smartphone* seperti *Audition Mobile* Indonesia, *Mobile Legend*, *Garena Speed Drifter*, *Clash Royal*, dan masih banyak lagi.

### C. Sejarah Singkat Komunitas Palembang *All Star*

Awal mula terbentuknya komunitas Palembang *All Star* itu sendiri hanya secara spontan saja, bukan direncanakan secara sepenuhnya. Komunitas Palembang *All Star* terbentuk pada saat seorang yang bernama Fadlan dan

---

<sup>23</sup> Ibid, h. 17

Apditha melakukan *broadcast* didalam sebuah *game* yang bernama “*Audition Mobile Indonesia*” atau sering disingkat sebagai AUM. *Broadcast* itu berisi sebuah pesan untuk mengajak para pemain yang berasal dari kota Palembang untuk melakukan pertemuan di dunia maya atau di sebuah ruangan yang telah mereka buat didalam *game* AUM tersebut.

Setelah mereka melakukan *broadcast*, kurang lebih ada 5 orang yang berkumpul bernama Apditha, Fadlan, Tiara, Ary, Mikaela, dan Jingga. Didalam *game* itu mereka melakukan interaksi dan terlintas untuk membuat suatu grup *chat* di salah satu media sosial *Line* yang sedang hits dijamannya. Palembang *All Star* sendiri berdiri pada tanggal 20 Februari 2015. Setelah mereka membuat grup *chat* tersebut, mereka mulai berinisiatif untuk melakukan *gathering* perdananya yang akan dilakukan disebuah *mall* yang bernama Palembang *Icon* untuk menonton bioskop bersama.



Gambar 5. Grup komunitas Palembang *All Star*

Maret 2015, PAS melakukan *gathering* keduanya di rumah Mikaela dengan tema *BBQ Party*. Pada *gathering* kedua ini anggota PAS bertambah

menjadi 13 orang dan membentuk suatu struktur pengurusan komunitas yang terdiri dari ketua, wakil ketua, dan 8 admin serta mereka mulai melakukan forum atau rapat untuk memperluas komunitas Palembang *All Star* agar komunitasnya meluas dan bertambah anggotanya. Seminggu kemudian, mereka pun mulai melakukan *gathering* ketiga yaitu di sebuah tempat wahana bernama rumah hantu. Keanggotaan komunitas PAS mulai bertambah perlahan.



Gambar 6. *Gathering* Palembang *All Star* ke-2, BBQ Party



Gambar 7. *Gathering* Palembang *All Star* ke-3, Rumah Hantu

April 2015, komunitas Palembang *All Star* melakukan *gathering* kembali yangmana tempat yang dijadikan mereka berkumpul yaitu di tempat wisata kebun binatang kota Palembang, yang lebih tepatnya di Pundi Kayu. Pada pertemuan ini, keanggotaan komunitas Palembang *All Star* pun meningkat drastis sekitar 30 orang lebih. Semakin hari keanggotaan komunitas PAS pun semakin meningkat hingga saat ini mencapai kurang lebih ada 108 orang, komunitas PAS juga sering melakukan pertemuan rutin yaitu sebulan sekali. Namun setelah melakukan acara *Anniversary* komunitas Palembang *All Star* yang pertama atau lebih tepatnya pada bulan Februari 2016, mereka menghentikan pertemuan rutin itu dikarenakan para pengurus komunitas PAS mulai memiliki kesibukan tiap individu. Komunitas Palembang *All Star* pada saat itu lebih terfokus melakukan *gathering* pada bulan puasa atau acara buka bersama dan acara *anniversary* komunitas saja, tetapi mereka masih tetap melakukan pertemuan walau diluar agenda komunitas mereka hingga sampai sekarang.



Gambar 8. Gathering Palembang *All Star* ke-4, Pundi Kayu

#### **D. Visi dan Misi komunitas Palembang All Star**

##### **Visi:**

”Menjadikan komunitas Palembang All Star yang menjunjung tinggi Loyalitas dan Moralitas serta Menciptakan tali persaudaraan antar sesama anggota tanpa memandang Gender, Usia, Ras, dan Agama”.

##### **Misi:**

Dalam merealisasikan visinya, komunitas Palembang All Star memiliki misi sebagai berikut:

1. Memperluas komunikasi baik secara langsung ataupun tidak langsung antar sesama anggota.
2. Mempererat tali silaturahmi antar sesama anggota baik didalam game maupun didunia nyata.
3. Menanamkan serta menumbuhkan rasa saling menghargai, menghormati, dan tolong menolong antar sesama anggota.

#### **E. Logo Komunitas Palembang All Star**

Suatu organisasi, perusahaan, instansi, ataupun komunitas pasti memiliki logo tersendiri sebagai identitas mereka. Begitu juga dengan komunitas Palembang *All Star* yang memiliki logo sebagai identitas mereka. Logo komunitas ini memiliki makna tersendiri, yang menjadi ciri khas dari logonya adalah mahkota yang menandakan bahwa komunitas ini memiliki kemakmuran dan kejayaan serta makna mahkota juga menandakan sebuah

kekuasaan. Jadi, bisa dikatakan bahwa komunitas Palembang *All Star* adalah komunitas yang tidak bisa direndahkan dan memiliki nama yang tidak bisa dipandang sebelah mata serta walaupun berbeda usia, ras, maupun agama diharapkan sesama anggota bisa saling membantu sehingga tercipta komunitas yang harmonis dan makmur.

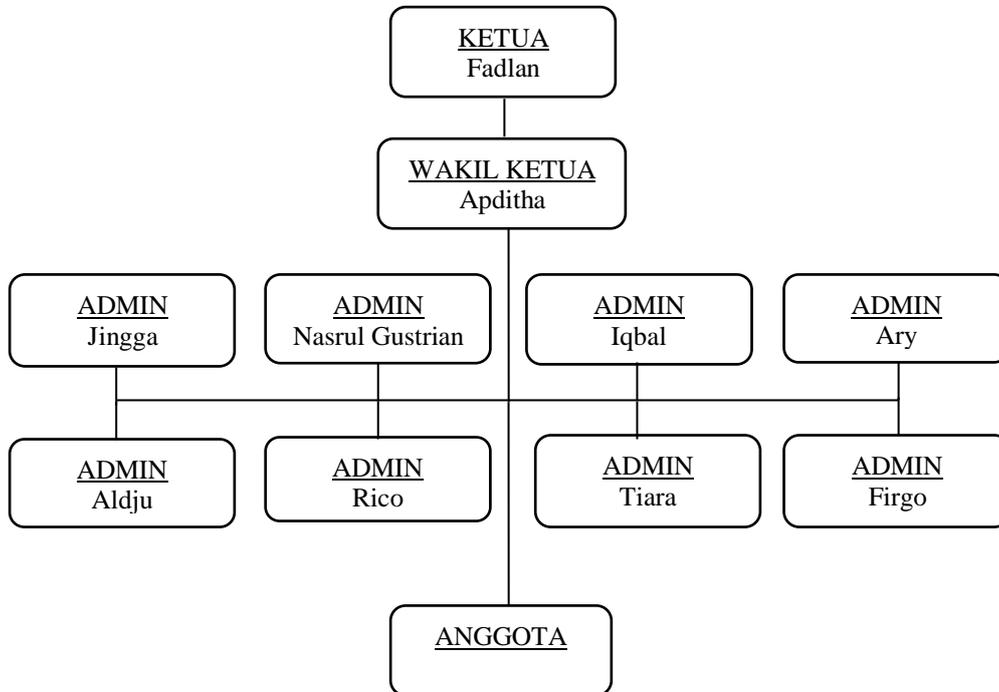
Makna selanjutnya dari logo Palembang *All Star* yaitu wajik atau *diamond* yang melambangkan seperti kemewahan, namun kemewahan yang dimaksud komunitas ini bukanlah berupa material melainkan terbentuknya kehidupan yang penuh dengan solidaritas dan kebersamaan sehingga menimbulkan kemewahan didalamnya. Kemudian logo Palembang *All Star* memiliki warna hitam dan putih. Warna hitam dianggap sebagai warna yang serius, sedangkan warna putih dianggap sebagai warna sederhana. Bagi komunitas ini warna hitam dan putih sebagai warna yang mewakili mereka yang diartikan sebagai seseorang yang sederhana, namun mereka serius untuk menjadi anggota Palembang *All Star*. Berikut logo dari komunitas Palembang *all star*.



Gambar 9. Logo Komunitas Palembang *All Star*

## F. Struktur Pengurus Komunitas Palembang *All Star*

Berikut struktur pengurus komunitas Palembang *All Star*.



Gambar 10. Struktur Pengurus Komunitas Palembang *All Star*

## **G. Identitas Keanggotaan Komunitas Palembang *All Star***

### **1. Berdasarkan Usia**

Berdasarkan usia anggota yang tergabung didalam komunitas Palembang All Star saat ini adalah usia 17 tahun sampai dengan 29 tahun dengan rata-rata pendidikan SMA, Kuliah, dan Bekerja.

### **2. Berdasarkan Gender**

Total keseluruhan anggota komunitas Palembang All Star kurang lebih ada sekitar 108 orang. Laki-laki berjumlah 60 orang, sedangkan perempuan berjumlah 48 orang. Namun dari total keseluruhan anggota, yang hanya aktif untuk mengikuti pertemuan kurang lebih berjumlah 30 orang.

### **3. Berdasarkan Game yang sering dimainkan**

#### **a) *Audition Mobile* Indonesia**

*Game Audition Mobile* Indonesia atau biasa disingkat sebagai AUM adalah *game smartphone* bergenre *music* dan *dance*. *Game* AUM sendiri sempat populer dikalangan laki-laki maupun perempuan pada tahun 2015 karena *game* nya sangat asik untuk dimainkan. Ditambah lagi *game* ini memiliki fitur *couple* dan *wedding*, sehingga banyak orang yang memainkannya hanya untuk mencari jodoh bahkan sudah ada kisah seseorang dari komunitas Palembang *All Star* yang

awal pertemuannya melalui game ini dan sampai ke jenjang pernikahan didunia nyata.



Gambar 11. *Game Audition Mobile Indonesia*

b) *PUBG Mobile*

*Game PUBG Mobile* adalah salah satu *game smartphone* bergenre *survival* dan FPS. Didalam sebuah game, FPS memiliki singkatan dari *First Person Shooter* yang diidentikan dengan permainan tembak menembak. Pembuat *game PUBG mobile* sendiri adalah salah satu perusahaan game terbesar dan terkenal yaitu *Tencent Games*. *Game* ini sangat populer dikalangan laki-laki karena cara bermainnya yang sedikit berbeda dengan *game* genre FPS lainnya. *PUBG Mobile* juga memiliki *graphic* yang memukau sehingga banyak orang tertarik untuk memainkannya.



Gambar 12. *Game PUBG Mobile*

c) *Mobile Legend*

*Game Mobile Legend* adalah *game smartphone* bergenre MOBA yang saat ini sering dimainkan oleh komunitas Palembang *All Star*. MOBA singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang mana kalian harus melibatkan banyak orang agar bisa memainkannya. *Game Mobile Legend* merupakan *game* yang pernah *hits* dikalangan pemain Indonesia dan menjadi *game* terlaris di Indonesia meskipun *game* ini bukan buatan bangsa sendiri. Cara bermainnya bisa dimainkan oleh 10 orang yang terdiri dari 5 teman dan 5 lawan. Yang menjadi daya Tarik *game Mobile Legend* ialah kalian harus memiliki kerjasama tim yang kompak dan mempunyai strategi serta *skill* yang handal agar bisa memenangkan *game* tersebut.



Gambar 13. *Game Mobile Legend*

## H. Identitas Informan Penelitian

Informan merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, jadi ia harus memiliki banyak pengalaman mengenai latar pengalaman.<sup>24</sup> Informan yang telah peneliti tentukan berdasarkan kriteria yang telah dibuat berjumlah 7 informan, terdiri dari 3 informan utama dan 4 informan pendukung. Berikut beberapa informan yang telah peneliti tetapkan.

Tabel 6. Daftar Informan

No	Nama	Status Penelitian	Keterangan
1	Muhammad Harun	<i>Gamer</i>	Informan Utama 1
2	Fadly Dwi Saputra	<i>Gamer</i>	Informan Utama 2
3	Derra Legianna Chintya	<i>Gamer</i>	Informan Utama 3
4	Putri Ayu	<i>Significant Other</i>	Informan Pendukung 1
5	Faisal Nugraha	<i>Significant Other</i>	Informan Pendukung 2
6	Meidhita Putri Amalia	<i>Significant Other</i>	Informan Pendukung 3
7	Muhammad Iqbal	<i>Reference Group</i>	Informan Pendukung 4

### a) Profil Informan Utama

#### 1) Muhammad Harun

Informan pertama bernama Muhammad Harun, biasanya dipanggil dengan nama Harun. Harun merupakan seorang pria kelahiran Palembang tanggal 26 januari 1993. Awal mula Harun

---

<sup>24</sup> Lexy J. Moleong. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 9.

bermain *game online* beranjak dari kelas 2 SMA dan sampai sekarang masih menggemari untuk bermain *game online*. Banyak *game online* yang telah dimainkannya seperti *AyoDance*, *Point Blank*, *Crisis Action*, *Audition Mobile Indonesia*, *PUBG Mobile*, dan masih banyak lagi. Untuk mendukung minatnya dalam bermain *game online* dan memperbanyak teman, Harun mengikuti salah satu komunitas *Gamers* yang ada di kota Palembang, yakni Palembang *All Star*. Melalui komunitas ini, Harun dapat menyalurkan hobinya dalam bermain *game* dalam memperbanyak teman. Harun juga menjadi salah satu admin didalam struktur pengurus komunitas Palembang *All Star*.

Harun memiliki postur tubuh yang tidak terlalu tinggi, hidung mancung, dan berkulit putih serta memiliki wajah yang menarik dengan bergaya rambut yang sedikit ikal. Pria kelahiran 90-an ini berkuliah di STIA & Pemerintahan Annisa Dwi Salfarizi di Palembang dan mengambil jurusan ilmu pemerintahan, bahkan ia saat ini sedang menunggu wisudanya. Harun juga bekerja di kantor Gubernur kota Palembang sebagai staf asisten I bidang pemerintahan dan kesra. Ditengah kesibukannya pun ia masih bisa bermain *game online*.

## 2) **Fadly Dwi Saputra**

Informan kedua pada penelitian ini bernama Fadly Dwi Saputra, namun sapaan akrabnya yakni bernama iis. Iis adalah seorang pria yang lahir di Palembang pada tanggal 28 september 1994. Ia memiliki wajah yang menarik dan rambut bergaya british, sedikit brewok, berkulit sawo matang, dan memiliki tubuh yang cukup ideal. Pria berusia 25 tahun ini pernah berkuliah di STIHPADA atau singkatan dari Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Sumpah Pemuda dan mengambil jurusan ilmu hukum. Setelah lulus dari perkuliahan, Ia berkerja di PT. Finansia Multi Finance (Kredit Plus) sebagai admin BPKB custodian.

Iis mengaku jika ia mulai mengenal dan bermain *game online* sejak dari SMP sampai dengan sekarang. *Game* yang ia mainkan juga beragam. Mulai dari *game PC* yakni *Point Blank*, *Freestyle*, *AyoDance* sampai berpindah ke *game smartphone* seperti *Audition Mobile Indonesia*, *Crisis Action*, *Point Blank Mobile*, *Get Rich*, *Mobile Legend*, dan lainnya. Untuk mencari teman yang memiliki hobi yang sama, Iis pun mencari komunitas *gamers* yang ada di kota Palembang. Setelah ia menemukan dan bergabung di salah satu komunitas *gamers* tersebut, ternyata ia tidak bisa beradaptasi dengan baik terhadap orang-orang yang berada disana. Namun, beberapa bulan setelah ia bergabung di komunitas yang pertama ia temukan, Iis pun bergabung di

komunitas Palembang *All Star*. Ia pun menemukan komunitas yang benar-benar membuatnya nyaman didalamnya dan dapat menyalurkan hobinya dengan baik antar sesama anggota didalam ruang lingkup komunitas Palembang *All Star*.

### 3) Derra Legianna Chintya

Informan ketiga bernama Derra Legianna Chintya, nama panggilannya bernama Dera. Dera merupakan seorang perempuan yang lahir di Rambas pada tanggal 6 desember 1998. Ia memiliki paras yang cantik dan menggunakan hijab, berkulit putih, dan memiliki suara yang lembut. Dera adalah salah satu mahasiswi semester 5 di UIGM atau singkatan dari Universitas Indo *Global* Mandiri Palembang dan mengambil jurusan manajemen informatika.

Perempuan dengan tinggi sekitar 159 cm ini memiliki sifat yang pemalu namun asik untuk diajak berbicara. Perempuan berusia 20 ini mengatakan jika ia menggemari bermain *game* sejak dari SD atau sekolah dasar. *Game* yang dimainkan saat itu *Playstation 1* seperti *harvest moon*, *digimon rumble arena*, *nascar rumble*, *crash team racing*, dan lainnya. Beranjak SMA, Dera mulai mengenal dan bermain *game online* seperti *AyoDance*, *Audition Mobile* Indo, *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan masih banyak lagi. Semenjak mengenal *game online*, ia mulai mengikuti komunitas *gamers* Palembang *All Star*. Namun, Dera hanya

mengikuti di grup *line*-nya saja dan tidak pernah mengikuti *gathering* yang diadakan oleh komunitas itu, dikarenakan sifat pemalunya terhadap orang lain.

## **b) Profil Informan Pendukung**

### **1) Putri Ayu**

Putri Ayu atau biasa dipanggil Ayu merupakan kekasih dari Harun. Ayu lahir di Palembang pada tanggal 5 juni 2000. Ia pernah bersekolah di SMK Bina Cipta kota Palembang jurusan Adm. Perkantoran. Ia saat ini berkerja di CV. Sarana Solusindo sebagai admin. Sebelum berkerja disana, perempuan kelahiran 20an ini sempat bekerja di salah satu cabang rumah makan bebek harissa. Awal mula Ayu dan Harun saling berkomunikasi pada saat Iqbal memperkenalkan Ayu kepada Harun. Karena Iqbal merupakan *supervisor* di rumah makan bebek harissa, serta Iqbal merupakan teman sekomunitas Harun.

Ia menjalin hubungan dengan Harun pada bulan maret 2019. Walaupun mereka mempunyai kesibukan masing-masing dengan pekerjaan, tetapi mereka selalu menyempatkan waktu luangnya untuk saling bertemu dan melakukan interaksi. Ayu baru mengetahui jika kekasihnya ini memiliki hobi bermain *game online* setelah 1 bulan mereka menjalin hubungan. Namun Ayu tidak

mempermasalahkan hal tersebut, asalkan kekasihnya itu bisa membagikan waktu dengannya.

## **2) Faisal Nugraha**

Faisal Nugraha atau biasa dipanggil Faisal ialah teman sekomunitas Iis di Palembang *All Star*. Ia lahir di Palembang tanggal 28 april 1995. Pria kelahiran 90an ini merupakan salah satu lulusan dari Universitas Muhammadiyah Palembang jurusan ilmu hukum pada tahun 2017. Faisal mengenal Iis pada saat mereka masuk di komunitas Palembang All Star 3 tahun yang lalu. Mereka menjadi teman akrab sejak bergabung di komunitas tersebut.

Faisal dan Iis memiliki sebuah kesamaan. Mereka sama-sama menyukai bermain *game online*, bahkan *game online* yang mereka mainkan pun hampir sepenuhnya sama. Sehingga mereka selalu selalu tidak lepas melakukan interaksi antar sesama baik didalam *game* maupun saat mereka berkumpul.

## **3) Meidhita Putri Amalia**

Meidhita Putri Amalia atau sapaan akrabnya Ditak merupakan sahabat Derra. Ia lahir di Palembang pada tanggal 9 Mei 1998. Mereka sudah bersahabat sejak menginjak SMP. Ditak merupakan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang jurusan sistem informasi semester 5. Perempuan berusia 21 tahun ini memiliki sifat yang homuris, sehingga Derra merasa nyaman dan tidak pernah bosan jika bersama dengan sahabatnya itu.

Ditak mengetahui jika sahabatnya mempunyai hobi bermain *game online* sejak mereka duduk dibangku SMA. Mereka juga saling bertukar cerita di masa lalu, sehingga Ditak baru mengetahui jika Derra sangat menggemari bermain game sejak masih SD.

#### **4) Muhammad Iqbal Wijaya**

Muhammad Iqbal Wijaya atau biasa dipanggil Iqbal merupakan salah satu admin yang berpengaruh di komunitas *gamers* Palembang *All Star*. Ia lahir di Palembang tanggal 16 oktober 1995. Pria berusia 24 tahun ini pernah bersekolah di SMK PGRI 2 Palembang. Saat ini berkerja di rumah makan bebek harissa sebagai *supervisor*. Awal mula Iqbal bergabung di komunitas Palembang All Star pada awal bulan maret 2015.

Iqbal mengenal Harun, Iis, dan Dera saat mereka bertiga bergabung di komunitas itu. Mereka bertiga tidak masuk secara bersamaan melainkan bertahap. Iqbal memiliki sifat yang pandai merangkul seseorang. Biasanya jika ada anggota baru yang bergabung, maka ia yang akan merangkul orang tersebut. Salah satunya suka mengajak orang itu untuk berbicara, memperkenalkan anggota baru kepada yang lain, dan lainnya.

### BAB III

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Manusia Menggunakan Pikirannya Untuk Memahami Sesuatu (*Mind*).

Mendengar kata *game* ditengah masyarakat kita khususnya dikota Palembang sudah tidak asing lagi. Aktivitas yang lahir dari kebiasaan untuk memainkan *game* telah menyebar luas dan terlihat jelas dimata kita. Pada era 90-an *game* konsol dari produk Sony yang kita kenal dengan sebutan *Play Station 1* atau disingkat menjadi *PS1* telah menyebar luas mendunia salah satunya adalah Negara Indonesia. Sebelum *game online* berbasis komputer dan *smartphone* hadir, *game* dari perusahaan Sony ini masih banyak diminati dan dinikmati oleh banyak orang, sama seperti yang dikatakan oleh seluruh informan utama:

*“Waktu aku SMP, hobi nian aku maen game PS1. Banyak game yang kumainke waktu itu. Apolagi game yang berbau petualangan, paling seneng nian untuk ngetamatkenyo. Waktu SMA baru aku galak maen game online.”*<sup>25</sup>

*“Kalo maen game sih dari SMP lah maen, tapi waktu itu maennyo game PS1. Waktu naek kelas ke SMA baru hobi maen game online, biasonyo galak maen di warnet. Semenjak ado game online di hp, dak pernah lagi maen game online di warnet”*<sup>26</sup>

*“Hobi maen game dari SD, waktu itu maen PS1. Banyak yang dimaenke, sangkin senengnyo main game, galak lupu waktu terus sering dimarahi wong tuo. Abes dari PS1, pindah ke PS 2. Pas SMA baru galak maen game online.”*<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 22 Oktober 2019.

<sup>26</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 21 Oktober 2019.

<sup>27</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 22 Oktober 2019.

Dari pernyataan yang mereka berikan diatas dapat kita lihat bahwa seseorang yang menyukai untuk bermain *game* telah tertanam sejak kecil. Namun pada saat itu *mind* atau pikiran mereka belum mengetahui makna dari *gamer*. Hal tersebut terlihat dari pernyataan informan utama ketiga yang mengatakan bahwa ia sangat asik bermain *game* tanpa memikirkan hal yang lain.

Pernyataan seluruh informan utama diatas dapat kita simpulkan bahwa memori tentang *game* yang mereka mainkan sejak duduk dibangku SD ataupun SMP masih melekat kuat didalam pikiran mereka. Jawaban yang mereka lontarkan secara spontan dari mulut mereka tentang *game* yang mereka mainkan, menunjukkan bagaimana keadaan masa kecil mereka. Informan utama pertama yang mengatakan bahwa sejak SMP dia sangat menggemari bermain *game* PS1 seperti *tamiya*, *harvest moon*, dan lainnya. Ini menunjukkan bahwa informan utama pertama ini lahir dari keluarga yang memanjakan dirinya. Sedangkan pada informan utama ketiga, mengatakan bahwa ia sering dimarahi jika bermain *game* sampai lupa waktu. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan masa kecil informan utama ketiga sedikit lebih tangguh dari informan utama pertama. Hal ini juga diperkuat dengan fakta bahwa informan utama ketiga memiliki seorang kakak. Analisa tentang *game* yang informan utama mainkan sejak kecil sampai sekarang yakni *game online*, akan membawa mereka untuk berasumsi dalam mengartikan seseorang yang bermain *game* atau *gamer*.

Pernyataan makna *gamer* tentang *game* yang mereka mainkan sejak kecil sampai sekarang yakni *game online* akan membawa mereka dalam memahami makna itu sendiri. Hal ini dilontarkan dari pernyataan informan utama pertama: *“Gamer menurut aku, uwong yang hobi memaenken game dalam bentuk apo bae. Dak Cuma dalam 1 versi atau monoton.”*<sup>28</sup>

Hal senada pun diungkapkan oleh informan utama kedua dan ketiga: *“Arti gamer itu uwong yang dak cuma maenke sikok atau duo bae. Mereka yang banyak memaenke game yang lain jugo dan ngerti nian tentang game yang dio maenke.”*<sup>29</sup>

*“Gamer itu, yo uwong yang banyak maenke game. Mereka biasonyo bakal fokus dan serius nian waktu maenke game. Mereka jugo bakal ngelakuke apo be untuk game yang dimaenkenyo itu, contoahnyo yo dio bakal rela ngeluarke duet untuk game yang dio fokuske itu.”*<sup>30</sup>

Penuturan yang diungkapkan oleh informan utama pertama dan ketiga diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang bisa dikatakan *gamer* jikalau seseorang itu tidak hanya memainkan beberapa *game* saja, melainkan memainkan banyak *game* yang tentunya *game* tersebut dimengerti oleh pemainnya. Pernyataan informan utama kedua pun senada dengan informan utama pertama dan ketiga, namun ada penambahan dari informan utama kedua mengenai makna *gamer*. Kesimpulan yang penulis ambil dari keseluruhan informan utama mengenai makna *gamer* yakni para pemain *game online* ini memiliki ruang tersendiri, berbeda dengan orang pada umumnya. Makna

---

<sup>28</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 29 Oktober 2019.

<sup>29</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>30</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 29 Oktober 2019.

*Gamer* dapat diartikan sebagai seseorang yang terlalu fanatik dalam bermain *game*. Mereka tidak hanya terfokus pada satu *game* saja, melainkan banyak *game* yang dapat mereka mainkan. Mereka juga akan melakukan apa saja untuk memuaskan hasratnya tersebut.

Makna *gamers* yang luas, mengakibatkan para pemain *game online* ini memiliki asumsi tersendiri dalam memahami makna seseorang dalam bermain *game*. Hal ini dilontarkan informan utama pertama dan ketiga:

*“Kalo menurut aku, uwong yang jadi gamer itu biaso bae sih. Tergantung caro dio memaknai gamer itu cakmano. Kalo aku pribadi yo uwong yang jadi gamer itu pacak nambah pergaulan dan jugo wawasan. Intinyo pacak nambah kawan lah.”*<sup>31</sup>

*“Uwong yang jadi gamer itu sebenernyo biaso bae, karno itu hak mereka dewek yang nentukenyo. Biso bae mereka yang maen game itu lagi kesel lantak sesuatu terus ngelampiaskenyo ke dalam sebuah game atau biso jugo untuk cari hiburan karno lagi gabut.”*<sup>32</sup>

Berbeda dengan dengan informan kedua, ia memaknai seseorang yang menjadi *gamer* itu kearah yang positif. Berikut penjelasannya:

*“Dijaman sekarang gamer itu sudah bukan lagi sebagai ajang untuk bermain saja, namun gamer sekarang lah ado wadahnyo seperti sekarang lah rame. Ehh, esports dan diadakenyo banyak perlombaan seperti piala presiden. Jadi menurut aku, untuk seorang menjadi gamer itu dak ado salahnyo kareno menjadi gamer jugo dapat membuat kito mendapatkan prestasi.”*<sup>33</sup>

Dari ungkapan ketiga informan utama diatas dapat dikatakan bahwa seseorang yang menjadi *gamer* itu ada yang mengarah ke positif, bahkan ada juga kearah negatif. Tergantung cara orang itu memanfaatkan *game* yang

---

<sup>31</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>32</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>33</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 29 Oktober 2019.

dimainkan. Hal ini diperkuat dengan fakta yang telah terjadi seperti yang peneliti jelaskan di bab sebelumnya bahwasannya ada seseorang yang dapat membeli mobil ferrari dan mencukupi kebutuhan hidup sehari-harinya dengan bermodalkan bermain *game* saja.

Keseruan dan fitur yang menarik dari tiap *game online* yang disuguhkan oleh pembuat *game* menjadi daya tarik yang sulit dielakan bagi para pemain *game* dalam minatnya untuk memainkan *game* tersebut. Selain itu grafik yang terlihat seperti nyata menjadi salah satu alasan mengapa *game online* ini diminati oleh para *gamers*. Seperti hal yang diungkapkan informan utama pertama: *“Yang aku senengi di game online itu yo kareno mudah dimaenke, grafik bagus, gamenyo dak monoton, seru pas mabar samo kawan.”*<sup>34</sup>

Adapun hal yang diungkapkan oleh informan utama kedua dan ketiga mengenai hal yang ia sukai di *game online*. Berikut penjelasannya: *“Yang aku senengi di dalam game online itu yang pasti biso mabar samo kawan dan orang lain, terus biso ngobrol samo kawan yang kenal di game itu.”*<sup>35</sup>

*“Yang aku senengi di game online salah satunyo pacak maen bareng kawan. Terus game online jaman sekarang lah bagus, dak cak dulu masih galak 8 bit. Game online jugo biasonyo identik dengan game yang biso dimaenke jangka panjang, maksudnyo dak ado sistem tamat. Biasonyo sering update dio, jadi dak cepet malek kito maen.”*<sup>36</sup>

Jawaban yang diberikan informan utama pertama terhadap hal yang disukainya, membuat peneliti memahami bahwa seorang *gamer* menyukai

---

<sup>34</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>35</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>36</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*game online* berdasarkan imajinasi *visual* yang ada didalam *game* tersebut. Grafik yang terlihat nyata memang sangat menarik. Penampilan *game* yang memukau dan sangat mudah dimainkan serta tidak terlalu monoton dapat dengan mudahnya menarik ketertarikan seseorang untuk memainkan *game* tersebut. Pernyataan informan utama pertama yang mengatakan bahwa *game* yang seru adalah *game* yang bisa dimainkan bersama teman, sehingga hal itu bisa memicunya bertahan untuk menjadi seorang *gamer*.

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan utama kedua dan ketiga yang melontarkan bahwa hal yang mereka sukai di *game online* adalah bisa bermain dan melakukan interaksi bersama temannya, hal ini bisa menjadi pemicu rasa nyamannya terhadap *game online* dan akan terus memiliki kecanduan dalam bermain *game*.

Beberapa jenis ataupun *genre* dari *game online* tidak menutup kemungkinan membuat mereka bertahan menjadi seorang *gamers*. Karena jenis atau *genre game online* yang mereka sukai dapat menjadi salah satu faktor mereka bertahan dalam memainkan *game* tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh ketiga informan utama. Berikut penjelasan mereka:

*“Jenis atau genre game online di smartphome yang aku senengi iolah adventure. Alasannyo kareno banyak teka-teki, taktik, seru dan tamatnyo lamo. Apolagi kalo equipnyo masih cupu rasonyo pengen banyak yang dikejer supaya makin kuat.”*<sup>37</sup>

*“Genre game online di smartphome yang paling aku seneng itu iolah game moba samo tembak-tembakan yang sifatnyo survival. Alasannyo, yo pertamo game moba itu maennyo berdasarkan kerjosamo, kalo dak ado kerjosamo susah menang. Kalo alasan yang survival tadi yo melatih skill*

---

<sup>37</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*kito nian. Apolagi game tembak-tembakan itu kan memang game lanang nian.*"<sup>38</sup>

*"Kalo untuk genre yang aku senengi itu yang pertama aku seneng genre musik/dance, kedua aku seneng game moba. Alasannyo kalo game musik itu banyak lagu-lagu bagus yang lagi populer jadi bikin betah maennyo. Kalo untuk game moba aku seneng kareno seru dimaeni. Apolagi sekarang banyak game moba android. Jadi maennyo biso lebih mudah dari Hp."*<sup>39</sup>

Dari penuturan yang diberikan oleh ketiga informan diatas bahwa *genre* atau jenis *game* yang dimainkan sangat berpengaruh dalam pembentukan mereka menjadi seorang *gamers*. Hal ini perkuat dengan penjelasan ketiga informan utama yang sangat antusias dalam menjawab jenis atau *genre game* yang mereka sukai. Kondisi mereka sewaktu kecil tidak menutup kemungkinan akan mempengaruhi mereka kedepannya. Seperti informan utama pertama yang mengatakan sejak waktu kecil ia sukai bermain *game* petualangan. Ketika menginjak dewasa, ia pun menyukai *game* berjenis *adventure*.

*Game online* yang sering dimainkan ternyata memiliki beberapa faktor yang membuat mereka risih dan mengganggu dalam kenyamanan mereka dalam bermain, seperti yang dilontarkan oleh informan utama kedua: *"Sikok yang bikin dak seneng pas maen tuh iolah ketemu kawan buyan dak pacak maen. Pacaknyo AFK."*<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>39</sup> Derra Legiaan Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>40</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan utama pertama dan ketiga:  
*“Yang aku dak senengi pas maen game yo kalo ketemu uwong yang dikit-dikit ngomong kasar. Kalo didalem game sering nian ketemu samo uwong yang cak itu.*

*“Hal yang dak aku senengi di dalam game, yang pertama banyak uwong toxic. Karena toxic itu ganggu kalo lagi maen, terus pas maen galak dapet player yang maennyo nge-troll. Terus di game kadang-kadang jugo nge-lag entah dari jaringan ataupun dari game nyo.”<sup>41</sup>*

Pernyataan yang diberikan oleh informan utama kedua bahwa ada rasa gelisah atau membuatnya risih jika bertemu seorang pemain pemula yang setim dengannya. Peneliti akan menjelaskan sedikit mengenai sistem *game online* yang biasa dimainkan. *Game online* memiliki sistem tersendiri dalam pembentukan kelompok yang dimainkan. Ada yang 1 tim terdiri dari 3 orang, ada juga 4 orang bahkan bisa mencapai 10 orang dalam 1 tim. Didalam tim tersebut kita bisa mengajak teman kita untuk satu team dengan kita atau kita bisa mencarinya secara random. Alhasil jika kita mencari tim secara random, kita bisa menemukan pemain yang hebat ataupun pemain pemula.

Informan utama kedua juga mengatakan bahwa pemain pemula bisanya hanya melakukan AFK. Kata AFK merupakan salah satu bentuk interaksi simbolik yang hanya dimengerti oleh sekelompok orang yakni para pemain *game* saja. Makna AFK sendiri ialah singkatan dari *Away From Keyboard* yang memiliki arti meninggalkan permainan baik itu dalam jangka waktu yang singkat maupun lama.

---

<sup>41</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikatakan oleh informan utama kedua dan ketiga bahwasannya hal yang tak mereka sukai adalah seseorang yang melakukan *toxic* dan bermain *nge-troll*. Dua kata yang asing bagi kita ini merupakan bahasa simbol dari *gamer*. Pertama, kata *toxic* memiliki arti seseorang yang melakukan interaksi ataupun komunikasi didalam *game* yang mereka mainkan dengan menggunakan bahasa yang kasar, sehingga membuat pemain yang lain risih dan tidak sedikit pula orang akan meresponse hal tersebut dengan menggunakan bahasa *toxic* juga. Kedua, makna *troll* yang peneliti pahami yakni memiliki arti seseorang yang memainkan *game* dengan sengaja membuat tim sendiri kalah demi kepuasan tersendiri namun merugikan pemain lain yang setim dengannya.

Informan utama ketiga juga mengungkapkan perasaannya mengenai game yang sering *nge-lag* sehingga membuat ia risih dan malas untuk memainkan game tersebut. *Lag* pada game biasanya membuat *game* tersebut tidak berjalan dengan baik. Faktornya disebabkan oleh jaringan internet yang digunakan ataupun sistem *game* itu sendiri. Peneliti beranggapan jika *game* yang dimainkan oleh para *gamers* ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkannya, mereka akan mengeluarkan rasa kekesalannya terhadap *game* tersebut. Hal ini bisa memicu mereka untuk berpindah ke *game* lain, namun bukan untuk berhenti bermain *game online* selamanya. Karena *game online* sudah melekat di pemikiran mereka. Hal ini diperkuat dengan ketiga informan utama dalam penelitian ini yang telah bermain *game* sejak kecil hingga sekarang.

Pandangan *gamers* dimata masyarakat masih melekat kurang baik seiring perkembangannya. Karena masyarakat masih beranggapan bahwa *game* sebagai salah satu pengaruh buruk dalam aktifitas seseorang. Namun hal ini tidak terlalu dipikirkan oleh informan utama pertama. Berikut penjelasannya:

*“Penilaian uwong terhadap gamers sih memang ado yang cak itu. Ado yang ngomong kalau main game itu untuk apo sih sebenarnya, dak ado manfaatnyo. Sebenarnya itu Cuma beberapa kaum awam be yang tentunya masih belum mengenal gamer itu cak mano. Yo kalu aku dewek sih, kalau ado yang ngomongi aku gamer dan sebagainya aku biaso bae, kan emang hobi.”<sup>42</sup>*

Pernyataan informan utama pertama mengenai pandangan masyarakat mengenai *gamers* memang terbilang tidak sedikit yang beranggapan negatif. Dikarenakan mereka belum mengetahui dunia *gamers* itu seperti apa. Informan utama pertama juga tidak terlalu mempermasalahkan hal itu seperti yang ia ungkapkan bahwa ia merasa baik-baik saja karena bermain *game online* merupakan hobinya.

Hal senada pun diungkapkan oleh informan utama kedua:

*“Kalo aku pribadi sih, emang banyak uwong yang beranggapan cak itu. Karno mereka dak tau, gamer itu cakmano sebenarnya. Misal ado uwong yang ngomong cakitu, aku biaso bae sih. Omongan mereka jugo dak terlalu mempengaruhi aku jugo.”<sup>43</sup>*

Pernyataan informan utama kedua tidak jauh berbeda dengan informan utama pertama yang mengatakan bahwa tidak sedikit masyarakat beranggapan negatif mengenai *gamer*. Tanggapan orang luar mengenai seseorang yang bermain *game online* pun tidak terlalu mempengaruhi *mind* dari informan

---

<sup>42</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 30 Oktober 2019.

<sup>43</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

utama kedua. Hal ini diperkuat dengan ungkapannya yang mengatakan bahwa ia tidak terlalu peduli dengan tanggapan negatif tersebut.

Sementara itu informan utama ketiga melontarkan pembelaannya terhadap pemikiran masyarakat yang menganggap *gamers* itu negatif:

*“Kalo aku liat sih masih banyak uwong yang beranggapan negatif tentang gamers. Bikin kito males lah, lupu waktu lah, dak ado hasilnya. Yo kalo ado uwong yang beranggapan seperti itu memang idak sepenuhnya salah, kareno ado beberapa uwong yang cak itu. Tapi tidak seluruhnya cak itu, buktinyo aku yang galak maen game online di hp sambil live streaming di nimo tv dan game.ly. Alhamdulillah dari sano aku dapet penghasilan yang lumayan. Jadi jangan terlalu terfokus ke negatifnyo be, tapi cubo lebih terbuka lagi pikirannyo mengenai game online itu cakmano. Dan kalo ado uwong yang ngomongi aku gamers, yo response aku biaso bae sih. Terserah uwong nak ngomong aku gamers apo idak, karena gamers itu bukan mengakui tapi diakui.”<sup>44</sup>*

Informan utama ketiga merasa bahwasannya masyarakat terlalu terfokus terhadap dampak negatif dari *gamers* tanpa melihat dari segi positifnya. Hal ini tidak berbeda jauh dengan apa yang diungkapkan oleh informan utama pertama dan kedua. Mungkin salah satu faktornya adalah *gamers* tidak terlalu terekspos luas di media massa, sehingga masih banyak masyarakat awam yang belum memahami dampak positifnya seperti apa. Informan utama ketiga berasumsi bahwa baik dan buruknya *gamers* tergantung dari seseorang yang memanfaatkannya. Jika ia hanya terlena dengan *game* yang dimainkannya maka akan berdampak negatif, sebaliknya jika ia dapat memanfaatkan *game* tersebut dengan baik maka dapat berdampak positif.

Berdasarkan hasil penelitian tentang konsep *mind* atau pikiran diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang bisa membentuk konsep

---

<sup>44</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*mind* terhadap seorang *gamers*. Seperti informan utama pertama yang mengakui jika ia mulai bermain *game* sejak ia duduk dibangku SMP. Pada saat itu, ia belum menyadari tentang konsep seorang *gamers*. Sehingga ia belum bisa menempatkan baik atau buruknya konsep *gamers*. Memori yang melekat sejak kecil akan berdampak padanya untuk terus menyukai bermain *game* dan akan membentuk tersendiri konsep *mind* informan utama terhadap *gamers*. Bahkan jenis *game* yang dimainkan sejak ia kecil hingga sekarang masih melekat padanya dan akan terus berlanjut. Hal ini menunjukkan bahwa betapa kuatnya pengaruh *game* yang masuk ke *mind* informan utama pertama. Selain itu, tanggapan masyarakat mengenai makna *gamers* tidak terlalu dipedulikan serta diabaikan oleh informan utama pertama sehingga tanggapan tersebut tidak terlalu mempengaruhi konsep *mind*-nya terhadap *gamers*.

Selanjutnya informan utama kedua yang mengakui akan kegemarannya bermain *game* sejak kecil. Seiring berjalannya waktu dimulai dari *game Playstation 1* sampai berkembang ke *game online* berbasis *smartphone* semakin membuatnya menyukai *game*. Namun ia belum menyadari konsep *gamers* pada dirinya. Karena informan utama kedua selalu beranggapan bahwa ia hanya hobi bermain *game* saja. Sebenarnya hobi bermain *game* sama halnya menanamkan konsep *gamers* itu sendiri. Tanpa ia sadari pun, membela *gamers* dan memaknainya ke arah yang positif. Seperti yang ia ungkapkan sebelumnya bahwa *gamers* bukan hanya sebagai ajang bermain saja, melainkan telah disediakan wadahnya sebagai ajang perlombaan yang bergengsi. Informan utama kedua juga memiliki pandangannya tersendiri

mengenai diri dan makna *gamers*, sehingga ia mempunyai penilaian individu terhadap konsep *mind gamers*.

Konsep *mind* pada informan utama ketiga sendiri, telah terbentuk semenjak ia masih kecil. Tidak jauh berbeda dengan informan utama dan kedua. Kegemarannya akan bermain *game* yang ia mainkan setiap hari dari kecil sampai sekarang, akan membawanya untuk terus menerus menyukainya terutama *game online*. Hal ini terlihat saat ia mengungkapkan bahwa sewaktu kecil ia sering dimarahi lantaran terlalu asik bermain *game*. Semakin berkembangnya menjadi *game online* berbasis *smartphone* membuat pikirannya semakin terbuka. Konsep *mind* informan utama ketiga sendiri mengenai *gamers*, telah dianggap sebagai kebiasaannya. Sehingga pandangan masyarakat atas baik ataupun buruknya mengenai *gamers*, akan dianggap biasa saja bahkan akan di response baik oleh informan utama ketiga.

## **B. Manusia Memiliki Peran Dalam Melakukan Sebuah Interaksi Ataupun Tindakan (*Self*).**

Interaksi individu yang terjadi ditengah masyarakat akan lebih banyak dibentuk agar bisa memahami dan menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku. Karena individu memiliki sifat dan perilaku tersendiri dalam melakukan interaksi. Dalam konsep diri, proses pembentukan konsep *self* amatlah panjang. Faktor *mind* dan *society* tentunya sangat berpengaruh dalam pembentukan proses konsep *self*. Pembentukan proses *self* dalam pemaknaan

*gamers*, mereka harus menunjukkan seberapa jauh manakan mereka untuk mendapatkan konsep *self* yang ideal dalam diri mereka.

Pembentukan konsep *self* pada ketiga informan dapat dilihat dari minat mereka dalam memainkan *game* sejak usia dini. Seiring perkembangan teknologi di generasi millennial saat ini, mereka semakin menyukai *game* khususnya *game online* berbasis *smartphone* yang sedang *hits* sekarang. Kebebasan mereka dalam bermain tanpa adanya larangan dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam membentuk konsep *self* individu.

Informan utama pertama merupakan seorang *gamers* yang tidak hanya menyukai bermain saja. Ia mengaku pernah menggunakan uang dari hasil kerjanya untuk membeli *item*/barang yang ada di *game* tersebut. Berikut penjelasannya:

*“Biasanya kalo ada item yang aku seneng di game pasti aku beli. Waktu itu pernah maen game Au Mobile, ada baju yang aku seneng pasti kubeli. Pernah jugo beli skin di game mobile legend. Yo kalo aku sih asal dari duet dewek, dak apo-apo lah untuk kesenangan tersendiri.”*<sup>45</sup>

Tidak jauh berbeda yang dilontarkan oleh informan utama kedua dan ketiga. Berikut Penjelasannya:

*“Dulu aku pernah maen game online di PC. Gamenyo itu namonyo Freestyle, cak olahraga basket cak itu game nyo. Nah dulu sangkin gilonyo maen game itu, banyak ngabesi duet aku untuk beli-beli barang di game itu. Tapi sayangnyo waktu itu gamenyo sepi dan akhirnyo tutup. Disitu sih yang bikin nyesel. Dan memutuskan untuk dak galak ngeluarke duit lagi untuk game. Tapi lamo kelamoan main game online di hp, tanpa sengaja ngeluarke duit lagi untuk beli skin di game mobile legend.”*<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>46</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*“Kalo aku sih yo aman ado duet lebih, galak aku isi untuk beli sesuatu di game yang aku maenke atau kalo lagi pengen nian dengan sesuatu di game itu, kadang aku beli. Selain itu aku galak live streaming maen game, alhamdulillah galak dapet duet dari sano. Aku biasonyo hasil dari sanolah, galak aku beli ke sesuatu untuk game yang aku maenke.”<sup>47</sup>*

Pernyataan informan utama pertama dan ketiga mengenai aktualisasinya terhadap *game online* ternyata dilakukan dengan berbagai cara. Tidak hanya untuk menikmati bermain *gamenya* saja, melainkan mengoleksi *item*/barang yang ada di *game* tersebut. Aktualisasi diri yang dilakukan informan utama pertama dan ketiga dalam menggunakan uangnya untuk mengoleksi barang yang ada di *game online* guna melepaskan hasratnya demi kepuasan tersendiri. Dengan mengoleksi *item* atau barang di *game online* itu, akan membuatnya menjadi lebih percaya diri dalam memainkan *game* tersebut.

Ungkapan yang dilakukan oleh informan utama kedua tidak jauh berbeda dengan informan utama pertama. Ia mengungkapkan bahwa cara mengekspresikan kesenangannya dalam bermain *game*, ia rela menghabiskan uangnya hanya untuk membeli *item* di *game online* yang dimainkannya. Walaupun sempat kecewa dengan *game* yang dimainkannya dikarenakan tutup *server*, membuat ia berpikir untuk tidak mengeluarkan uangnya kembali untuk membeli barang yang ada di *game online*. Namun konsep *self* mengenai *gamers* melekat padanya, sehingga ia tanpa sengaja mengeluarkan uangnya kembali, hanya untuk memenuhi hasrat kepuasaannya dalam bermain *game online*. Hal ini diperkuat dengan ungkapan informan utama kedua yang

---

<sup>47</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 29 November 2019.

mengatakan bahwa ia mengeluarkan kembali uangnya untuk membeli *skin* di *game online smartphone* yang bernama *mobile legend*.

Dengan mengaktualisasikan diri sebagai *gamers* di lingkungan masyarakat kota Palembang, hal ini tentunya akan membawa ke zona nyaman atau tidaknya mereka menjadi seorang *gamers*. Berikut penuturan dari informan utama pertama: “*Sejauh ini biaso bae, ngikutin alur perkembangan game. Jadi nyaman atau idaknyo masih dinomor duoke yang penting perluasan pergaulan.*”<sup>48</sup>

Hal serupa pun diungkapkan oleh informan utama kedua: “*Aku sih biaso-biaso bae, karno aku maen game emang untuk ngelepas penat aku kalo lagi bosan.*”<sup>49</sup>

Informan utama ketiga pun melontarkan penjelasannya mengenai nyamannya menjadi seorang *gamers*. Berikut Ungkapannya: “*Kalo menurut aku sih nyaman-nyaman bae. Katek yang salah samo gamer. Dan dari uwong yang disekitar aku jugo mereka biaso-biaso bae kalo aku sering maen game.*”<sup>50</sup>

Pernyataan dari keseluruhan informan utama dapat kita simpulkan bahwasannya nyaman atau tidaknya menjadi *gamers* bukan terletak pada kepuasan kita dalam bermain *game*. Lebih tepatnya mengarah ke pergaulan mereka terhadap masyarakat. Apalagi mereka bergaul didalam suatu

---

<sup>48</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 30 Oktober 2019.

<sup>49</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>50</sup> Derra Legiaan Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 29 Oktober 2019.

kelompok yang memiliki hobi yang sama, sehingga mereka menemukan wadah untuk menampung dan menyalurkan aktifitasnya. Proses pembentukan *self* sendiri, akan lebih cenderung terbentuk disana.

Disatu sisi, ada ungkapan yang dilontarkan oleh informan utama kedua mengenai ketidaknyamannya mengenai tanggapan seseorang mengenai dirinya. Berikut penjelasannya:

*“Ado sih yang waktu itu pernah bikin aku dak nyaman. Ado kawan dari tempat aku begawe yang sok tau dan tibo-tibo nge-judge aku masalah maen game. Padahal dio dak tau perkembangan game sekarang cak mano.”*<sup>51</sup>

Berbeda dari sudut pandang yang diungkapkan oleh informan utama pertama dan ketiga. Berikut penuturannya: *“Bagi aku sih biaso-biaso bae kalo di dalam masyarakat. Kalo didalam game, yang bikin dak nyamannyo paling kalo ado uwong yang ngomong kasar bae.”*<sup>52</sup>

*“Untuk saat ini tidak terlalu sih. Tapi pernah ado yang bikin aku dak nyaman. Cak budak dibawah umur yang sekarang sudah banyak bermain game online yang lagi musim sekarang. Sebenernyo dak papo. Tapi budak sekarang sudah ngerti istilah kasar di game online. Jadi kadang dak lemak dengernyo.”*<sup>53</sup>

Kritikan seseorang yang datang dari luar mengenai pandangannya terhadap *game online* terkadang cenderung mengarah ke negatif. Terlebih lagi *game online* tidak terlalu terekspos luas ke media massa seperti Televisi. Yangmana orang tua lebih banyak menggali informasi melalui media cetak dan media massa seperti Televisi. Berbeda hal dengan anak-anak millennial

---

<sup>51</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>52</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 30 Oktober 2019.

<sup>53</sup> Derra Leginna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 30 Oktober 2019.

sekarang yang lebih aktif di media internet seperti *youtube*, sosial media, bahkan ada aplikasi *live streaming gaming* yang bisa dilihat oleh anak muda jaman sekarang untuk mendapatkan informasi seputar *game online*. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor dalam menghambatan pandangan seseorang khususnya masyarakat awam mengenai *game online* itu seperti apa.

Informan utama kedua memiliki hambatan tersendiri dalam berinteraksi dengan masyarakat di luar zonanya. Hal ini diperkuat dengan ungapannya yang mengatakan bahwa ada seseorang dari tempat kerjanya yang mengkritik permasalahan *game* terhadapnya, sehingga membuat ia menjadi tidak nyaman. Hal berbeda pun diungkapkan oleh informan utama pertama yang mengatakan bahwa tidak ada yang membuatnya risih di lingkungan disekitarnya, ia mengungkapkan ketidaknyamanannya lebih kepada seseorang yang bermain *game*.

Informan utama ketiga memiliki sudut pandang tersendiri mengenai ketidak nyamannya menjadi seorang *gamer*. Ia mengungkapkan bahwa anak jaman dahulu sangatlah berbeda dengan anak jaman sekarang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat *game* pun berkembang menjadi *game online* yang bahkan lebih praktis untuk dimainkan yakni *game online* berbasis *smartphone*. *Game online* tidak memiliki batasan usia untuk memainkannya, jadi anak yang masih usia dini pun dapat memainkannya. *Game online* juga biasanya terkenal dengan istilah bahasa yang kasar. Terlebih anak-anak masih belum bisa membedakan baik dan buruknya yang mereka lihat dan dengar, sehingga tanpa mereka sadari *mind* yang mengenai istilah bahasa kasar

didalam *game* tersebut akan menimbulkan *self* di kehidupannya. Hal itu membuat informan utama ketiga turut prihatin.

Adapun dukungan yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga kepada informan utama. Dukungan yang diberikan beragam. Seperti diberi kebebasan dalam bermain, disediakan sumber daya, ataupun *support* dari keluarganya. Seperti yang pernah dialami oleh informan utama ketiga. Berikut penjelasannya: *“Kalo dukungan yo dari kakak aku tulah yang sering support, bahkan kakak aku pernah nawari ke uwong untuk jasa joki main game online di aku bae.”*<sup>54</sup>

Ungkapan yang berbeda pun dilontarkan oleh informan utama pertama dan kedua. Berikut Pernyataannya:

*“Kalo untuk dukungan dari keluarga yo biaso bae. Paling Cuma difasilitasi bae, cak perangkat untuk dimaenke. Contohnyo waktu kecil dulu dikasih PS sampe dikasih gadget. Tapi sekarang dak lagi, kareno lah pacak nyari duet dewek.”*<sup>55</sup>

*“Dukungan keluarga sih dak ado. Keluarga jugo dak terlalu tau kalo aku hobby maen game. Paling pas masih kecil tulah. Itupun galak keno marah kalo maen gamenyo sampe lupu waktu. Tapi keluarga dak ngelarang untuk maen game, asal pacak bagi waktu be.”*<sup>56</sup>

Adanya *support* yang diberikan oleh anggota keluarga akan membuat *self* pada dirinya sebagai seorang gamer akan semakin berkembang. Seperti yang dilontarkan oleh informan utama kedua yang mendapatkan *support* dari kakak kandungnya sendiri. Selain itu, tanpa adanya larangan dan kebebasan dalam

---

<sup>54</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 30 Oktober 2019.

<sup>55</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>56</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

bermain akan membuat ia lebih leluasa dalam mengekspresikan dirinya menjadi *gamers*. Hal tersebut dilontarkan oleh informan utama kedua yang mengatakan bahwa ia tidak pernah dilarang untuk bermain *game* namun pihak keluarga membatasi kegiatan yang dilakukannya. Berbeda hal dengan informan utama pertama yang memberikan pernyataan bahwa pihak keluarganya tidak pernah memperlakukan kegiatan dirinya, bahkan *support* yang dilakukan keluarga atau kerabatnya yakni memfasilitasi hal tersebut.

Menggemari sesuatu bukanlah hal yang tidak wajar. Seseorang pasti memiliki hobi atau kegemarannya. Begitu juga dengan seseorang yang menggemari bermain *game online*. Asalkan hal yang mereka gemari bersifat positif maka mereka tidak akan terjerumus pada kebiasaan yang negatif. Seperti yang dilontarkan oleh informan utama pertama:

*“Menurut aku sih uwong yang main game itu yo bukanlah sifat yang kekanak-kanakan seperti yang wong yang dak ngerti game. Setidaknyo wong yang hobi main game itu dak bakal tepelok gawe-gawe yang dak bener.”*<sup>57</sup>

Tidak jauh berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh informan utama kedua. Berikut penjelasannya:

*“Bagi aku dewek sih yo game itu positif, dak tau bagi wong lain. Kareno bagi aku game itu tempat melepaske penat atau kebosanan aku kalo abes begawe. Setidaknyo kalo aku lagi pusing atau pun stres, larinyo idak ke hal yang negatif cak merokok ataupun parahnyo cak nyicip-nyicip narkoba. Yo game itulah tempat pelarian aku.”*<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>58</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Hal yang serupa juga dilontarkan oleh informan utama ketiga. Berikut penuturannya: *“Menurut pribadi aku dewek yo uwong yang maen game itu lebih baik daripada uwong yang melok gawe-gawe dak jelas. Setidaknyo gamer itu yo dak tepelok samo pergaulan bebas.”*<sup>59</sup>

Dari jawaban yang diberikan oleh ketiga informan utama dapat kita ketahui bahwasannya kehidupan dalam kebebasan kita dalam bergaul banyak sekali menyimpang dari nilai-nilai norma ataupun agama. Seperti pergaulan bebas, tindak kriminal, dan masih banyak lagi yang tentunya dapat merusak diri sendiri. Hal ini diungkapkan oleh informan utama kedua yang mengatakan bahwa lebih baik dirinya bermain *game* saja ketimbang ia terjerumus hal yang dapat merusak masa depannya. Pendapat yang sama pun dilontarkan oleh informan utama pertama dan ketiga bahwasannya mereka lebih memilih bermain *game online* yang jatuhnya tidak terlalu buruk dari pada mengikuti pergaulan yang menyimpang dari agama dan norma yang berlaku.

Dibalik tanggapan miring mengenai *gamers*, tentunya ada bayak hal positif yang dapat diraih melalui *gamers*. Hal ini dapat dipicu jika mereka mengetahui potensi ataupun bakat yang dimilikinya. Suatu kebanggaan maupun prestasi yang mereka capai melalui *game online* yang mereka mainkan dapat kita acungkan jempol. Seperti yang dilontarkan oleh informan utama kedua:

*“Kalo prestasi sih belom punyo. Tapi kalo pertanyaannyo pernah meloki cak lomba atau tournament yang berhubungan dengan game online pasti pernah. Itu pun bagi aku suatu kebangga tersendiri sih. Kareno dengan*

---

<sup>59</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 2 November 2019.

*melok lomba cak itu kito jadi punyo pengalaman tambahan terus nambah wawasan kito jugo.*<sup>60</sup>

Selain dari informan utama kedua, informan utama ketiga pun mengungkapkan kebanggaannya dalam bermain game online. Berikut penuturannya:

*“Kalo ngomongi prestasi cak juaro-juaro cak itu belum sih, walaupun itu harapan untuk aku jugo. Setidaknyo untuk sekarang aku benar-benar bangga biso ngasilke duet dewek dari main game online cak uwong-uwong yang sukses dibidang ini. Walaupun untuk saat ini penghasilannyo dak terlalu besar, setidaknyo ado suatu kebanggaanlah. Mungkin kedepannyo biso lebih lagi. Amin.”*<sup>61</sup>

Hal yang berbeda pun dilontarkan oleh informan utama pertama:

*“Kalo prestasi yang diberikan yo dak ado sih. Karena aku maen game cuma buat seneng-senang bae. Nak melok turnamen jugo dak biso. Kareno sibuk samo gawean. Jadi kalo ngomongi masalah prestasi yo dak katek.”*<sup>62</sup>

Penjelasan dari pernyataan informan utama kedua dan ketiga dapat disimpulkan bahwa mereka mampu menggambarkan ataupun menyadari potensi dan bakat yang mereka alami selama menjadi gamers, sehingga potensi yang mereka sadari dapat mengarah ke konsep diri yang positif. Seperti yang diungkapkan oleh informan utama kedua, walaupun belum memiliki sebuah prestasi dibidang *gamers* namun ia sangat bangga karena pernah mengikuti sebuah lomba atau *turnament* yang diadakan. Itu menjadi sebuah acuannya untuk menambah pengalaman di dunia *gamers*.

---

<sup>60</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>61</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 2 November 2019.

<sup>62</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Informan utama ketiga pun menyadari tentang potensi yang dimilikinya seperti yang ia ungkapkan mengenai kebanggaannya dari hasil yang diperolehnya. Ia mengungkapkan bahwa jika kita bisa memanfaatkan *game online* itu dengan baik maka kita dapat menghasilkan uang melalui hobi yang kita sukai seperti melakukan *live streaming* bermain *game online* di *smartphone*. Dengan melakukan *live streaming*, kita juga dapat melatih *skill* dalam melakukan interaksi ataupun berkomunikasi dengan orang lain.

Hal yang berbeda pun diungkapkan oleh informan utama pertama yang menyatakan bahwa ia tidak pernah memikirkan masalah prestasi saat ia bermain *game*. Dikarenakan kegiatan yang ia lakukan selalu dinetralisir oleh kesibukannya dalam bekerja. Hal ini dapat memicu ketidaktahuannya terhadap potensi yang dimilikinya dalam bermain *game online*.

Beberapa harapan pun dituturkan oleh seorang *gamers* guna sebagai sesuatu yang ingin dicapai. Hal ini dapat menjadi tolak ukur kita untuk menjadi suatu individu yang ideal. Perasaan ini dituangkan oleh informan utama pertama. Berikut penjelasannya:

*“Harapan aku sih kedepannya semoga tanggapan-tanggapan masyarakat yang selalu negatif tentang gamers dapat berubah dengan berjalannya waktu. Mungkin langkah utamanya yaitu dengan tereksposnya ke media massa. Dulu pernah sih waktu ado turnamen game mobile legend yang diselenggarakan pemerintah dan di siarkan di Global Tv. Semoga hal itu bisa ditingkatkan lagi. Terus pintar-pintar kito ngebagi waktu dan bersosialisasi dengan masyarakat biar pandangan uwong lain jadi bagus.”<sup>63</sup>*

---

<sup>63</sup> Muhammad Harun, Staf Asisten I Bidang Pemerintahan & Kesra, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Informan utama kedua dan ketiga pun memberikan harapannya mengenai kondisi gamers saat ini. Berikut perasaan yang mereka tuang:

*“Harapan aku untuk para gamers yo semoga lebih meluas lagi khususnya di mato masyarakat biar tanggapan uwong idak mengarah ke negatif terus. Dan jugo semoga esports di indonesia lebih meluas lagi, jadi uwong yang bener-bener pengen mendalami bidang ini ado wadahnya nian bila perlu yo dibuat sekolahnyo nian.”<sup>64</sup>*

*“Harapan aku semoga uwong yang mendalami profesi gamer ini idak dianggap sebelah mato oleh masyarakat. Karena tanpa kito sadari saat ini gamers banyak dilirik oleh uwong lain. Contohnya terbentuknyo esports atau atlit pemain game online, terus jugo banyak youtuber-youtuber yang nyari duet dengan caro bikin konten yang berhubungan maen game online. Jadi aku harap masyarakat yang idak sepenuhnya paham tentang gamer jadi paham.”<sup>65</sup>*

Harapan yang tertuang dari ketiga informan utama lebih mengarah kepada tanggapan negatif masyarakat mengenai *gamer*, sehingga mereka ingin menunjukkan bahwa itu tidak sepenuhnya benar. Karena tidak semua *gamers* mengarah ke arah yang negatif seperti lupa waktu, membuat kita boros, kurang bersosialisasi, dan lainnya. Harapan yang diberikan oleh informan utama pertama, semoga pandangan miring tentang *gamers* dapat terealisasi dengan baik dengan cara tereksposnya *gamers* secara meluas diberbagai media. Hal yang selama ini dilakoninya yakni *bermain game online*, tidak membuat ia lupa akan bersosialisasi dengan lingkungan setempat. Informan utama pertama selalu mengimbangi aktifitasnya menjadi seorang *gamers*. Informan utama kedua dan ketiga pun mengatakan hal yang sama bahwa mereka mengharapkan agar para pemain *game online* dapat diberi wadahnya

---

<sup>64</sup> Fadly Dwi Saputra, Admin BPKB Custodian di PT Finansia Multi Finance, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>65</sup> Derra Legianna Chintya, Mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika UIGM, Wawancara tanggal 2 November 2019.

untuk mereka berkreasi serta tanggapan miring masyarakat terhadap gamers bisa menurun dan selalu berpikiran terbuka. Karena menjadi *gamers* tidak selalu mengarah ke hal yang negatif dan mengganggu pranata sosial.

### **C. Peran *Significant Other* Dan *Reference Group* Dalam Memaknai Konsep Diri Gamers (*Society*).**

Pembentukan konsep diri pada seseorang terjadi karena adanya hasil interaksi individu dengan orang di lingkungan sekitarnya. Salah satu yang memperkuatnya ialah mereka mampu memahami kelebihan maupun kekurangan akan potensi yang dimilikinya. Didalam teori interaksi simbolik menurut George Herbert Mead, pembentukan konsep diri tidak terlepas dari konsep *mind*, *self*, dan *society*. *Society* menjadi salah satu hal yang penting dalam proses pembentukan konsep diri seseorang. Kelompok yang sangat kuat dalam *society* ini adalah orang terdekat mereka atau *significant other* dan kelompok rujukan atau disebut *reference group*.

Secara sadar maupun tidak seseorang yang menjadi *gamers* akan lebih terarah dikarenakan peran dari *significant other*. Seperti yang dikatakan informan ketiga selaku dari *significant other* yang memiliki pemahaman tersendiri mengenai makna dari seorang *gamer*. Berikut yang diungkapkannya:

*“Sebenarnya aku kurang tau juga sih makna gamer sebenarnya itu apo. Aku juga galak main game, tapi idak cak dera yang hobi nian main game*

*yang sampe gilo-gilo cak itu. Jadi yang aku tau gamer itu yo uwong yang hobi nian main game.*"<sup>66</sup>

Pernyataan yang lebih detail pun dijelaskan oleh informan kedua dan keempat:

*"Gamers itu simple be sih, yo uwong yang hobi main game yang terlalu berlebihan. Misal biasonyo uwong galak main game itu cak 1 jam sehari, mungkin wong gamer pacak main game 4 jam sehari bahkan lebih. Dan uwong yang maenke game itu bakal profesional nian."*<sup>67</sup>

*"Gamers itu uwong yang idak pernah setengah-setengah dalam melakukan hal yang mereka senengi. Contohnyo nyo misal ado game yang dio senengi, pasti bakal dio tekuni sampe ahli maenke game itu. Dan jugo dio dak bakal pernah ragu untuk ngeluarke duet demi game yang dio senengi. Biasonyo jugo gamers itu bakal mencari wadah yang samo dengan dunionyo."*<sup>68</sup>

Berbeda pernyataan yang dilakukan oleh informan pertama. Berikut pernyataannya:

*"Sebelumnyo maaf yo, kalo ditanyo makna gamers yo aku kurang tau sih apo dio itu. Tapi kalo pertanyaannyo lebih mengarah tau idak kak Harun maen game yo pasti tau aku. Kareno kalo betemu yo emang sering liat dio maen game."*<sup>69</sup>

Penjelasan mengenai *significant other* mengenai makna *gamers* ternyata dipahami oleh mereka. Seperti yang diungkapkan oleh informan ketiga yang mengetahui sedikit banyaknya mengenai makna *gamers*. Berbeda dengan informan kedua dan keempat yang lebih mengetahui makna *gamers* seperti apa. Dikarenakan informan kedua merupakan teman dekat dari informan utama kedua dan mereka berada di suatu kelompok yang sama yakni

---

<sup>66</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>67</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>68</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>69</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

komunitas *gamers* Palembang *All Star*, sedangkan informan keempat merupakan salah satu admin di komunitas tersebut. Berbeda dengan pemahaman dari informan pertama yang tidak mengetahui makna *gamers*. Namun keterbatasan pemahamannya dalam memaknai *gamers* bukan berarti ia tidak mengenal sepenuhnya informan utama pertama seperti apa. Hal ini dapat dilihat dalam pernyataannya yang mengatakan bahwa ia mengetahui jika kekasihnya suka bermain *game online*. Karena ia selalu melihat informan utama pertama bermain *game online*. Dengan adanya *significant other* maupun *reference group* yang memahami sedikit banyaknya makna *gamers* akan membuat seorang *gamers* lebih terbuka dengan mereka. Hal ini membuat *significant other* lebih leluasa untuk memberi batasan ataupun *support* untuk seorang *gamers*.

Memiliki seseorang yang memiliki kegemaran dalam bermain *game* tidak asing lagi kita temukan di kota Palembang. Tidak hanya anak usia dini saja yang dapat kita temukan, bahkan dewasa yang telah berkeluarga pun dapat kita jumpai. Berbagai pendapat positif ataupun negatif dari teman terdekat dapat menjadi keadaan sebenarnya dari seorang *gamers*. Namun bagi *significant other* ataupun *reference group* hal tersebut masih sebatas wajar. Seperti yang dilontarkan oleh informan pertama dan kedua: “*Kalo aku pribadi sih yo biaso bae. Kareno itu emang hobi kak Harun, kito nak ngelarang jugo kuraso dak perlu. Asal dio masih galak ngebagi bagi aku dak jadi masalah.*”<sup>70</sup>

“*Waktu aku kenal Iis dari dulu emang hobi main game. Kami sering main game bareng. Jadi yo bagi aku bagus-bagus be itu selagi dak mengganggu*”

---

<sup>70</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*aktifitas dio di real life dan jugo main game itu biso buat ngilangke penat dan bosen. Apolagi dio kan begawe, jadi dari main game itu dio biso ngimbangi beban pikirannyo.”<sup>71</sup>*

Hal senada pun diungkapkan oleh informan ketiga: *“Menurut aku itu hal yang wajar bae. Aku jugo dak biso melarang dio untuk main game. Selagi dio biso mengatur waktu dan emang bener serius samo gamers yo dak jadi masalah sih.”<sup>72</sup>*

Pendapat positif dari kebiasaan seorang gamers diungkapkan oleh *reference group*. Seperti yang dilontarkan oleh informan keempat:

*“Selagi seorang gamers itu tidak terlalu menyimpang dari kebiasaan-kebiasaan buruk kenapa tidak? Mereka didalam komunitas pun dapat berkomunikasi dengan baik. Digrup pun mereka lancar-lancar be dak ado hambatan. Jadi dak ado masalah sih.”<sup>73</sup>*

Berbagai pendapat dilontarkan oleh *significant other* dan *reference group*. Pendapat tersebut akan menjadi gambaran seorang *gamers* dalam membentuk konsep diri mereka. Karena hal tersebut dapat menjadi cerminan mereka dalam memaknai seorang *gamers* dari sudut pandang yang lain. Umpan balik dari sudut pandang orang lain baik itu berupa pendapat, kritikan ataupun saran dapat membentuk perlahan konsep diri positif atau negatif sebagai seorang *gamers*. Seperti yang diungkapkan oleh *significant other* dan *reference group* mengenai informan utama menjadi seorang *gamers*. Asalkan mereka dapat mengimbangi waktu antara bermain *game online* dengan bersosialisasi tidak akan membuat mereka mengarah ke konsep diri yang negatif.

---

<sup>71</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>72</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>73</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Seperti pembahasan sebelumnya, konsep diri memiliki proses yang panjang. Salah satu contohnya yakni dapat dilihat dari kebiasaan informan utama yang menyukai *game* sejak mereka kecil. Dengan perkembangan dunia *game* yang saat ini semakin pesat, membuat seorang *gamers* menyebar luas dan membawa mereka akan larutnya kesenangan dari *game* yang mereka mainkan. Seperti yang dijelaskan oleh informan pertama:

*“Kalo kebiasaan kak Harun yang hobi main game sih udah tau karena sering lihat dio main, tapi kalo tau dio sering main game dari kecil baru tau ini lah. Dan jugo sering sih kalo ngikut dio pergi kemano-mano samo kawan komunitasnyo. Kadang kurang ngerti aku, mereka itu ngomongi apo.”<sup>74</sup>*

Hal yang dilontarkan oleh informan kedua dan keempat pun tidak jauh berbeda. Berikut penjelasannya:

*“Kebiasaan Iis man galak kumpul dengan kami yo dak jauh-jauh dari game tulah sih bahasannyo. Terus man ado barang digame itu lagi diskon, tanpa mikir panjang pasti becepat dio ngisi buat beli barang yang lagi diskon itu.”<sup>75</sup>*

*“Kalo kebiasaan kami ngumpul sih yo banyak yang diomongi. Hal yang dak penting be bakal jadi omongan haha. Tapi kebanyakan kalo lagi ngumpul yo dak jauh-jauh omonganyo dari game yang galak kami mainke tulah.”<sup>76</sup>*

Informan ketiga pun melontarkan pernyataannya mengenai kebiasaan teman dekatnya tersebut. Berikut penuturannya:

*“Kebiasaan Dera kalo lah sudah maen game itu yo lamo berentinyo. Kadang man dio ngajak pegi, aku melok bae. Waktu itu pernah dio ngajak*

---

<sup>74</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>75</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>76</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*aku untuk nonton uwong tournament maen game online. Pokoknyo man lah menyangkut game yo becepat dio.*"<sup>77</sup>

Pernyataan mengenai *significant other* dan *reference group* mengenai *gamers* tidak jauh berbeda. Seperti yang ungkapkan oleh informan pertama bahwa ia sebelumnya tidak mengetahui jika informan utama pertama menyukai hobi bermain *game* sejak kecil. Namun informan utama mampu melihat antusias kekasihnya itu ketika membahas mengenai *game online* terhadap temannya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari informan pertama yang melontarkan bahwa ia terkadang tidak mengerti apa yang mereka bicarakan. Hal tersebut sebagai salah satu bentuk interaksi simbolik seseorang dalam melakukan komunikasi.

Penjelasan informan keempat tidak jauh berbeda dengan informan pertama. Informan keempat menjelaskan bahwa mereka selalu melakukan interaksi simbolik sesama mereka untuk membahas sesuatu yang mereka sukai. Sehingga pesan yang mereka sampaikan hanya dimengerti oleh sekelompok orang saja. Hal ini akan membuat seorang *gamers* lebih leluasa dalam mengekspresikan dirinya.

Berbeda dengan pernyataan informan kedua mengenai kebiasaan temannya tersebut. Informan utama mengatakan bahwa kebiasaan temannya itu suka menghabiskan uangnya guna kepuasannya tersendiri. Hal ini dapat memicu kearah konsep diri yang negatif. Sedangkan pernyataan informan ketiga terhadap temannya yakni lebih mengarah keantusiasan temannya dalam

---

<sup>77</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

membahas tentang *game*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan informan ketiga yang menyatakan bahwa derra sangat sulit dalam membagi waktu ketika bermain *game online* dan derra juga sangat antusias saat menonton turnamen yang berhubungan dengan *game online*.

Bermain *game* merupakan hal yang wajib bagi seorang *gamers*. Kegiatan ini tentu tidak bisa dilepaskan dari kehidupan seorang *gamers*. Hal ini dilontarkan oleh *significant other* dan *reference group*. Berikut penjelasan dari informan pertama dan kedua:

*“Kalo kak Harun bejalan samo aku sih pasti dak lepas samo yang namonyo game online. Tapi dak tau yo kalo lagi idak dengan aku cak mano. Tapi dio kalo maen game idak fokus dewekan, dio masih biso ngebagi waktu.”*<sup>78</sup>

*“Nah kalo masalah itu usah ditanyo lagi. Kalo Iis lah fokus maen game kito nak ngomong cakmano be dak bakal didengernyo. Apolagi kalo dio lagi libur begawe, pasti diajaknyo begadang kito maen game. Nak sampe subuh be dilanjakkenyo”*<sup>79</sup>

Hal serupa pun diungkapkan oleh informan ketiga: *“Dera kalo sudah fokus main game susah ngomonginyo. Apolagi kalo lagi main game sambil live streaming, pacak berjam-jam nunggu dio selesai.”*<sup>80</sup>

Informan keempat memberikan pernyataannya:

*“Kami kalo udah ngumpul, apolagi kalo ado yang ngajak mabar pasti dak berenti-berenti lagi sampai abis batre. Bahkan waktu itu pernah kami begadang main game online bareng sambil menunggu waktu sahur.”*<sup>81</sup>

---

<sup>78</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>79</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>80</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>81</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Bermain *game online* telah menjadi sebuah tradisi bagi seorang *gamers*. Pernyataan dari *significant other* dan *reference group* yang diberikan, menggambarkan sebuah kecanduan yang berlebih terhadap *gamers*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan informan kedua dan keempat yang mengatakan bahwa mereka sering bermain *game online* bersama dalam kurun waktu yang lumayan lama. Semakin larutnya mereka dalam kesenangan bermain *game* akan sulit untuk mereka melepaskan kebiasaan tersebut.

Seorang *gamers* yang sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *game online* diharapkan untuk dapat mengimbangi waktunya untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Berikut penjelasan informan keempat selaku kelompok rujukan atau *reference group*:  
“Dikomunitas Palembang All Star tidak hanya berkumpul dan bermain *game online* bae, tapi kami juga terkadang melakukan kegiatan untuk bersosialisasi dengan uwong lain.”<sup>82</sup>

Pernyataan yang dilontarkan informan keempat memiliki upayanya tersendiri untuk mengajak anggota yang lain untuk mengimbangi waktu bermain *game* dengan cara bersosialisasi dengan orang diluar lingkungan mereka. Hal ini akan menanamkan diri mereka untuk terus membagi waktu dan selalu mengimbangi kebiasaan mereka menjadi seorang *gamers*. Kelompok rujukan memiliki norma tersendiri dalam mengatur kebiasaan seseorang yang berada diruang lingkup mereka.

---

<sup>82</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

Ketika seseorang terlalu sibuk dengan bermain game, maka akan timbul penilaian *significant other* dan *reference group* terhadap *gamers*. Penilaian sudut pandang seseorang terhadap *gamers* beraneka ragam, positif ataupun negatif tergantung cara mereka menilai. Adapun penuturan positif yang diungkapkan oleh informan pertama:

*“Hal positif yang aku lihat dari kak Harun sih, dia banyak memperluas pergaulannya sehingga punya banyak pengalaman dan wawasan yang luas. Terus dia juga mudah beradaptasi dengan uwong lain walaupun berbeda umur dan agama.”*<sup>83</sup>

Informan kedua dan ketiga pun memberi pandangan positifnya. Berikut penuturannya: *“Hal positif dari Iis yo uwong nyo dak tepelok gawe yang dak bener. Terutama dak ngerusak anak uwong.”*<sup>84</sup>

*“Menurut aku hal positif dari dera yo dio lah pacak nyari duet dewek lewat dari game yang dio maenke itulah. Uwongnyo juga aktif idak galak no life, tapi kalo ketemu uwong yang kurang deket samo dio masih galak malu-malu.”*<sup>85</sup>

Informan keempat pun memberikan penilaiannya yang positif:

*“Kalo hal yang positifnyo sih banyak. Salah satunyo memperbanyak pergaulan, walaupun kami berbeda usia, ras, dan agama kami tetap saling mengimbangi dan saling tolong menolong. Di Palembang All Star selalu menerapkan prinsip kekeluargaan.”*<sup>86</sup>

Penuturan yang dijelaskan informan pertama dan keempat dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari kelompok rujukan terhadap *gamers* memiliki pengaruh yang kuat. Sisi positif yang *gamers* dapatkan didalam

---

<sup>83</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>84</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>85</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>86</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

kelompok rujukan membuat perubahan dalam diri mereka. Hal ini diperkuat dengan ungkapan informan keempat yang mengatakan bahwa mereka saling membantu antar sesama dan menerapkan prinsip kekeluargaan. Rasa nyaman yang dirasakan gamers didalam kelompok rujukan membawa perubahan yang positif. Berbeda dengan pernyataan informan kedua lontarkan namun masih mengarah ke hal yang positif, sedangkan informan ketiga memiliki pandangannya tersendiri mengenai teman dekatnya tersebut, seperti yang ia katakan bahwa teman akrabnya ini dapat memanfaatkan teknologi dengan baik khususnya di bidang *game online*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan informan ketiga yang mengatakan bahwa Dera bisa menghasilkan uang dengan cara bermain *game online*.

Disatu sisi, tingkat kecanduan *gamers* terhadap *game online* akan melahirkan sebuah sisi yang negatif. Seperti yang diungkapkan informan pertama: *“Hal negatif dari kak Harunnyo sih cak yang aku seboti tadi tulah. Dimano-mano selalu dak lepas dari yang namonyo game. Terus dio galak ngeluarke duet untuk beli yang ado di game itu.”*<sup>87</sup>

Informan kedua juga memberikan tanggapan negatif untuk temannya: *“Kalo hal negatifnyo dak terlalu parah. Paling kalo lagi ngumpul samo kawan dio galak sibuk dewek main game. Jadi kalo diajak ngobrol galak dak nyambung.”*<sup>88</sup>

Informan ketiga memiliki sudut pandang tersendiri mengenai hal negatif untuk temannya. Berikut penjelasannya: *“Kalo untuk negatifnyo, dio jadi*

---

<sup>87</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara tanggal 1 November 2019.

<sup>88</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

*sering main game bae sih. Sebenernyo kan ado pekerjaan lain yang harus dilakuke pas lagi santai. Tapi waktu luangnyo selalu dio isi dengan main game.*”<sup>89</sup>

Tingkat kecanduan *gamers* yang dilakoni ternyata memiliki sisi negatifnya. Perkembangan perilaku negatif ini lahir disaat *gamers* tidak bisa lepas dari *game online* yang dimainkannya. Hal ini dilontarkan oleh informan kedua yang mengatakan bahwa *gamers* memiliki lingkungan sendiri dalam berekspresi. Sehingga *gamers* memiliki hambatan dalam melakukan interaksi dengan lingkungan luar. Berbeda dengan pernyataan informan pertama dan ketiga yang lebih mengarah kepada tingkat kecanduan *gamers* dalam bermain *game online*. Rasa candu yang dirasakan *gamers* terus menerus akan menjadi sebuah kebiasaan oleh *gamers* tersebut.

Harapan *significant other* dan *reference group* terhadap *gamers* agar menjadi individu yang baik. Hal ini akan menjadi sebuah motivasi dan membenahan diri oleh *gamers*. Perkembangan *game online* yang semakin pesat menjadi harapan tersendiri bagi orang terdekat mereka guna menjadi perilaku yang positif. Beragam harapan dilontarkan seperti yang informan pertama singgung agar lebih fokus terhadap dunia nyata. Berikut penjelasannya:  
*“Harapan untuk kedepannyo jangan terlalu fokus dengan game online. Kareno masih ado kehidupan nyato yang harus dilebih utamakan.”*<sup>90</sup>

---

<sup>89</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>90</sup> Putri Ayu, Admin di CV. Sarana Solusindo, Wawancara 1 November 2019.

Sedangkan informan kedua dan ketiga berharap agar teman mereka memilih jalan yang terbaik bagi dirinya dan selalu mendukung apa yang akan dilakoninya. Seperti yang mereka harapkan:

*“Harapan kedepannya jangan sampe gara-gara game laju kerjoan dio teganggu. Tapi kalo emang biso fokus ke game dan yakin biso jadi pro player sekaligus gabung ke tim esports, aku jugo dukung. Gaji di tim esports tuh termasuk besak. Jarang-jarang kan hobi kito di bayar uwong.”<sup>91</sup>*

*“Harapan untuk teman aku yang main game ini. Kalo emang dio serius, yo seriusin lah game nyo. Kareno biso jadi, dio bakal jadi pro player. Biso mekoti lomba-lomba dan menangi ke lomba. Yang pasti ado manfaatnyo buat dio.”<sup>92</sup>*

Informan keempat yang sebagai kelompok rujukan pun memberikan harapan kedepannya untuk para pemain game online. Berikut perasaan yang dituangkannya:

*“Harapan aku sih lebih mengarah ke masyarakat yang belum mengenal gamers itu seperti apo yo. Kareno banyak uwong yang yang belum terbuka pikirannyo mengenai gamers. Jadi harapan aku yo semoga masyarakat itu lebih terbuka bae sih tentang gamers. Kareno dak seluruh uwong yang galak maen game itu jelek. Asak dio diajak yang bener pasti bener dionyo. Itu bae sih dari aku.”<sup>93</sup>*

Pernyataan yang dilontarkan informan pertama menjadi sebuah harapan besar kepada kekasihnya agar dapat fokus dikehidupan nyatanya guna menjadi individu yang positif tentunya, serta dukungan yang diberikan oleh informan kedua dan ketiga menjadi cerminan dan motivasi untuk temannya agar menjadi *gamers* yang memiliki nilai jual dan bermanfaat bagi individu. Hal ini

---

<sup>91</sup> Faisal Nugraha, Alumni Mahasiswa Jurusan Ilmu Hukum Muhammadiyah Palembang, Wawancara tanggal 1 November 2019.

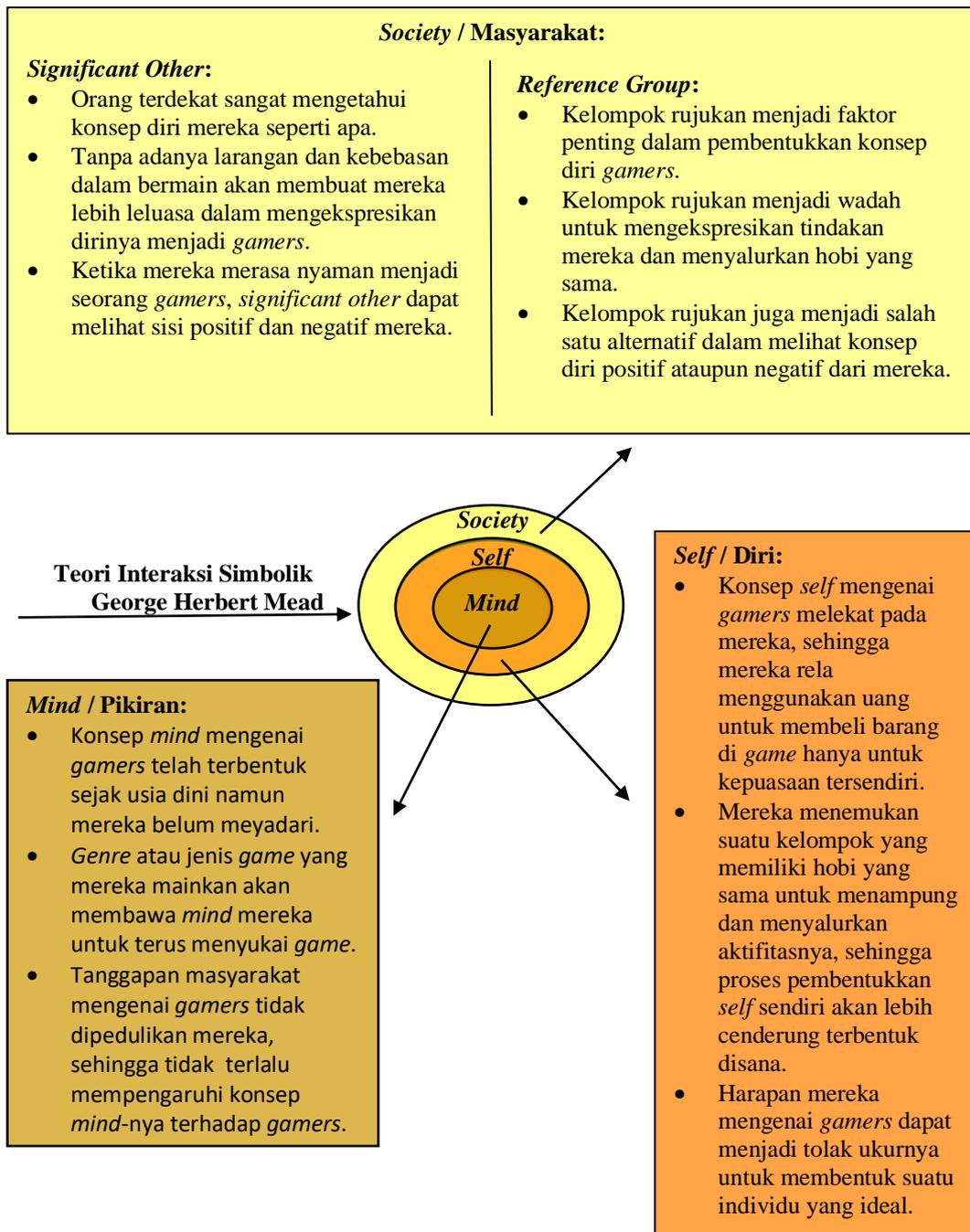
<sup>92</sup> Meidhita Putri Amalia, Mahasiswi Jurusan Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, Wawancara tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>93</sup> Muhammad Iqbal Wijaya, Supervisor di Rumah Makan Bebek Harissa, Wawancara tanggal 1 November 2019.

dapat dilihat ketika informan kedua memberi pernyataan bahwa selagi temannya dapat membagi bagi waktu dan tidak mengganggu aktifitas kerjanya maka tidak jadi masalah baginya dan jika temannya serius ingin menggeluti dunia *gamers* untuk menjadi pemain yang profesional maka informan kedua akan mendukung sepenuhnya. Menurut informan kedua juga bahwa wadah untuk dunia *gamers* atau yang sering dikenal dengan sebutan *esports* tidak bisa dianggap sebelah mata, melihat pendapatan mereka yang cukup lumayan besar dan dilirik oleh perusahaan-perusahaan untuk dijadikan sponsor *gamers*.

Pernyataan informan ketiga pun tak jauh berbeda dengan informan kedua. Hal ini dapat dilihat ketika informan ketiga mengatakan bahwa ia sangat mendukung atas keputusan yang temannya ambil. Jika temannya sangat serius untuk terjun sebagai pemain yang profesional, informan ketiga pun akan mendukung hal tersebut. Harapan yang berbeda pun dilontarkan oleh informan keempat. Harapannya lebih mengarah kepada masyarakat luas. Ia pun memberikan masukan untuk masyarakat luas agar selalu membuka pikirannya mengenai *gamers*. Karena segala sesuatu yang berhubungan dengan positif ataupun negatif tergantung dari orang yang menjalaninya.

Hasil dan pembahasan mengenai konsep diri pemain *game online smartphone* dikalangan komunitas *gamers* Palembang *All Star* dengan menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead dapat penulis rangkum sebagai berikut.



Gambar 14. Model Hasil Penelitian Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone di Kalangan Komunitas Gamers Palembang All Star Kota Palembang

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pemain *game online* berbasis *smartphone* di kalangan komunitas *gamers* Palembang *All Star* kota Palembang memiliki potensi konsep diri yang positif maupun negatif. Konsep diri yang positif yaitu: 1) *Gamers* memiliki kesadaran akan potensi yang mereka miliki. 2) *Gamers* berusaha untuk memperbaiki diri serta mengimbangi dengan kegiatan yang positif guna meminimalisir tanggapan miring dari masyarakat. Kemudian konsep diri yang negatif dari *gamers* yaitu: 1) Beberapa *gamers* cenderung lebih pragmatis dan lebih cenderung mengabaikan akan tanggapan miring mengenai mereka. 2) *Gamers* akan melakukan apapun untuk kepuasannya tersendiri. 3) *Gamers* memiliki sifat kecanduan akan bermain *game*, sehingga mereka tidak bisa lepas dari *game online*.

#### **B. Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya guna membahas pembentukan konsep diri yang melibatkan teori interaksi simbolik George Herbert Mead yang berlandaskan 3 asumsi yakni *mind*, *self*, dan *society*.

2. Peneliti mengharapkan agar kiranya para pemain *game online* untuk selalu mengimbangi aktifitas dalam bermainnya dan selalu bersosialisasi dengan masyarakat guna memperbaiki citra *gamers* itu sendiri.
3. Aktivitas yang dilakukan *gamers* bukanlah sebuah hal yang membahayakan pranata sosial, serta hal negatif yang berkembang dimasyarakat luas tidaklah seburuk yang kita bayangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro., Lukiati Komala., & Siti Karlinah, (2007). Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Armando, Nina M, (2015). Psikologi Komunikasi, Banten: Universitas Terbuka.
- Berger, Arthur Asa., M. Dwi Mariyanto., & Sunarto, (2004). Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Temporer, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Fuady, Munir, (2015). Teori-Teori Dalam Sosiologi Hukum, Jakarta: Kencana.
- Kountur, Roni, (2007). Metode Penelitian, Jakarta: PPM.
- Makmum, Hana, (2017). *Life Skill Personal Self Awareness* (Kecakapan Mengenal Diri), Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyana, Deddy, (2005). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung: PT Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J, (2001). Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Rosdakarya.
- Rusmana, Agus, (2019). *The Future of Organizational Communication In The Industrial Era 4.0: Book Chapter* Komunikasi Organisasi, Bandung: Media Akselerasi.
- Rohidi, Tjejep Rohendi, (1992). Analisis Data Kualitatif, Jakarta: UI Press.
- Siyoto, Sandu., & Muhammad Ali Sodik, (2015). Dasar Metodologi Penelitian, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukendar, Markus Utomo, (2017). Psikologi Komunikasi: Teori dan Praktik, Yogyakarta: Deepublish.
- Sunaryo, (2002). Psikologi untuk Keperawatan, Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Wirawan, I. B, (2012). Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma, Jakarta: Kencana.

### Internet:

- Agustinus Mario Damar, Pertandingan Mobile Legend Piala Presiden Esports 2019 Siap Digelar, <https://m.liputan6.com> diakses pada tanggal 12 Maret 2019.

Dewi Widya Ningrum, Remaja Habiskan Rp 526 Juta Main Game di Ponsel, <https://m.liputan6.com> diakses pada tanggal 11 Maret 2019.

Eka Widya Oktavianti, Skripsi Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga, <http://repository.ump.ac.id/4108/> diunduh pada tanggal 27 September 2019.

Helmy Agustina, Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang, <http://repository.fisip-untirta.ac.id/519/1/> diunduh pada tanggal 29 Agustus 2019.

Heru Nugroho, Konstruksi Konsep Diri Pengguna Tato (Studi Interaksi Simbolik pada Pengguna Tato di Kota Bandar Lampung), <http://digilib.unila.ac.id/31779/3/3> diunduh pada tanggal 5 April 2019.

Intan Devi Nataliasari, Ada AOV Inilah 6 Game yang Akan Dipertandingkan di Asian Games 2018, <https://www.idntimes.com> diakses pada tanggal 12 Maret 2019

Siti Nurjannah Wulandari, (ed), Mengenal Lebih Jauh Jess No Limit Gamer yang Sukses Beli Mobil Ferrari dari Mobile Legend <https://m.tribunnews.com> diakses pada tanggal 11 Maret 2019.

# **LAMPIRAN**

## LAMPIRAN



Foto Hasil Wawancara dengan Harun, Ayu, dan Iqbal



Foto Hasil Wawancara dengan Harun, Ayu, dan Iqbal



Foto Hasil Wawancara dengan Derra dan Ditak



Foto Hasil Wawancara dengan Iis

## PEDOMAN WAWANCARA

**Teori Interaksi Simbolik**, merupakan teori yang berasumsi bahwa manusia melakukan interaksi dengan cara menggunakan simbol atau bahasa yang hanya dimengerti oleh sekelompok tertentu yang berdasarkan 3 indikator, diantaranya *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat).

Menurut **Goerge Herbert Mead**, terdapat 3 indikator dari teori ini:

1. ***Mind*** (Pikiran), manusia menggunakan pikirannya untuk memahami sesuatu.
  - Sejak kapan anda menyukai bermain *game online*?
  - Bagaimana pandangan anda mengenai makna *gamers*?
  - Bagaimana pandangan anda mengenai seseorang yang menjadi *gamers*?
  - Hal apa saja yang anda sukai mengenai *game online*?
  - Bagaimana kriteria genre *game online* yang menjadi favorit anda?
  - Apakah ada hal yang tidak anda sukai mengenai *game online* maupun *gamers*?
  - Bagaimana pandangan anda mengenai orang luar yang beranggapan miring tentang *gamers*?
  
2. ***Self*** (Diri), manusia yang memiliki peran dalam melakukan sebuah interaksi ataupun melakukan tindakan.
  - Bagaimana aktualisasi diri anda selama menjadi seorang *gamers*?
  - Apakah anda nyaman menjadi seorang *gamers*?
  - Hal apa saja yang membuat anda tidak merasa nyaman menjadi seorang *gamers*?
  - Apa saja dukungan yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga anda mengenai kegiatan anda yang menjadi *gamers*?

- Bagaimana penilaian anda saat ini mengenai diri anda yang telah terjun menjadi seorang *gamers*?
  - Apa prestasi yang telah anda raih, ketika anda menjadi seorang *gamers*?
  - Apa harapan kedepan anda mengenai *gamers*?
3. **Society** (Masyarakat), peran *significant other* dan *reference group* dalam memaknai konsep diri seorang *gamers*.
- Apakah anda mengetahui makna dari *gamers*?
  - Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang menyukai bermain *game online*?
  - Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda yang menjadi seorang *gamers*?
  - Bagaimana aktualisasi diri dari kerabat anda, ketika sedang asyik bermain *game online*?
  - Apa saja kegiatan yang biasa dilakukan di dalam komunitas? (Kelompok Rujukan)
  - Apa saja hal positif yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang *gamers*?
  - Apa saja hal negatif yang telah dilakukan oleh kerabat anda jika menyangkut *gamers*?
  - Apa harapan anda untuk kerabat anda yang menjadi seorang *gamers*?

**Transkrip wawancara dengan Muhammad Harun (26 Tahun)**

**Tempat : Rumah Makan Bebek Harissa**

**Tanggal : 22 Oktober - 1 November 2019**

1	P	Sejak kapan anda menyukai bermain <i>game online</i> ?	<b>MIND</b>
	N	“Waktu saya SMP, saya hobi main <i>game</i> PS1. Banyak <i>game</i> yang saya mainkan waktu itu. Apalagi <i>game</i> yang berjenis petualangan, paling suka nyelesainnya. Waktu SMA baru saya suka main <i>game online</i> .”	
2	P	Bagaimana pandangan anda mengenai makna <i>gamers</i> ?	
	N	“Menurut saya, <i>gamers</i> adalah seseorang yang hobi memainkan <i>game</i> dalam bentuk apapun. Tidak hanya dalam 1 versi atau monoton.”	
3	P	Bagaimana pandangan anda mengenai seseorang yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau menurut saya, seseorang yang menjadi <i>gamers</i> itu biasa saja. Tergantung cara dia memaknai <i>gamers</i> itu seperti apa. Kalo saya pribadi, seseorang yang menjadi <i>gamers</i> itu bisa menambah pergaulan dan juga wawasan. Intinya bisa menambah teman.”	
4	P	Hal apa saja yang anda sukai mengenai <i>game online</i> ?	
	N	“Yang saya sukai di <i>game online</i> ya, karena mudah dimaenkan, grafik bagus, <i>game</i> -nya tidak monoton, waktu main sama teman juga seru.”	
5	P	Bagaimana kriteria <i>genre game online</i> yang mnejadi favorit anda?	
	N	“Jenis atau <i>genre game online</i> di <i>smartphone</i> yang saya sukai ialah <i>adventure</i> . Alasannya karena banyak teka-teki, taktik, seru dan tamatnya lama. Apalagi kalau <i>equip</i> -nya masih lemah rasanya ini banyak yang dikejar supaya makin kuat.”	
6	P	Apakah ada hal yang tidak anda sukai mengenai <i>game online</i> maupun <i>gamers</i> ?	
	N	“Yang tidak saya sukai waktu main <i>game</i> ya, kalau ketemu orang yang suka ngomong kasar. Kalau didalam <i>game</i> sering ketemu sama orang yang seperti itu.”	
7	P	Bagaimana pandangan anda mengenai orang luar yang beranggapan miring tentang <i>gamers</i> ?	
	N	“Penilaian seseorang terhadap <i>gamers</i> sih memang ada yang seperti itu. Ada yang bilang kalau main <i>game</i> itu untuk apa sih sebenarnya, tidak ada manfaatnya. Sebenarnya itu hanya beberapa kaum awam saja yang tentunya masih belum mengenal <i>gamers</i> itu bagaimana. Ya kalau saya sendiri sih, kalau ada yang ngomongi saya <i>gamers</i> dan sebagainya, saya biasa saja, kan emang hobi.”	

8	P	Bagaimana aktualisasi anda selama menjadi seorang <i>gamers</i> ?	<b>SELF</b>
	N	“Biasanya kalau ada <i>item</i> yang saya senangi di <i>game</i> pasti saya beli. Waktu itu pernah main <i>game Au Mobile</i> , ada baju yang saya senangi, pasti saya beli. Pernah juga beli <i>skin</i> di <i>game mobile legend</i> . Ya, kalau saya sih asal dari uang sendiri, enggak apa-apalah untuk kesenangan tersendiri.”	
9	P	Apakah anda nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Sejauh ini biasa saja, ngikutin alur perkembangan <i>game</i> . Jadi nyaman atau tidaknya masih dinomor duakan yang penting perluasan pergaulan.”	
10	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak merasa nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Bagi saya sih biasa-biasa saja kalau di dalam masyarakat. Kalau didalam <i>game</i> , yang bikin tidak nyamannya paling kalau ada seseorang yang ngomong kasar saja.”	
11	P	Apa saja dukungan yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga anda mengenai kegiatan anda yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau untuk dukungan dari keluarga ya biasa saja. Mungkin hanya difasilitasi saja, seperti perangkat untuk dimainkan. Contohnya waktu kecil dulu dikasih PS sampai dikasih <i>gadget</i> . Tapi sekarang tidak lagi, karena sudah bisa mencari uang sendiri.”	
12	P	Bagaimana penilaian anda saat ini mengenai diri anda yang telah terjun menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Menurut saya, seseorang yang main <i>game</i> bukanlah sifat yang kekanak-kanakan seperti kata orang yang tidak mengerti <i>game</i> . Setidaknya orang yang hobi main <i>game</i> tidak akan terpengaruhi oleh hal-hal yang tidak benar.”	
13	P	Apa prestasi yang telah anda raih, ketika anda menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau prestasi yang diberikan ya belum ada sih. Karena saya main <i>game</i> hanya untuk senang-senang saja. Mau ikut tournament juga tidak bisa. Karena sibuk sama kerjaan. Jadi kalau ngomongi masalah prestasi ya belum ada.”	
14	P	Apa harapan kedepan anda mengenai <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan saya untuk kedepannya, semoga tanggapan-tanggapan masyarakat yang selalu negatif tentang <i>gamers</i> dapat berubah dengan berjalannya waktu. Mungkin langkah utamanya yaitu dengan tereksposnya ke media massa. Dulu pernah sih waktu ada tournament <i>game mobile legend</i> yang diselenggarakan pemerintah dan di siarkan di Global Tv. Semoga hal itu bisa ditingkatkan lagi. Terus pintar-pintar kita membagi waktu dan bersosialisasi dengan masyarakat biar pandangan orang lain jadi bagus.”	

**Transkrip wawancara dengan Fadly Dwi Saputra (25 Tahun)**

**Tempat : Rumah Makan Bebek Harissa**

**Tanggal : 21 Oktober - 1 November 2019**

1	P	Sejak kapan anda menyukai bermain <i>game online</i> ?	<b>MIND</b>
	N	“Kalo main <i>game</i> sih dari SMP udah main, tapi waktu itu mainnya <i>game</i> PS1. Waktu naik kelas ke SMA baru hobi main <i>game online</i> , biasanya suka main di warnet. Semenjak ada <i>game online</i> di hp, enggak pernah lagi main <i>game online</i> di warnet”	
2	P	Bagaimana pandangan anda mengenai makna <i>gamers</i> ?	
	N	“ <i>Gamers</i> itu, seseorang yang banyak memainkan <i>game</i> . Mereka biasanya bakal fokus dan serius saat memainkan <i>game</i> . Mereka juga akan melakukan apa saja untuk <i>game</i> yang dimaenkanya itu, contohnya ya dia akan rela mengeluarkan uang untuk <i>game</i> yang dia fokuskan tersebut.”	
3	P	Bagaimana pandangan anda mengenai seseorang yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	“Dijaman sekarang <i>gamers</i> itu sudah bukan lagi sebagai ajang untuk bermain saja, namun <i>gamers</i> sekarang sudah ada wadahnya seperti sekarang makin ramai. Hmm, <i>esports</i> dan diadakannya banyak perlombaan seperti piala presiden. Jadi menurut saya, untuk seorang menjadi <i>gamers</i> itu tidak ada salahnya karena menjadi <i>gamers</i> juga dapat membuat kita mendapatkan prestasi.”	
4	P	Hal apa saja yang anda sukai mengenai <i>game online</i> ?	
	N	“Yang saya senangi di <i>game online</i> salah satunya bisa main sama teman. Terus <i>game online</i> jaman sekarang sudah bagus, tidak seperti dulu masih 8 bit. <i>Game online</i> juga biasanya identik dengan <i>game</i> yang bisa dimainkan jangka panjang, maksudnya tidak ada sistem tamat. Biasanya sering update, jadi tidak cepat bosan kita mainnya.”	
5	P	Bagaimana kriteria <i>genre game online</i> yang mnejadi favorit anda?	
	N	“ <i>Genre game online</i> di <i>smartphone</i> yang paling saya senang ialah <i>game</i> moba sama tembak-tembakan yang sifatnya <i>survival</i> . Alasannya, ya pertama <i>game</i> moba itu mainnya berdasarkan kerjasama, kalau tidak ada kerjasama susah menang. Kalau alasan yang <i>survival</i> tadi ya melatih <i>skill</i> kita. Apalagi <i>game</i> tembak-tembakan itu emang <i>game</i> laki-laki.”	

6	P	Apakah ada hal yang tidak anda sukai mengenai <i>game online</i> maupun <i>gamers</i> ?	SELF
	N	“Satu hal yang bikin tidak senang waktu main ialah bertemu teman bodoh yang tidak bisa main. Biasanya AFK.”	
7	P	Bagaimana pandangan anda mengenai orang luar yang beranggapan miring tentang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau saya pribadi, emang banyak orang yang beranggapan seperti itu. Karna mereka tidak tau, <i>gamers</i> itu sebenarnya seperti apa. Misal, ada orang yang ngomong seperti itu, saya biasa saja sih. Omongan mereka juga tidak terlalu mempengaruhi saya.”	
8	P	Bagaimana aktualisasi anda selama menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Dulu saya pernah main <i>game online</i> di PC. <i>Game</i> -nya itu namanya <i>Freestyle</i> , seperti olahraga basket <i>game</i> -nya. Dulu sangkin gilanya main <i>game</i> itu, saya banyak menghabiskan uang hanya untuk membeli barang di <i>game</i> itu. Tapi sayangnya waktu itu <i>game</i> -nya sepi dan akhirnya tutup. Disitu sih yang bikin menyesal. Dan memutuskan untuk tidak mau mengeluarkan uang lagi untuk <i>game</i> . Tapi lama kelamaan main <i>game online</i> di hp, tanpa sengaja mengeluarkan uang lagi hanya untuk membeli skin di <i>game mobile legend</i> .”	
9	P	Apakah anda nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Saya sih biasa-biasa saja, karena saya main <i>game</i> memang untuk melepaskan penat saya kalau lagi bosan.”	
10	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak merasa nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Ada sih waktu itu pernah bikin saya tidak nyaman. Ada teman dari tempat saya bekerja yang sok tahu dan tiba-tiba nge- <i>judge</i> saya masalah main <i>game</i> . Padahal dia tidak tahu perkembangan <i>game</i> sekarang seperti apa.”	
11	P	Apa saja dukungan yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga anda mengenai kegiatan anda yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	“Dukungan keluarga sih tidak ada. Keluarga juga tidak terlalu tahu kalau saya hobi main <i>game</i> . Paling waktu masih kecil itu saja. Itupun suka kena marah kalau main <i>game</i> -nya sampai lupa waktu. Tapi keluarga tidak melarang untuk main <i>game</i> , asal bisa membagi waktu saja.”	

12	P	Bagaimana penilaian anda saat ini mengenai diri anda yang telah terjun menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Bagi saya sendiri sih ya <i>game</i> itu positif, tidak tahu bagi orang lain. Karena bagi saya <i>game</i> itu tempat melepaskan penat atau kebosanan saya kalau habis bekerja. Setidaknya kalau saya lagi pusing atau pun stres, larinya tidak ke hal yang negatif seperti merokok ataupun parahnya seperti mencoba narkoba. Ya <i>game</i> itulah tempat pelarian saya.”	
13	P	Apa prestasi yang telah anda raih, ketika anda menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau prestasi yang diberikan ya tidak ada sih. Karena saya main <i>game</i> hanya untuk senang-senang saja. Mau ikut tournament juga tidak bisa. Karena sibuk sama kerjaan. Jadi kalau ngomongi masalah prestasi ya tidak ada.”	
14	P	Apa harapan kedepan anda mengenai <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan saya untuk para <i>gamers</i> ya semoga lebih meluas lagi khususnya di mata masyarakat biar tanggapan orang tidak mengarah ke negatif terus. Dan juga semoga <i>esports</i> di indonesia lebih meluas lagi, jadi orang yang benar-benar ingin mendalami bidang ini ada wadahnya, bila perlu ya dibuat sekolahnya.”	

**Transkrip wawancara dengan Derra Legianna Chintya (22 Tahun)**

**Tempat : Tempat Makan Ramenations**

**Tanggal : 22 Oktober - 2 November 2019**

1	P	Sejak kapan anda menyukai bermain <i>game online</i> ?	MIND
	N	Hobi main <i>game</i> dari SD, waktu itu main PS1. Banyak yang dimainkan, sangkin senangnya main <i>game</i> , suka lupa waktu terus sering dimarahi orang tua. Habis dari PS1, pindah ke PS 2. Waktu SMA baru suka main <i>game online</i> .	
2	P	Bagaimana pandangan anda mengenai makna <i>gamers</i> ?	
	N	Arti <i>gamer</i> itu orang yang tidak hanya memainkan satu atau dua saja. Mereka yang banyak memainkan <i>game</i> yang lain juga dan mengerti tentang <i>game</i> yang dia mainkan.	
3	P	Bagaimana pandangan anda mengenai seseorang yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	Orang yang jadi <i>gamers</i> itu sebenarnya biasa saja, karena itu hak mereka sendiri yang menentukannya. Bisa saja mereka yang main <i>game</i> itu lagi kesel karena sesuatu terus melampiaskeannya ke dalam sebuah <i>game</i> atau bisa juga untuk mencari hiburan kaena lagi gabut.	
4	P	Hal apa saja yang anda sukai mengenai <i>game online</i> ?	
	N	Yang saya senangi di dalam <i>game online</i> itu yang pasti bisa main bareng sama teman dan orang lain, terus bisa ngobrol sama teman yang kenal di <i>game</i> itu.	
5	P	Bagaimana kriteria <i>genre game online</i> yang mnejadi favorit anda?	
	N	Kalau untuk <i>genre</i> yang saya senangi itu yang pertama saya senang <i>genre musik/dance</i> , kedua saya senang <i>game moba</i> . Alasannya kalau <i>game musik</i> itu banyak lagu-lagu bagus yang lagi populer jadi bikin betah mainnya. Kalau untuk <i>game moba</i> aku senang karena seru dimainkan. Apalagi sekarang banyak <i>game moba android</i> . Jadi mainnya bisa lebih mudah dari Hp.	

6	P	Apakah ada hal yang tidak anda sukai mengenai <i>game online</i> maupun <i>gamers</i> ?	
	N	Hal yang tidak saya senangi di dalam <i>game</i> , yang pertama banyak orang <i>toxic</i> . Karena <i>toxic</i> itu mengganggu kalau lagi main, terus waktu main suka dapet <i>player</i> yang mainnya nge- <i>troll</i> . Terus di <i>game</i> kadang-kadang juga nge- <i>lag</i> entah dari jaringan ataupun dari <i>game</i> -nya.	
7	P	Bagaimana pandangan anda mengenai orang luar yang beranggapan miring tentang <i>gamers</i> ?	
	N	Kalo saya lihat sih masih banyak orang yang beranggapan negatif tentang <i>gamers</i> . Bikin kita males lah, lupa waktu lah, tidak ada hasilnya. Ya kalau ada orang yang beranggapan seperti itu memang tidak sepenuhnya salah, karena ada beberapa orang yang seperti itu. Tapi tidak seluruhnya seperti itu, buktinya saya yang suka main <i>game online</i> di hp sambil <i>live streaming</i> di nimo tv dan <i>game.ly</i> . Alhamdulillah dari sana saya dapat penghasilan yang lumayan. Jadi jangan terlalu terfokus ke negatifnya saja, tapi coba lebih terbuka lagi pikirannya mengenai <i>game online</i> itu seperti apa. Dan kalau ada orang yang ngomongi saya <i>gamers</i> , ya <i>response</i> saya biasa saja sih. Terserah orang mau ngomong saya <i>gamers</i> apa tidak, karena <i>gamers</i> itu bukan mengakui tapi diakui.	
8	P	Bagaimana aktualisasi anda selama menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	Kalau saya sih ya jika ada uang lebih, suka saya isi untuk membeli sesuatu di <i>game</i> yang saya mainkan atau kalau lagi ingin dengan sesuatu di <i>game</i> itu, kadang saya beli. Selain itu saya suka <i>live streaming</i> main <i>game</i> , alhamdulillah suka dapat uang dari sana. Saya biasanya hasil dari sana, suka saya beli ke sesuatu untuk <i>game</i> yang saya mainkan.	

9	P	Apakah anda nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	<b>SELF</b>
	N	Kalau menurut saya sih nyaman-nyaman saja. Tidak ada yang salah sama <i>gamers</i> . Dan dari orang yang disekitar saya juga mereka biasa-biasa saja kalau saya sering main <i>game</i> .	
10	P	Hal apa saja yang membuat anda tidak merasa nyaman menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	Untuk saat ini tidak terlalu sih. Tapi pernah ada yang bikin saya tidak nyaman. Seperti anak dibawah umur yang sekarang sudah banyak bermain <i>game online</i> yang lagi musim sekarang. Sebenarnya tidak apa-apa. Tapi anak jaman sekarang sudah mengerti istilah kasar di <i>game online</i> . Jadi kadang tidak enakan mendengarnya.	
11	P	Apa saja dukungan yang diberikan oleh kerabat dekat atau keluarga anda mengenai kegiatan anda yang menjadi <i>gamers</i> ?	
	N	Kalau dukungan ya dari kakak saya sih yang sering <i>support</i> , bahkan kakak saya pernah menawarkan ke orang-orang untuk jasa joki main <i>game online</i> di saya saja.	
12	P	Bagaimana penilaian anda saat ini mengenai diri anda yang telah terjun menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	Menurut pribadi saya sendiri ya orang yang main <i>game</i> itu lebih baik daripada orang yang ikut kerjaan tidak jelas. Setidaknya <i>gamers</i> itu ya tidak terpengaruh sama pergaulan bebas.	

13	P	Apa prestasi yang telah anda raih, ketika anda menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	Kalau ngomongi prestasi seperti juara-juara seperti itu belum sih, walaupun itu harapan untuk saya juga. Setidaknya untuk sekarang aku benar-benar bangga bisa menghasilkan uang sendiri dari main <i>game online</i> seperti orang-orang yang sukses dibidang ini. Walaupun untuk saat ini penghasilannya tidak terlalu besar, setidaknya ada suatu kebanggaanlah. Mungkin kedepannya bisa lebih lagi. Amin.	
14	P	Apa harapan kedepan anda mengenai <i>gamers</i> ?	
	N	Harapan saya semoga orang yang mendalami profesi <i>gamers</i> ini tidak dianggap sebelah mata oleh masyarakat. Karena tanpa kita sadari saat ini <i>gamers</i> banyak dilirik oleh orang lain. Contohnya terbentuknya <i>esports</i> atau atlit pemain <i>game online</i> , terus juga banyak <i>youtuber-youtuber</i> yang mencari uang dengan cara bikin konten yang berhubungan main <i>game online</i> . Jadi saya harap masyarakat yang tidak sepenuhnya paham tentang <i>gamers</i> jadi paham.	

**Transkrip wawancara dengan Putri Ayu (19 Tahun)**

**Tempat : Rumah Makan Bebek Harissa**

**Tanggal : 1 November 2019**

1	P	Apakah anda mengetahui makna dari <i>gamers</i> ?	<b>SOCIETY</b>
	N	“Sebelumnya maaf ya, kalau ditanya makna <i>gamers</i> ya saya kurang tahu sih apaan itu. Tapi kalau pertanyaannya lebih mengarah tahu tidak kak Harun main game ya pasti saya tahu. Karena kalau bertemu ya memang sering lihat dia main <i>game</i> .”	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang menyukai bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Kalau saya pribadi sih ya biasa saja. Karena itu memang hobi kak Harun, kita mau ngelarang juga, saya rasa tidak perlu. Asal dia masih suka membagi waktu, saya tidak jadi masalah.”	
3	P	Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau kebiasaan kak Harun yang hobi main <i>game</i> sih sudah tahu karena sering lihat dia main, tapi kalau tahu dia sering main game dari kecil baru tahu ini lah. Dan juga sering sih kalau ikut dia pergi kemana-mana sama teman komunitasnya. Kadang saya kurang paham, mereka itu lagi ngomong apaan.”	
4	P	Bagaimana aktualisasi diri dari kerabat anda, ketika sedang asyik bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Kalau kak Harun bejalan sama saya sih pasti tidak lepas sama yang namanya <i>game online</i> . Tapi tidak tahu ya kalau lagi tidak dengan saya seperti apa. Tapi dia kalau main <i>game</i> tidak sibuk sendiri, dia masih bisa membagi waktu.”	
5	P	Apa saja hal positif yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Hal positif yang saya lihat dari kak Harun sih, dia banyak memperluas pergaulannya sehingga punya banyak pengalaman dan wawasan yang luas. Terus dia juga mudah beradaptasi dengan orang lain walaupun berbeda umur dan agama.”	
6	P	Apa saja hal negatif yang telah dilakukan oleh kerabat anda jika menyangkut <i>gamers</i> ?	
	N	“Hal negatif dari kak Harunnya sih seperti yang saya katakan tadi. Dimana-mana selalu tidak lepas dari yang namanya <i>game</i> . Terus dia suka mengeluarkan uang untuk membeli yang ada di <i>game</i> itu.”	
7	P	Apa harapan anda untuk kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan untuk kedepannya jangan terlalu fokus dengan <i>game online</i> . Karena masih ada kehidupan nyata yang harus lebih diutamakan.”	

**Transkrip wawancara dengan Faisal Nugraha (24 Tahun)**

**Tempat : Wifi id Corner**

**Tanggal : 1 November 2019**

1	P	Apakah anda mengetahui makna dari <i>gamers</i> ?	<b>SOCIETY</b>
	N	“ <i>Gamers</i> itu simple saja sih, ya orang yang hobi main <i>game</i> yang terlalu berlebihan. Misal biasanya orang suka main <i>game</i> itu 1 jam sehari, mungkin <i>gamers</i> bisa main <i>game</i> 4 jam sehari bahkan lebih. Dan orang yang mainkan <i>game</i> itu bakal profesional.”	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang menyukai bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Waktu saya kenal Iis dari dulu memang hobi main <i>game</i> . Kami sering main <i>game</i> bareng. Jadi ya bagi saya bagus-bagus saja, selagi tidak mengganggu aktifitas dia di <i>real life</i> dan juga main <i>game</i> itu bisa buat menghilangkan penat dan bosan. Apalagi dia kan bekerja, jadi dari main <i>game</i> itu dia bisa mengimbangi beban pikirannya.”	
3	P	Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kebiasaan Iis kalo suka kumpul dengan kami ya tidak jauh-jauh dari <i>game</i> itulah sih bahasannya. Terus kalau ada barang di <i>game</i> lagi diskon, tanpa mikir panjang pasti becepat dia ngisi buat beli barang yang lagi diskon itu.”	
4	P	Bagaimana aktualisasi diri dari kerabat anda, ketika sedang asyik bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Nah kalau masalah itu gausah ditanya lagi. Kalau Iis lah fokus main <i>game</i> kita mau ngomong apapun tidak akan didengarnya. Apalagi kalau dia lagi libur bekerja, pasti diajaknya begadang kita main <i>game</i> . Mau sampai subuh pasti di lakukannya”	
5	P	Apa saja hal positif yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Hal positif dari Iis ya orang nya tidak mengikuti kerjaan yang tidak bener. Terutama tidak ngerusak anak orang.”	
6	P	Apa saja hal negatif yang telah dilakukan oleh kerabat anda jika menyangkut <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau hal negatifnya tidak terlalu parah. Paling kalau lagi ngumpul sama teman dia suka sibuk sendiri main <i>game</i> . Jadi kalau diajak ngobrol suka tidak nyambung.”	
7	P	Apa harapan anda untuk kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan kedepannya jangan sampai gara-gara <i>game</i> jadi kerjaan dia terganggu. Tapi kalau memang bisa fokus ke <i>game</i> dan yakin bisa jadi <i>pro player</i> sekaligus gabung ke tim <i>esports</i> , saya juga dukung. Gaji di tim <i>esports</i> tuh termasuk besar. Jarang-jarang kan hobi kita di bayar orang.”	

**Transkrip wawancara dengan Meidhita Putri Amalia (21 Tahun)**

**Tempat : Rumah Makan Ramenations**

**Tanggal : 28 Oktober 2019**

1	P	Apakah anda mengetahui makna dari <i>gamers</i> ?	<b>SOCIETY</b>
	N	“Sebenarnya saya kurang tahu juga sih makna <i>gamers</i> sebenarnya apa. Saya juga suka main <i>game</i> , tapi tidak seperti Dera yang hobi banget main <i>game</i> yang sampai gila-gila seperti itu. Jadi yang saya tahu <i>gamers</i> itu ya orang yang hobi banget main <i>game</i> .”	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang menyukai bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Menurut saya itu hal yang wajar saja. Saya juga tidak bisa melarang dia untuk main <i>game</i> . Selagi dia bisa mengatur waktu dan memang benar serius sama <i>gamers</i> ya tidak jadi masalah sih.”	
3	P	Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kebiasaan Dera kalau sudah main <i>game</i> itu ya lama berhentinya. Kadang kalau dia ngajak pergi, saya ikut saja. Waktu itu pernah dia ngajak saya untuk nonton orang turnamen main <i>game online</i> . Pokoknya kalau sudah menyangkut <i>game</i> ya becepat dia.”	
4	P	Bagaimana aktualisasi diri dari kerabat anda, ketika sedang asyik bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Dera kalau sudah fokus main <i>game</i> susah ngomonginya. Apalagi kalau lagi main <i>game</i> sambil <i>live streaming</i> , bisa berjam-jam nungguin dia selesai.”	
5	P	Apa saja hal positif yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Menurut aku hal positif dari Dera ya dia sudah bisa nyari uang sendiri lewat dari <i>game</i> yang dia mainkan itulah. Orangnya juga aktif tidak suka <i>no life</i> , tapi kalau ketemu orang yang kurang dekat sama dia masih suka malu-malu.”	
6	P	Apa saja hal negatif yang telah dilakukan oleh kerabat anda jika menyangkut <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau untuk negatifnya, dia jadi sering main <i>game</i> saja sih. Sebenarnya kan ada pekerjaan lain yang harus dilakukan waktu lagi santai. Tapi waktu luangnya selalu dia isi dengan main <i>game</i> .”	
7	P	Apa harapan anda untuk kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan untuk teman saya yang main <i>game</i> ini. Kalau memang dia serius, ya seriusin <i>game</i> nya. Karena bisa jadi, dia akan jadi <i>pro player</i> . Bisa mengikuti lomba-lomba dan menangi lomba. Yang pasti ada manfaatnya untuk dia.”	

**Transkrip wawancara dengan Muhammad Iqbal (24 Tahun)**  
**Tempat : Rumah Makan Bebek Harissa**  
**Tanggal : 1 November 2019**

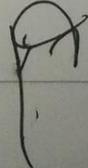
1	P	Apakah anda mengetahui makna dari <i>gamers</i> ?	<b>SOCIETY</b>
	N	“ <i>Gamers</i> itu orang yang tidak pernah setengah-setengah dalam melakukan hal yang mereka senangi. Contohnya nya misal ada <i>game</i> yang dia senangi, pasti akan dia tekuni sampai ahli memainkan <i>game</i> itu. Dan juga dia tidak akan pernah ragu untuk mengeluarkan uang untuk <i>game</i> yang dia senangi. Biasanya juga <i>gamers</i> itu akan mencari wadah yang sama dengan dunianya.”	
2	P	Bagaimana pendapat anda mengenai kerabat anda yang menyukai bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Selagi seorang <i>gamers</i> itu tidak terlalu menyimpang dari kebiasaan-kebiasaan buruk kenapa tidak? Mereka didalam komunitas pun dapat berkomunikasi dengan baik. Di grup pun mereka lancar-lancar saja tidak ada hambatan. Jadi tidak ada masalah sih.”	
3	P	Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau kebiasaan kami ngumpul sih ya banyak yang diomongi. Hal yang tidak penting saja akan menjadi omongan haha. Tapi kebanyakan kalau lagi ngumpul ya tidak jauh-jauh omonganya dari <i>game</i> yang suka kami mainkan itulah.”	
4	P	Bagaimana aktualisasi diri dari kerabat anda, ketika sedang asyik bermain <i>game online</i> ?	
	N	“Kami kalau sudah ngumpul, apalagi kalau ada yang ngajak main pasti tidak berhenti lagi sampai habis batre. Bahkan waktu itu pernah kami begadang main <i>game online</i> bareng sambil menunggu waktu sahur.”	
5	P	Apa saja kegiatan yang biasa dilakukan di dalam komunitas?	
	N	“Dikomunitas Palembang All Star tidak hanya berkumpul dan bermain <i>game online</i> saja, tapi kami juga terkadang melakukan kegiatan untuk bersosialisasi dengan orang lain.”	
6	P	Apa saja hal positif yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Kalau hal yang positifnya sih banyak. Salah satunya memperbanyak pergaulan, walaupun kami berbeda usia, ras, dan agama kami tetap saling mengimbangi dan saling tolong menolong. Di Palembang All Star selalu menerapkan prinsip kekeluargaan.”	

7	P	Apa harapan anda untuk kerabat anda yang menjadi seorang <i>gamers</i> ?	
	N	“Harapan saya sih lebih mengarah ke masyarakat yang belum mengenal <i>gamers</i> itu seperti apa ya. Karena banyak orang yang belum terbuka pikirannya mengenai <i>gamers</i> . Jadi harapan saya ya semoga masyarakat itu lebih terbuka saja sih tentang <i>gamers</i> . Karena tidak seluruh orang yang suka main <i>game</i> itu jelek. Asal dia diajak yang benar pasti benar dianya. Itu saja sih dari saya.”	

**DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Muhammad Rizki  
 NIM : 1527010005  
 Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
 Jurusan : Ilmu Komunikasi  
 Judul : Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* di Kalangan Komunitas *Gamers Kota Palembang* (Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star* Kota Palembang)

Nama Pembimbing I : Reza Aprianti, MA.

No	Hari/Tanggal	Masalah yang di Konsultasikan	Paraf
1	7/10/2019	perubahan data pada BAB I berikut : - logo organisasi - identitas anggota - Analisis PAF I	
2	10/10/2019	perubahan data dan gambar Berkas dan All Star.	
3	25/11/2019	- lebih menyempurnakan hasil penelitian dan mengaitkan ke All Star	
4	28/12/2019	- Data laporan penelitian di Pindah ke Bab II  - perubahan penamaan dan Grafik hasil penelitian ke gambar/ media.	
5	2/12/2019	Acc BAB II	

### DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Muhammad Rizki

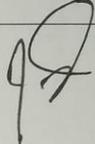
NIM : 1527010005

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* di Kalangan Komunitas *Gamers Kota Palembang* (Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star* Kota Palembang)

Nama Pembimbing I : Reza Aprianti, MA.

No	Hari/Tanggal	Masalah yang di Konsultasikan	Paraf
6	6/12 2024	ACC BAB III	
7	9/12 2024	- perbaikan pada kesimpulan, (6 bit disederhanakan lagi) - penambahan secara 4 para gamers.	
8	10/12 2024	ACC BAB IV lagitka dan mendapat kompetensi dan kemampuan	

**DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Muhammad Rizki  
 NIM : 1527010005  
 Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
 Jurusan : Ilmu Komunikasi  
 Judul : Konsep Diri Pemain *Game Online Smartphone* di Kalangan Komunitas *Gamers Kota Palembang* (Studi Analisis di Komunitas Palembang *All Star Kota Palembang*)

Nama Pembimbing II : M. Mifta Farid, M.I.Kom.

No	Hari/Tanggal	Masalah yang di Konsultasikan	Paraf
1	1/2 '19	bab I	
2	2/2 '19	bab II	
3	7/6 '19	bab <del>III</del> Daftar kegiatan	
4	14/6 '19	kegiatan ob	
5	6/11 '19	Perbaiki bab III	
6	7/11 '19	acc bab III	
7	10/11 '19	Perbaiki bab IV	
8	19/11 '19	acc bab IV	



# UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK (FISIP)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN FATAH PALEMBANG  
NOMOR : B.1314 /Un.09/VIII/PP.01/09/2019  
Tentang  
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI  
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN FATAH PALEMBANG

**MEMIMBANG :**

- 1 Bahwa untuk dapat menyusun skripsi yang baik, mahasiswa perlu dibimbing oleh tenaga ahli sebagai dosen pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang bertanggung jawab untuk membimbing mahasiswa dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi
- 2 Bahwa untuk kelancaran tugas-tugas pokok tersebut perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan
- 3 Lembar persetujuan judul dan penunjukan pembimbing Skripsi oleh Ketua Prodi Ilmu Komunikasi an, Muhammad Rizki, Tanggal, 19 September 2019

**MENGINGAT :**

- 1 Keputusan Menteri Agama RI Nomor 53 tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
- 2 Keputusan Menteri Agama RI Nomor : 407 tahun 2000
- 3 Instruksi Direktur Bimbaga Islam Departemen RI Nomor KEP/E/PP.00.9/147/1985 Juni 1985 tentang pelaksanaan SKS dan Program S1 Universitas Islam Negeri Raden Fatah;
- 4 Instruksi Menteri Agama RI No.B/152/1994 tentang Pelaksanaan SKS Program S1 Universitas Islam Negeri Raden Fatah
- 5 Pedoman Akademik Universitas Islam Negeri Raden Fatah No. 585 tahun 2016;
- 6 Kep.Menag RI No. 62 tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;

**MEMUTUSKAN**

**MENETAPKAN:**

Pertama

: Menunjuk Saudara:

N A M A	NIP/NIDN	SEBAGAI
Reza Aprianti, MA	19850223201112004	Pembimbing I
M.Mifta farid, M.I.Kom	0202108402	Pembimbing II

Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing pertama dan Pembimbing kedua Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Saudara :

N a m a	: Muhammad Rizki
N I M	: 1527010005
Prodi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone di kalangan Komunitas gamers Kota Palembang. (Studi Analisis di komunitas Palembang ALL star kota Palembang)

Masa bimbingan : Satu Tahun TMT. 23 September 2019 s/d 23 September 2020

Kedua

: Kepada pembimbing pertama dan pembimbing kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi Judul/kerangka Skripsi tersebut tanpa mengubah substansi penelitian.

Ketiga

: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah/dibetulkan sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Palembang, 23 September 2019  
Dekan

Prof. Dr. Izomiddin, MA  
NIP. 196206201988031001

Tembusan:

1. Rektor;
2. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan
3. Pembimbing Skripsi (1 dan 2)
4. Ketua Prodi Ilmu Komunikasi
5. Mahasiswa yang bersangkutan
6. Arsip

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126  
Telp. (0711) 354668 website : [www.fisip.radenfatah.ac.id](http://www.fisip.radenfatah.ac.id)



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jl. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry No.1 Km.3.5 Palembang 30126 Telp: (0711)354668 Website : www.radenfatah.ac.id

**BERITA ACARA**

Pada hari Selasa tanggal 14 bulan Januari tahun 2020 Skripsi Mahasiswa :  
 Nama : M. Rizki  
 Nomor Induk Mahasiswa : 1527010005  
 Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone di Kalangan Komunitas Gamers Kota Palembang.

**MEMUTUSKAN**

- Setelah mengumpulkan Nilai Teori dan hasil Munaqasyah pada hari ini Selasa maka saudara dinyatakan : LULUS/ ~~TIDAK LULUS~~,  
 Indeks Prestasi Kumulatif : 3,60, oleh karena itu saudara berhak memakai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
- Perbaikan dengan Team Penguji selambat-lambatnya 2 (dua) Minggu/ sebelum penutupan pendaftaran Wisuda terhitung sejak ditetapkan.
- Apabila melanggar point 2 diatas, maka dinyatakan belum bisa diikutsertakan mengikuti Wisuda yang diselenggarakan pada periode berjalan.
- Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penctapan ini akan diadakan perubahan sebagaimana mestinya.

Team Penguji :

NO.	TEAM PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Reza Aprianti, MA	Kctua Penguji	
2	Gita Astrid, M.Si	Sekretaris Penguji	
3	Taufik Akhyar, M.Si	Penguji Utama	
4	Putri Citra Hati, M.Sos	Penguji Kedua	
5	Reza Aprianti, MA	Pembimbing I	
6	M.Mifta Farid, M.I.Kom	Pembimbing II	

DITETAPKAN DI : PALEMBANG  
 PADA TANGGAL : 14 Januari 2020

KETUA,

  
 Reza Aprianti, MA  
 NIP. 198502232011012004

SEKRETARIS,

  
 Gita Astrid, M.Si  
 NIP./NIDN. 2025128703

BLANKO MUNAQASYAH

**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jl. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry No.1 Km.3.5 Palembang 30126 Telp: (0711)354668 Website : www.radenfatah.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

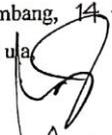
Yang bertanda tangan dibawah ini, kami Ketua Sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang dengan ini menerangkan :

Nama : Muhammad Rizki  
NIM : 1527010005  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone di Kalangan Komunitas Kota Palembang (Studi Analisis Komunitas Palembang All Star)

Telah dimunaqasahkan pada hari Selasa tanggal 14 bulan 01 tahun 2020  
dinyatakan ~~LULUS / TIDAK LULUS~~ Dengan Nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,60

Palembang, 14 Januari 2020

Ketua

  
Reza Aprianti, MA  
NIP. 198502232011012004

**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2. Yang bersangkutan
3. Arsip.

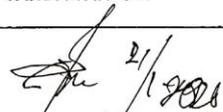
BLANKO MUNAQASYAH

**LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN  
SKRIPSI**

Nama : Muhammad Rizki  
NIM : 1527010005  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Tanggal Ujian Munaqasah : 14 Januari 2020  
Judul Skripsi :

Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone Di kalangan komunitas Gamers kota Palembang (Studi Analisis di komunitas Palembang Au star kota Palembang).

TELAH DI REVISI SESUAI MASUKAN DAN SARAN PADA SAAT UJIAN MUNAQASAH DAN TELAH DISETUJUI OLEH DOSEN PENGUJI I DAN DOSEN PENGUJI II.

NO.	NAMA DOSEN PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Taufik Akhyar, M.Si	Penguji I	
2	PURRI SURYA HATI, M.EDS	Penguji II	

Palembang, 21 January 2020

Menyetujui,

  
Rizki Aprianti, MA  
Dosen Pembimbing I

  
M. Mifta Farid, M.I. kom  
Dosen Pembimbing II