

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cara hidup manusia masa kini telah mengalami perubahan yang luar biasa akibat pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kreativitas manusia masih terus bertumbuh dengan cepat mengikuti perkembangan zaman yang ada. Keadaan ini, telah mendorong munculnya sejumlah kemajuan teknologi baru. Maraknya olahraga berbasis teknologi atau lebih dikenal dengan *esport* di kalangan masyarakat umum menjadi salah satu dampak besarnya. Hal ini dapat disebabkan oleh meningkatnya ketersediaan internet yang lebih cepat dan harga terjangkau serta meningkatnya kecanggihan dan aksesibilitas *smartphone*.

Olahraga elektronik atau dikenal sebagai *esport* merupakan kompetisi permainan video yang dilakukan secara profesional. Para peserta dalam *esport* ini berkompetisi dalam pertandingan *multiplayer* yang menggunakan perangkat seperti *computer*, *smartphone*, dan perangkat lainnya. Istilah "*esport*" merupakan singkatan dari "*electronic sport*". Kata "*sport*" merujuk pada aktivitas yang melibatkan aktivitas fisik dan keterampilan, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan hiburan. Sementara kata "*electronic*" mengacu pada sesuatu yang berfungsi dengan memanfaatkan komponen atau perangkat kecil seperti komputer dan *smartphone*. (Nugraha, 2021).

Fenomena *esport* ini berkaitan erat dengan konsep diri para pemain *game* kompetitif. Dalam ranah *esport*, konsep diri seorang pemain tidak hanya terbentuk dari persepsi diri mereka di dunia nyata, tetapi juga identitas *virtual* yang mereka

bangun melalui permainan video. Pencapaian, keterampilan, dan reputasi yang diperoleh dalam kompetisi *esport* dapat membentuk harga diri dan kepercayaan diri para pemain. Mereka mengembangkan konsep diri sebagai atlet *esport* profesional, memiliki basis penggemar, dan meraih prestasi dalam dunia game kompetitif. Selain itu, *esport* juga melibatkan interaksi sosial yang intens, baik dengan rekan satu tim maupun lawan bermain. Dinamika tim, strategi permainan, dan komunikasi yang efektif memengaruhi cara seorang pemain *esport* memandang dirinya sebagai bagian dari sebuah kelompok atau komunitas. (Kurniawan, 2020).

Konsep diri adalah persepsi individu terhadap dirinya sendiri, yang mencakup aspek-aspek seperti kepercayaan, nilai, keinginan, serta penilaian terhadap diri sendiri. Konsep diri dibentuk oleh pengalaman, interaksi sosial, dan interpretasi pribadi seseorang terhadap bagaimana orang lain melihatnya. Konsep diri ini penting karena memengaruhi cara seseorang berpikir, merasa, dan bertindak dalam berbagai situasi kehidupan. (Zulkarnain, 2020).

Dalam konteks komunitas ini, terjadi komunikasi antar anggota yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku individu yang terlibat di dalamnya. Salah satu tim *esport* yang ingin jadikan objek yaitu bernama Harvy Capital atau biasanya disingkat dengan sebutan HVC. Tim HVC ini terbentuk dengan tujuan agar bisa berbagi kegemaran, pengalaman bermain game, membicarakan hal yang mereka sukai, dan menjadi ruang sosial yang memungkinkan para pemain untuk membangun identitas dan konsep diri tiap individu.

Harvy Capital adalah tim *esport* yang baru didirikan pada tahun 2023. Meskipun tergolong tim muda, Harvy Capital telah menunjukkan potensinya dengan pemain-pemain yang mereka miliki. Tim ini memiliki 15 pemain berbakat yang terbagi dalam 4 divisi di antaranya *Mobile legends*, *Free fire*, *Pubg mobile*, dan *Pro evolution*

soccer mobile. Meskipun belum memiliki segudang prestasi, Harvy Capital memiliki prinsip utama yakni kerjasama dan keterbukaan pikiran. Roynaldi Setiawan, selaku *owner* dari tim Harvy Capital selalu memberikan arahan agar setiap anggota tim saling mendukung dan belajar setiap melakukan kesalahan. Hal ini terlihat jelas dalam gaya bermain mereka, di mana setiap anggota tim selalu mengutamakan kepentingan tim daripada ego pribadi. Tim *esport* ini juga selalu mengadakan turnamen internal atau *friendly match* dengan tim lain untuk meningkatkan pengalaman bertanding mereka.

Pemilihan Harvy Capital sebagai subjek penelitian bukan tanpa alasan. Meskipun tim ini masih tergolong baru, Harvy Capital telah menunjukkan potensi besar dengan mengusung prinsip-prinsip yang relevan untuk penelitian terkait konsep diri, seperti kerjasama tim dan keterbukaan pikiran. Sebagai tim yang sedang berkembang, Harvy Capital menawarkan lingkungan dinamis yang dapat menjadi tempat ideal untuk meneliti bagaimana konsep diri berkembang dan berdampak pada performa serta dinamika tim. Selain itu, dengan adanya pembagian pemain dalam empat divisi game yang berbeda, Harvy Capital memberikan keragaman konteks dalam melihat bagaimana konsep diri diterapkan dan diuji di berbagai jenis permainan dan situasi kompetitif.

Konsep diri yang belum matang atau tidak stabil dapat mempengaruhi kinerja individu dan tim secara keseluruhan, baik dalam menghadapi tekanan kompetitif maupun dalam menjaga harmonisasi tim. Konsep diri memiliki peran krusial di Harvy Capital, mengingat prinsip-prinsip yang diusung tim seperti kerjasama dan keterbukaan pikiran. Sebuah konsep diri yang positif dan kuat dapat mendorong pemain untuk lebih percaya diri dalam mengambil keputusan, lebih tahan terhadap tekanan, dan lebih mampu belajar dari kesalahan tanpa terjebak dalam perasaan negatif. Selain itu, konsep diri yang sehat mendukung terbentuknya komunikasi yang

efektif dan dinamis dalam tim, yang pada akhirnya meningkatkan kerjasama dan performa secara keseluruhan. Di sisi lain, konsep diri yang lemah atau negatif dapat mengganggu fokus, memunculkan konflik internal, dan merusak harmoni tim, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan tim.

Dalam kaitannya, *game online* seringkali dipandang negatif oleh Masyarakat sekitar. Hal ini dikarenakan dapat menyebabkan depresi, kurang fokus pada aktifitas sehari-hari, dan keinginan untuk mengeluarkan uang. Salah satu contoh kasusnya terjadi dari seorang selebriti ternama, Rossa. anaknya yang masih berusia 12 tahun telah menghabiskan belasan juta rupiah untuk membeli *item-item virtual* dalam sebuah *game online* populer. Kasus serupa juga terjadi pada seorang remaja asal India, yang berusia 16 tahun, berinisial AR, dilaporkan telah menghabiskan uang sebesar Rp 195 juta milik ibunya demi membeli *item-item virtual* dalam sebuah game *Battleground Mobile*. (Liputan.com).

Kasus-kasus tersebut membuktikan bahwa kecanduan remaja dan anak-anak terhadap *game online* dapat mengakibatkan kerugian yang sangat besar. Hal ini merupakan permasalahan kritis yang memerlukan perhatian khusus di Indonesia. Sebuah penelitian yang diselenggarakan dari pihak Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) perkiraan pada tahun 2023, 42,23% pengguna internet di Indonesia menghabiskan lebih dari 4 jam per hari untuk bermain *game online*. Angka ini cukup mengkhawatirkan mengingat dampak negatif lain yang dapat ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online*, seperti produktivitas yang lebih rendah, gangguan kebugaran dan kesehatan jiwa, serta hambatan dalam kehidupan sosial dan akademik. (Nabilah Muhamad, 2023).



Sumber : databoks.id

Gambar I.1

Rata- Rata Waktu Konsumen Mengkonsumsi Game Online di Indonesia

Komponen yang menyebabkan tingginya ketergantungan *game online* adalah kian beragamnya permainan *virtual* yang tersedia pada perangkat *smartphone*, mulai dari *game* strategi, petualangan, hingga *game battle royale* yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan. Fitur-fitur menarik dalam *game*, seperti pembelian *item virtual*, semakin mendorong pemain untuk menghabiskan uang demi meningkatkan kemampuan dan tampilan karakter mereka di dunia *game*.

Namun, ada manfaat tertentu dari bermain *game online*, seperti meraih kesuksesan melalui *live streaming* di platform media sosial seperti YouTube, Tiktok, Facebook. Sebenarnya, ada banyak aplikasi *streaming* langsung yang tersedia bagi para gamer *online* untuk mendapatkan uang, seperti Lita, Nimo Tv, Momo Live, dan banyak lagi. Contoh kasusnya seperti pemuda Bernama Matt Haag atau terkenal dengan julukan *Nadeshot*. Sosok *Nadeshot* ini menjadi gamer yang mendirikan 100Thieves pada tahun 2017. Pemuda ini sukses meraih pendapatan hampir Rp. 15 Milyar buntut keterampilannya memainkan *game online Call of Duty*. Lebih lanjut, *Nadeshot* juga mendapatkan pemasukan yang berasal dari media sosial seperti Youtube yang menampilkan ketika dia sedang bermain *game online (streaming game)* yang mendapatkan penghasilan sekitar Rp. 8 Milyar. Selain itu Redbull menawarkan diri

untuk menjadi sponsor dari *Nadeshot*. Bahkan, seperti atlet lainnya, dia diawasi oleh pekerja medis secara terpisah. Langkah istimewa ini dilakukan karena latar belakang *Nadeshot* untuk terus menjaga kebugaran setelah berjam- jam bermain *game online*. (CNN INDONESIA)

Sementara itu, industri *game online* memberikan opsi tambahan bagi para pemain untuk menekuni *game online* sebagai profesi yang menjanjikan. Faktanya, semakin banyak gamer *online* yang berhasil membangun karir dan menghasilkan pendapatan menggiurkan dengan mengikuti kompetisi *esports*, *streaming*, dan membuat konten *game online*. Menurut laporan Newzoo, sebuah perusahaan analisis pasar video game global, pendapatan industri *esport* diperkirakan akan mencapai 1,87 miliar USD pada tahun 2025, dari pendapatan awal sebesar 996 Miliar pada tahun 2020. (Gough, n.d.)

Di Indonesia, profesi atlet *esport* atau pemain *game* profesional telah mendapat pengakuan resmi dari pemerintah. Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia telah mengeluarkan Keputusan Menteri Nomor 107 Tahun 2020 tentang Penetapan Standar Kompetensi Profesi Nasional Indonesia (SKKNI) Bidang Pelayanan Pemuda Kategori *esport*. Keputusan ini mengatur standar keterampilan profesi atlet *esports* dan menjadikannya salah satu profesi resmi di Indonesia. Selain itu, Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) juga telah mendukung perkembangan *esport* di Indonesia. Pada tahun 2021, Kementerian Pemuda dan Olahraga membentuk Pengurus Besar *esport* Indonesia (PBESI) sebagai organisasi *esport* nasional. PBESI bertugas mengembangkan dan menyelenggarakan kegiatan *esport* di Indonesia, termasuk menyelenggarakan turnamen dan mengkoordinasikan atlet *esport* nasional. Dukungan

pemerintah terhadap profesi atlet *esport* juga ditunjukkan dengan mengakui prestasi atlet *esport* sebagai prestasi olahraga nasional. (Kemenpora.go.id).

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diamati tentang efek *positive dan negative* dari permasalahan terkait mengenai *game online*, hal ini menarik untuk mendalami lebih lanjut topik ini. Adanya konsep diri yang kuat pada individu membuka peluang bahwa konsep diri tersebut akan terbentuk dengan lebih baik dalam lingkungan tim *esport* dibandingkan dengan orang yang tidak tergabung dalam komunitas sejenisnya. Hal ini dikarenakan dalam Tim *esport* tidak sekedar terlibat komunikasi dalam *ingame* saja, tetapi juga dapat mempraktikkan komunikasi langsung bersama dengan anggota tim *esport* lainnya. Dengan demikian, pengamat memutuskan untuk mengkaji pokok bahasan yang berjudul “Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone Pada Tim *Esport* Harvy Capital”.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, sehingga persoalan yang ingin dikehatui dari riset ini merupakan “Bagaimana gambaran diri pada pemain game online smartphone dalam ranah tim *esport* Harvy Capital”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan mengevaluasi gambaran diri pada pemain game online berbasis smartphone dalam ranah tim *esport* Harvy Capital.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang berupa kajian mendalam tentang konsep diri para pemain *game online smartphone* dalam ruang lingkup tim sport Harvy Capital.

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang psikologi, terutama terkait konsep diri pada pemain *game online smartphone* di tim *esport*.
2. Penelitian ini dapat memperkaya literatur dan referensi ilmiah mengenai konsep diri pada konteks pemain *game online smartphone* di tim *esport*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan atau acuan bagi penelitian sejenis di masa mendatang, terutama yang berkaitan dengan konsep diri pada atlet atau pemain olahraga elektronik (*esport*).

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi pemain *game online smartphone* di tim *esport*, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang konsep diri mereka serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.
2. Bagi pelatih atau manajer tim *esport*, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi dan program pelatihan untuk mengembangkan konsep diri yang positif pada pemain, sehingga dapat meningkatkan performa dan prestasi pemain.
3. Bagi orang tua atau keluarga pemain *game online smartphone* di tim *esport*, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang pentingnya mendukung pembentukan konsep diri yang positif pada anak atau anggota keluarga mereka yang terlibat dalam dunia *esport*.

4. Bagi pemerintah atau lembaga terkait, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan atau program yang mendukung pengembangan industri *esport* di Indonesia, termasuk aspek-aspek psikologis yang mempengaruhi performa dan kesejahteraan pemain.
5. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang dunia *esport* dan memberikan perspektif baru tentang konsep diri pada pemain *game online smartphone* di tim *esport*.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode & Teori Yang Digunakan	Hasil Kesimpulan Penelitian	Perbedaan Penelitian Penulis
1	(Rizki, 2020)	Konsep Diri Pemain <i>Game Online Smartphone</i> di Kalangan Komunitas Gamers Kota Palembang	Metode Kualitatif Deskriptif & Teori Interaksi Simbolik	Penelitian ini menyoroti konsep diri yang kompleks dan multifaset yang dimiliki pemain <i>game smartphone</i> dalam konteks keterlibatan komunitas mereka. Penelitian ini juga menemukan aspek negatif, seperti pendekatan	Perbedaan penelitian ini terletak pada objeknya, Dimana objek pada penelitian adalah bersifat khusus yaitu komunitas gamers di kota Palembang, sedangkan objek pada penelitian ini adalah dari ruang lingkup tim <i>esport</i>

				<p>pragmatis, prioritas kepuasan pribadi, dan kecenderungan untuk kecanduan. Namun, para pemain menunjukkan kesadaran diri yang positif, upaya yang lebih besar, dan rasa memiliki. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan komunitas dapat memainkan peran penting dalam membentuk konsep diri, memberikan efek positif dan negatif.</p>	<p>pada tim Harvy Capital</p>
--	--	--	--	---	-------------------------------

2	(Mardani, 2019)	Konsep Diri Oleh Anggota Kelompok <i>Game Mobile Legends Squad Raptop Indo Semarang</i>	Metode Kualitatif Deskriptif & Teori Atribusi	Penelitian menunjukkan bahwa mengambil bagian dalam kelompok <i>Mobile Legends Squad Raptor Indo</i> dapat membantu anggota kelompok mengembangkan konsep diri yang positif. Harga diri dan identitas sosial yang lebih baik dihasilkan dari budaya kelompok yang menanamkan rasa percaya diri, memiliki, kerja sama, dan komunikasi yang efektif. Kecanduan <i>game</i> ,	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek dan teori yang digunakan. Dimana objek nya berfokus pada <i>game Mobile legends</i> dan teorinya menggunakan Teori Atribusi, sedangkan objek penelitian bersifat umum yaitu <i>game online smartphone</i> dan menggunakan teori interaksi simbolik
---	-----------------	--	--	--	---

				<p>efek pada hubungan, dan penyalahgunaan bahasa adalah beberapa masalah yang dapat muncul dalam penelitian ini.</p> <p>Untuk memaksimalkan manfaat dari berpartisipasi dalam komunitas <i>game online</i>, para pemain harus menguasai kontrol diri, mempertahankan keseimbangan, dan berkomunikasi dengan baik.</p>	
3	(Yayuk, 2020)	Konsep Diri Penggemar	Metode Kualitatif	Penelitian ini menunjukkan	Perbedaan penelitian ini

		K-Pop (Studi Kasus Mahasiswi Penggemar Kpop Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)	deskriptif dan Teori Interaksi Simbolik	bahwa K-Pop dapat meningkatkan konsep diri penggemar, terutama dalam meningkatkan rasa percaya diri, identitas sosial, dan keterampilan sosial. Namun, penggemar harus mempertimbangkan keterlibatan mereka dengan K-Pop dan mempertimbangkan konten yang mereka lihat.	terletak pada subjek dan objeknya. Yang Dimana subjek pada penelitian ini membahas tentang konsep diri penggemar kpop dan objeknya yaitu Mahasiswi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Sedangkan subjek penelitian ini adalah konsep diri pemain <i>game online</i> dan objeknya lebih kearah tim <i>esport</i> Harvy Capital
4	(Agustina, 2015)	Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang	Metode kualitatif Deskriptif dan Teori	Penulisan ini menunjukkan bahwa konsep diri sebagai seorang	Penelitian ini berbeda dalam hal subjek dan objeknya,

			Interaksi Simbolik	otaku anime dibentuk dan dipengaruhi oleh interaksi dan aktivitas yang mereka lakukan sebagai otaku.	penelitian yang dilakukan oleh Helmy membahas konsep diri Otaku Anime dan objeknya umum, yakni masyarakat yang berada di kota Serang. Sementara itu, riset/penelitian ini meneliti konsep diri pemain <i>game online</i> dengan focus yang lebih spesifik, yaitu pada konteks tim <i>esport</i> Harvy Capital.
--	--	--	--------------------	--	--

2.2. Konsep Diri

2.2.1. Pengertian Konsep Diri

Konsep diri merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri yang terbentuk dari lingkungan dan pengalaman yang dialaminya. Konsep diri dapat dianggap sebagai pondasi awal dalam pengembangan kepribadian manusia. Konsep diri memiliki kemampuan untuk mengubah sifat dan perilaku seseorang dalam menilai dirinya sendiri. Perubahan perilaku tersebut akan lebih efektif jika didorong oleh motivasi atau kesadaran dari individu itu sendiri. Keunikan konsep diri terletak pada kemampuannya untuk melakukan penilaian terhadap diri sendiri, karena setiap manusia memiliki sifat dan tipe kepribadian yang beragam. Dengan adanya konsep diri, seseorang dapat mengapresiasi dirinya sendiri, menerima dirinya apa adanya, dan hal tersebut akan mempengaruhi performa dirinya serta motivasi yang dibangunnya. (Dongoran & Boiliu, 2020).

Menurut Agustiani, konsep diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri, yang terbentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan sejak lahir, melainkan berkembang secara bertahap dari pengalaman-pengalaman yang terus menerus dan bervariasi yang dialami individu. Pondasi konsep diri seseorang tertanam sejak masa awal kehidupan anak-anak dan menjadi landasan bagi tingkah laku mereka di kemudian hari ketika sudah dewasa. (Puspitasari & Pratiwi, 2019).

Menurut Sunaryo, konsep diri adalah cara individu memandang dirinya sendiri secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, emosi, intelektual, sosial, dan spiritual. Konsep diri juga meliputi persepsi individu tentang sifat dan potensi yang dimilikinya,

interaksinya dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya, nilai-nilai yang berkaitan dengan pengalaman dan objek dalam hidupnya, serta tujuan, harapan, dan keinginan yang dimilikinya. (Ramadhania, 2021).

Menurut penjelasan umum dalam psikologi yang dikemukakan Zulkarnain, konsep diri merupakan konsep sentral untuk memahami manusia dan perilakunya. Konsep diri merupakan hal yang dipelajari manusia melalui interaksinya dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Sementara itu, Fitts mengkaji konsep diri dari sudut pandang fenomenologis. Konsep diri merupakan aspek penting dalam kepribadian individu karena berperan sebagai kerangka acuan bagi seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Konsep diri dinilai memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku seseorang. (Zulkarnain, 2020).

Burn menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki konsep diri positif menunjukkan karakteristik: seorang yang dapat berhubungan satu dengan lainnya dengan baik, memiliki jiwa berkompentensi dan memiliki percaya diri yang tinggi. Sehingga, jika seorang memiliki kualitas ini memungkinkan seseorang mengatasi tantangan hidup, bahkan ketika tantangan tersebut dihadapi secara langsung. Hal ini juga memungkinkan seseorang untuk menerima dirinya sendiri, tumbuh sebagai pribadi, dan berteman serta mempengaruhi orang lain. Berbeda dengan, pribadi yang mempunyai sisi *negative*, Cenderung memiliki sifat hiperkritis, yang dimana seorang Individu sulit mengakui kelemahan dan kegagalannya, karena setiap kegagalan dikaitkan dengan rencana orang lain dan setiap kesalahan disalahkan pada orang lain. (Ramadhanti et al., 2023).

Menurut Roger, konsep diri merupakan elemen fundamental dalam psikologi individu, yang merepresentasikan gambaran dan pemahaman seseorang tentang

dirinya sendiri. Konsep diri ini terbentuk melalui berbagai pengalaman, interaksi, serta interpretasi individu terhadap dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. (Umarta & Mangundjaya, 2023).

Sekilas, konsep diri didefinisikan sebagai persepsi, sikap dan kepercayaan individu terhadap dirinya mempengaruhi sejumlah pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, konsep diri seseorang merupakan gambaran mental dirinya yang mencakup aspek fisik, psikologis, sosial dan aspek lain dari dirinya. dan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2. Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri

G.H. Mead mengatakan bahwa 2 kelompok yang berbeda sangat memengaruhi bagaimana seseorang mengembangkan konsep dirinya sendiri. 2 kelompok tersebut diantaranya:

1. *Significant Other* (pasangan yang signifikan). Kelompok ini menjelaskan bahwa setiap orang pasti akan mengevaluasi dirinya masing masing berdasarkan sudut pandang orang lain, atau mereka akan mengevaluasi dirinya berdasarkan pendapat orang lain.
2. *Reference Group* (kelompok pembandingan). Kelompok ini menjelaskan bahwa perkumpulan/*group* yang memiliki ikatan dapat mempengaruhi konsep diri seseorang. Dengan mengamati kelompok, individu dapat mengidentifikasi kekuatannya sendiri dan menyelaraskannya dengan norma-norma kelompok. (Shobrianto, 2023)

2.3. Teori Interaksi Simbolik

Herbert Blumer adalah ahli pertama yang menggunakan istilah "interaksionisme simbolik", meskipun beberapa ahli lain telah menggunakan konsep yang diajarkan oleh teori interaksionisme simbolik. Sebagai murid dari George Herbert Mead, H.Blumer hanya menerapkan dan memperluas konsep yang telah diajarkan oleh Mead sebelumnya. Dengan demikian, G.H. Mead adalah pencetus dari teori interaksionisme simbolik ini. (Efendi et al., 2024).

Interaksi simbolik merupakan sebuah pendekatan teoritis yang berfokus pada memahami hubungan timbal balik antara individu dan masyarakat. Pendekatan ini menekankan bahwa tindakan dan interaksi manusia dapat dipahami melalui pertukaran simbol atau komunikasi yang sarat makna. Gagasan inti dari teori ini adalah bahwa makna terbentuk melalui interaksi yang terjadi di antara para pelaku, sementara signifikansi makna tersebut bergantung pada situasi sosial di mana para pelaku berada. (Tiara & Lasnawati, 2022).

Menurut Helbert Blumer, teori interaksi simbolik berlandaskan pada tiga poin pokok. Poin pertama, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang dimiliki benda-benda tersebut baginya. Kedua, makna tersebut berasal dari interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain. Ketiga, makna-makna tersebut disempurnakan saat proses interaksi sosial berlangsung. Dalam bukunya, Mead menguraikan bagaimana pikiran dan diri individu terbentuk melalui proses sosial. Dia memandang pengalaman dari sudut pandang komunikasi sebagai elemen penting dalam tatanan sosial. Mead meyakini bahwa proses sosial merupakan komponen utama dari struktur dan proses pengalaman individual. Interaksionisme simbolik berpusat pada tiga konsep kunci yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat

(*society*). Teori ini mengeksplorasi bagaimana ketiga aspek tersebut saling terkait dan membentuk satu sama lain melalui interaksi simbolik.

a. Pikiran (*Mind*)

Mind mendefinisikan pikiran (*mind*) sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Menurutnya, manusia harus mengembangkan pikirannya melalui interaksi dengan orang lain. Dalam konteks ini, bahasa memegang peranan penting karena interaksi antar individu diawali dengan bahasa. Mead menyebut bahasa sebagai simbol signifikan (*significant symbol*), yaitu simbol-simbol yang memunculkan makna yang sama bagi banyak orang. Dengan menggunakan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain, kita mengembangkan apa yang disebut Mead sebagai pikiran, yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan representasi internal dari masyarakat yang beroperasi di luar dirinya sendiri. Dengan demikian, pikiran dapat digambarkan sebagai cara individu menginternalisasi masyarakat.

b. Diri (*Self*)

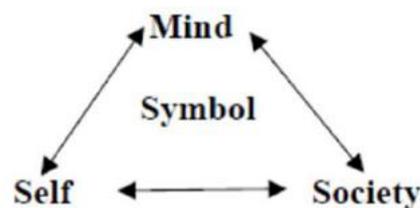
self dalam interaksi simbolik terbentuk melalui interaksi dengan orang lain di sekitar individu. Diri merujuk pada aspek kepribadian yang reflektif, di mana individu mampu memikirkan dan memahami dirinya sendiri. Diri merupakan entitas yang memungkinkan manusia untuk berpikir tentang siapa dirinya sebenarnya. Agar dapat memahami konsep diri dengan baik, penting untuk mengerti proses perkembangan diri yang hanya dapat terjadi melalui pengambilan peran (*roletaking*). Dengan mengambil peran orang lain, individu dapat melihat dirinya dari sudut pandang orang tersebut dan membentuk pemahaman tentang siapa dirinya.

c. Masyarakat (*Society*)

Dalam kehidupan berkelompok, manusia dituntut untuk memahami maksud orang lain, yang mengharuskan kita untuk mengetahui tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Artinya, dalam kelompok, individu harus dapat membaca tindakan dan maksud orang lain serta meresponsnya dengan cara yang tepat.

Konsep masyarakat dalam proposisi Interaksi Simbolik tidak berhubungan dengan masyarakat dalam arti makro dengan segala strukturnya, melainkan masyarakat dalam ruang lingkup yang lebih mikro, yaitu melihat pergaulan social sebagai tempat terbentuknya pikiran. Masyarakat dipandang sebagai tempat berinteraksi/pranata sosial atas berlangsungnya prinsip-prinsip interaksi tersebut. G.H. Mead menyatakan bahwa masyarakat ada sebelum individu dan proses mental muncul dalam Masyarakat. (Zanki, 2020).

Perkembangan interaksi yang dilakukan oleh *significant others* dan *reference groups* akan sangat vital untuk mempengaruhi pembentukan konsep diri seseorang dalam mempersiapkannya terjun ke dalam tatanan masyarakat. Perkembangan masyarakat berjalan dinamis seiring dengan perkembangan pikiran manusia. Sehingga antara pikiran dan masyarakat merupakan bagian yang terintegrasi dan tidak dapat dipisahkan.



Sumber:(Khalil et al., 2021)

Gambar II.2
Konsep Interaksi Simbolik

2.4. Game Online

2.4.1. Pengertian Game Online

Game dalam kamus Bahasa Indonesia berarti permainan. Permainan adalah aktivitas rekreasi yang melibatkan satu atau lebih pemain yang bermain game. *Game online* adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Hampir semua *game online* termasuk, tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti perang dan olahraga. Seringkali, permainan ini dimainkan untuk meningkatkan keterampilan dari pada hiburan. *Game online* biasanya melibatkan dua atau lebih pemain. *Game online* adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan dengan tampilan gerak, warna, dan suara. Permainan ini memiliki aturan main dan level yang bersifat menghibur dan adiktif. Secara operasional, *game online* adalah sebuah aplikasi permainan dengan konsep permainan yang menarik, gambar tiga dimensi, dan efek efek yang menarik. (Rompas et al., 2023).

Menurut Kim, *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Sejalan dengan pendapat tersebut, Winn dan Fisher menyatakan bahwa *game online multiplayer* merupakan evolusi dari *game* yang awalnya dimainkan secara perorangan, namun dengan mengadopsi struktur, teknik, dan konsep yang sama seperti *game* lain pada umumnya. Perbedaannya terletak pada fitur *multiplayer* yang memungkinkan banyak pemain terlibat secara simultan. Sementara itu, Burhan mendefinisikan *game online* sebagai *game* komputer yang dikhususkan untuk dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. *Game* jenis ini biasanya disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan *game online*. Untuk dapat memainkannya, diperlukan perangkat

komputer dengan spesifikasi yang memadai serta koneksi internet yang baik. (Bayu, 2018).

2.4.2. Perkembangan Game Online di Indonesia

Kemajuan teknologi Indonesia telah menjadi hal yang unik. hal Ini dapat dilihat dari ruang lingkup komunikasi yang semakin luas. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bersama dengan perubahan signifikan dalam perilaku masyarakat Indonesia mendorong fenomena ini. Berikut adalah Gambaran lengkap perkembangan *game online* di Indonesia:

1. Tinjauan Historis

a. Era Warnet: Kelahiran *Game Online* di Indonesia (Awal 2000an)

Kehadiran *game online* di Indonesia dimulai dengan munculnya warnet, atau warung internet, pada awal tahun 2000-an. Saat itu, komputer masih tergolong sederhana, tetapi *game-game baru* seperti *Nexia Online* (2001), sebuah game RPG (*Role Playing Game*) yang dibuat oleh BolehGame dengan grafis 2D sederhana, *Ragnarok Online* (2003), sebuah game MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang terkenal di Korea Selatan, dan *Gunbound* (2004) adalah game bergenre action kasual yang sangat disukai banyak pemain.

b. Dominasi PC dan Arena Kompetitif (2000an akhir - 2010an awal).

Genre *game online* semakin beragam seiring dengan peningkatan kapasitas komputer. *Game-game* seperti *Point Blank* (genre *First-Person Shooter—First-Person Shooter*) dan *Dota* (*Defense of the Ancients*), serta game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang luar biasa, mendominasi era ini. Berbagai turnamen lokal muncul, memberikan pemain kesempatan

untuk bersaing dan menunjukkan kemampuan mereka. Hal ini juga mendorong perkembangan komunitas gamer yang kuat.

c. Mobile Gaming Berjaya: Pergeseran Era (2010an akhir - sekarang).

Hadirnya *smartphone* yang menjadi lebih murah, industri *game online* mengalami pergeseran paradigma dengan cepat, generasi muda yang melek teknologi beralih ke platform mobile. *Game-game* seperti Mobile Legends dan PUBG Mobile (*PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*) memiliki sistem permainan yang mudah diakses dan dapat disesuaikan, yang telah berhasil menarik banyak pemain.

2. Tinjauan Ekonomi

a. Pertumbuhan Industri dan Daya Tarik Investor

Indonesia memiliki populasi pemain *game online* yang sangat besar. Ini pasti akan menarik investor dan pengembang *game*. Mereka percaya bahwa Indonesia memiliki pasar yang sangat menguntungkan. Kondisi ini juga mendorong pertumbuhan industri *game* lokal. Pengembang *game* lokal muncul dengan berbagai ide dan produk yang menarik. Selain itu, bisnis yang terkait dengan permainan *online* telah berkembang pesat, termasuk *live streaming* permainan, layanan joki (di mana pemain membayar), dan transaksi *in-app purchase* (di mana pemain membeli barang di dalam permainan).

b. *Esports* Sebagai Cabang Olahraga dan Potensi Ekonomi

Pada tahun 2020, terjadi kemajuan besar ketika pemerintah Indonesia mengakui *esport* sebagai cabang olahraga resmi. Hal ini meningkatkan prestise *esport* dan membuka peluang ekonomi besar. Semakin banyak turnamen *esport* dengan hadiah fantastis yang diselenggarakan di seluruh

negara dan di seluruh dunia. Atlet *esport* juga dapat menghasilkan uang dengan sponsor dan kolaborasi brand, (Mulachela, 2020).

2.4.3. Dampak Game Online

Permainan *game online* mempunyai efek yang berbeda tergantung pada pemain, seperti koin dengan dua lapisan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa efek bermain *game online*, antara lain:

a. Dampak Positif

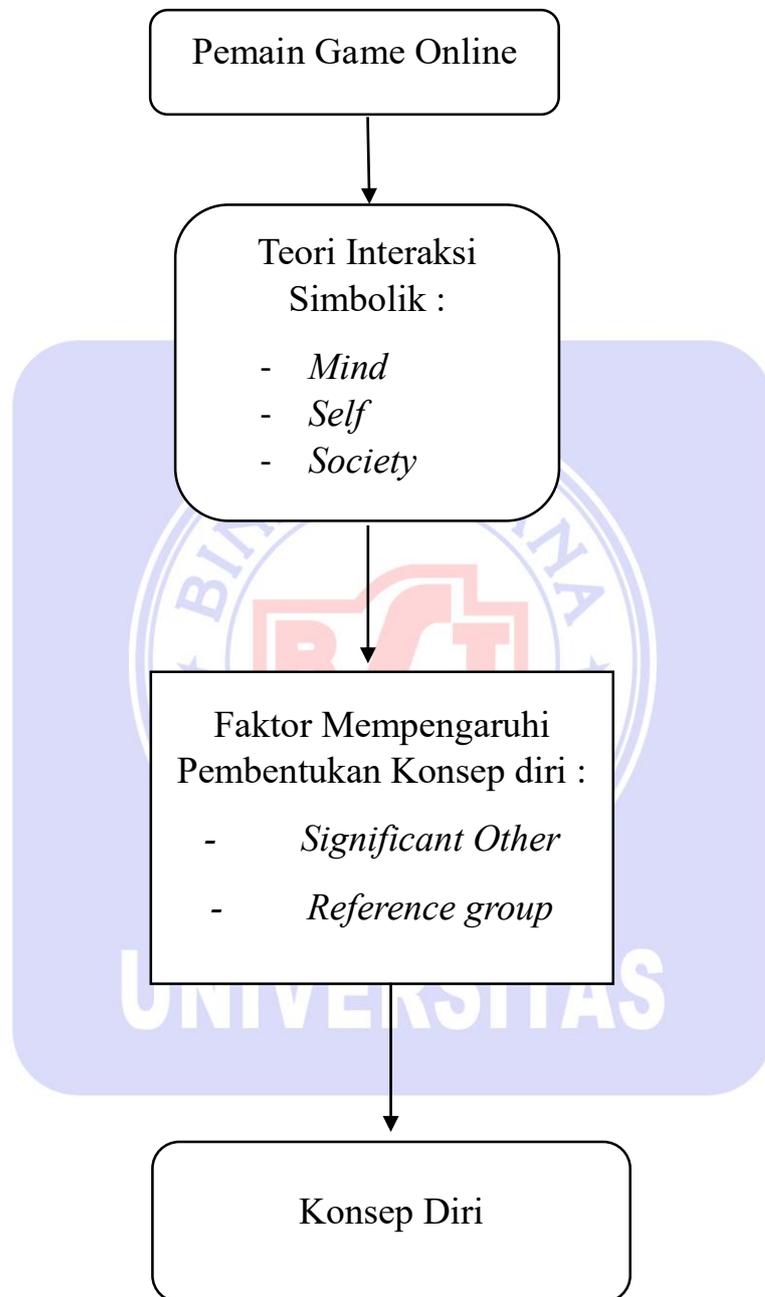
Dampak positif yang dihasilkan dari bermain *game online* yaitu dapat sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen *esport* yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

b. Dampak Negatif

Kecanduan merupakan salah satu jenis bentuk dampak negatif *game online*. Kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. (Ondang et al., 2020).

2.5. Kerangka Berfikir

Tabel 2.2
Kerangka Berfikir



Sumber: Disusun Oleh Peneliti

1. Pemain *Game Online*: Individu yang terlibat aktif dalam bermain *game* melalui jaringan internet, menjadi subjek utama dalam penelitian ini.
2. Teori Interaksi Simbolik (*Mind, Self, Society*): Perspektif teoretis yang digunakan untuk memahami perilaku dan pengalaman pemain *game online*. Mencakup tiga konsep utama:
 - a. *Mind* (kemampuan menggunakan simbol bermakna sosial)
 - b. *Self* (konsep diri yang berkembang melalui interaksi sosial)
 - c. *Society* (konteks sosial tempat individu berinteraksi dan membentuk makna simbolik).
3. Faktor Mempengaruhi Konsep Diri:
 - a. *Significant Other*: Orang-orang terdekat atau penting bagi pemain *game online*, seperti teman, keluarga, atau rekan bermain *game*.
 - b. *Reference Group*: Kelompok acuan yang menjadi panutan bagi pemain *game online*, seperti komunitas pemain *game*, influencer, atau profesional *game*.
4. Konsep Diri: Persepsi dan evaluasi individu tentang dirinya sendiri. Dalam konteks pemain *game online*, konsep diri terbentuk melalui interaksi simbolik dengan orang lain (*Significant Other dan Reference Group*) serta pengalaman bermain *game online*. Mencakup aspek seperti identitas diri, harga diri, dan peran dalam dunia *game online*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada penilaian subjektif terhadap sikap, opini, dan perilaku individu atau kelompok. Dalam pendekatan kualitatif ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena sosial, perilaku manusia, dan makna yang mendasari tindakan individu atau kelompok. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk narasi, deskripsi, atau kutipan langsung dari partisipan untuk memberikan gambaran yang kaya dan rinci tentang topik yang diteliti. (Kusumastuti, 2017).

Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu, Creswell mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan terhadap fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian kualitatif juga dapat dipahami sebagai strategi untuk mencari makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena secara mendalam. Pendekatan ini bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas data, menggunakan metode yang beragam, serta menyajikan hasil secara naratif dalam penelitian ilmiah. (Waruwu, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu secara mendalam. Fenomena tersebut dapat

berupa pengalaman, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, atau hal-hal lain yang dialami oleh subjek penelitian.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Tempat yang dilakukan untuk penelitian ini adalah rumah dari salah satu anggota Harvy Capital yang biasa dijadikan *basecamp* untuk berkumpulnya anggota lainnya. Tempat ini berada di Jl. Ridwan Rais, Kecamatan Beji, Kota Depok. Dimana tempat penelitian sewaktu-waktu dapat berubah dengan menyesuaikan kondisi dan situasi dari subjek. Bahkan, penelitian juga dapat dilakukan secara daring (*online*) untuk melakukan wawancara dengan para subjek penelitian.

3.2.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan April 2024 sampai dengan Juni 2024 di Depok.

3.3. Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan atau subjek yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Unit analisis dapat berupa individu, kelompok, benda, maupun latar peristiwa sosial tertentu, seperti aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. (Rozali, 2022). Berdasarkan pengertian unit analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa unit analisis dalam penelitian adalah subjek yang kasusnya akan diteliti. Dalam penelitian ini yang termasuk dalam unit analisis adalah para pemain *game online smartphone* di tim *esport* Harvy Capital.

3.4. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan komponen penting dalam penelitian yang memberikan penjelasan tentang aspek-aspek masalah yang akan diteliti. Berdasarkan teori-teori yang telah dibahas sebelumnya, berikut ini adalah beberapa definisi konseptual yang dapat dikemukakan:

1. Konsep Diri

Menurut Mead, konsep diri diartikan sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan yang dimiliki individu tentang diri mereka sendiri. Konsep diri ini terbentuk sebagai hasil dari proses interaksi sosial yang dialami oleh individu tersebut. Mead menekankan bahwa konsep diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku individu. Individu cenderung berperilaku sesuai dengan konsep diri yang mereka miliki. Artinya, penilaian dan pandangan individu tentang dirinya sendiri akan menentukan bagaimana mereka bertindak dan merespons situasi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (Dea Tamara et al., 2023).

2. Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik merupakan sebuah perspektif yang memfokuskan pada hubungan antara simbol dan interaksi dalam kehidupan sosial. Inti dari pendekatan ini adalah individu sebagai subjek yang aktif dalam memaknai realitas sosial. Interaksionisme simbolik menekankan pada interaksi antar individu dan bagaimana mereka menginterpretasikan tindakan dan ucapan satu sama lain sebagai individu yang unik. (Yohana & Saifulloh, 2019)

3.5. Pemilihan Informan dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Pemilihan Informan

Informan penelitian merupakan individu yang memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang objek penelitian sehingga mereka mampu memberikan informasi yang relevan mengenai hal tersebut. Dalam penelitian ini, akan mewawancarai ketua tim *esport* sebagai informan kunci (*key informan*). Selain itu akan mewawancarai 2 orang anggota tim *esport* yang masing-masing mewakili setiap divisi *game* yang berbeda (Informan utama & Informan *Refrence Group*) dan juga 2 Kerabat dekat dari masing masing gamer yang ada di tim *esport* harvy capital (Informan pendukung). Kriteria informan dalam penelitian ini melibatkan beberapa kategori dengan perspektif berbeda. Informan utama, yaitu pemain aktif, memberikan wawasan langsung tentang identitas dan peran mereka dalam tim. Informan signifikan, yang merupakan orang terdekat, menawarkan pandangan tentang dampak permainan pada hubungan pribadi. Sementara itu, informan dari kelompok referensi memberikan perspektif tentang bagaimana pemain dan tim *esport* dipandang dalam komunitas gaming dan masyarakat umum, termasuk norma dan ekspektasi sosial yang mempengaruhi konsep diri mereka. Adapun informan yang terkait dengan penelitian ini yaitu meliputi :

Tabel 3.1
Daftar Rencana informan

No	Nama	Jabatan
1	Roynaldi Setiawan	<i>Informan gamer 1</i>
2	Achmad Hisyam Luthfi	<i>Informan gamer 2</i>
3	Anisa Putri Ratnasari	<i>Informan Significant Other 1</i>
4	Ahmad Fauza Pasya	<i>Informan Significant Other 2</i>
5	Muhammad Egi	<i>Informan Reference group</i>

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, baik dari sumber data utama maupun sampel penelitian. Teknik pengumpulan data memegang peranan penting karena akan menjadi dasar dalam menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung di lapangan. Observasi akan dilakukan secara menyeluruh terhadap seluruh data dan kondisi yang ada dalam ruang lingkup tim *esport* yang menjadi objek penelitian. Dalam observasi ini, fokus utama adalah pada interaksi sosial anggota tim Harvy Capital selama latihan dan pertandingan, termasuk dinamika komunikasi dan kerjasama. Observasi juga mencakup analisis persepsi diri pemain mengenai kepercayaan diri, pencapaian, dan tantangan yang dihadapi, serta motivasi mereka dalam *esport* dan bagaimana tujuan pribadi mereka selaras dengan tujuan tim.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan proses interaksi dan komunikasi langsung antara pewawancara dengan narasumber atau orang yang diwawancarai. Dalam wawancara, terjadi pertukaran informasi secara lisan antara kedua pihak melalui tanya jawab untuk memperoleh data atau keterangan yang dibutuhkan. Wawancara akan dilakukan kepada beberapa anggota dan beberapa kerabat dekat dari tim *esport* Harvy Capital yang menjadi objek penelitian. Secara teknis, proses wawancara akan dilaksanakan setelah

melakukan pencocokan terhadap responder yang dianggap memenuhi syarat sebagai narasumber yang tepat. Informan yang dipilih merupakan individu-individu yang dianggap sebagai kelompok yang ahli atau memiliki pengetahuan mendalam terkait masalah yang akan diteliti.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelusuri dan mengumpulkan data atau dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumen ini dapat berupa catatan, arsip, atau data historis mengenai individu, kelompok, peristiwa, atau situasi sosial tertentu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang akan dikumpulkan oleh peneliti meliputi berbagai hasil dokumentasi yang berkaitan dengan aktivitas dan dinamika tim *esport* Harvy Capital. Dokumentasi tersebut antara lain berupa foto-foto saat anggota tim melakukan aktivitas bermain *game* bersama (main bareng), serta catatan-catatan tertulis terkait proses terbentuknya tim *esport* ini sejak awal hingga perkembangannya hingga saat ini. (Hasdiana, 2018).

3.6. Metode Pengolahan dan Analisis Data

3.6.1 Metode Pengolahan

Dalam penelitian ini, metode pengolahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data merupakan teknik untuk membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan sumber yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:

a. Data Primer

Penelitian ini memperoleh data melalui wawancara (*interview*) dengan subjek penelitian. Dalam hal ini, melakukan sesi tanya jawab dengan pemilik (*owner*) dari

tim *esport*, kerabat dekat gamer yang ada di *esport harvy capital* serta beberapa pemain yang tergabung di dalamnya. Data yang dikumpulkan dari hasil wawancara tersebut digali dan diolah untuk mengetahui bagaimana interaksi antara individu dengan individu lain. Sumber data utama didokumentasikan melalui catatan tertulis atau rekaman video/audio untuk memudahkan proses analisis selanjutnya.

b. Data Sekunder

Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh dari berbagai bahan bacaan berupa dokumen terkait, seperti studi literatur dengan mengkaji pendapat dan teori-teori dari buku atau dokumen lain yang relevan. Sumber data sekunder ini digunakan untuk melengkapi data primer yang diperoleh dari wawancara. Salah satu sumber data sekunder yang digunakan adalah informasi dari *Esport Harvy Capital*, khususnya mengenai konsep diri pemain *game online smartphone*. Dengan menggabungkan data primer dan sekunder ini berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif tentang topik yang diteliti. (Khalil et al., 2021)

3.6.2. Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis dalam mengatur, mengorganisasikan, dan memaknai data yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan penyusunan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian yang mendasar. Melalui analisis data ini berupaya untuk menemukan makna, pola, dan hubungan di antara berbagai data yang diperoleh dari berbagai sumber. (Alalik Nur Afifillah & Imu, 2022).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari catatan-

catatan lapangan. Proses ini berlangsung secara terus-menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum semua data terkumpul. Hal ini terlihat dari kerangka konseptual penelitian, rumusan masalah, dan metode pengumpulan data yang dipilih.

b) Display Data

Display data adalah proses menyajikan dan mengorganisasikan data ke dalam suatu bentuk tertentu sehingga data tersebut dapat terlihat secara lebih utuh dan terpadu. Dalam menyajikan data, penelitian ini melakukannya secara induktif, yakni dengan menguraikan setiap permasalahan dalam penelitian secara umum terlebih dahulu, kemudian menjelaskannya dalam pembahasan yang lebih spesifik dan rinci

c) Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Setiap kesimpulan awal yang diambil masih bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung atau menentang pada tahap pengumpulan data berikutnya. Upaya untuk menarik kesimpulan dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada di lapangan. Setelah proses pengumpulan data selesai saatnya mulai mencari makna dan penjelasan dari data yang diperoleh. Kesimpulan-kesimpulan ini kemudian diverifikasi selama penelitian masih berlangsung dengan cara berfikir ulang dan meninjau kembali catatan lapangan yang telah dibuat. (Aritonang, 2022).

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum

4.1.1. Sejarah singkat Harvy Capital *Esport*

Esport Harvy Capital adalah sebuah organisasi *esport* yang baru terbentuk pada 22 November 2023 di Beji, Depok. Didirikan oleh sekelompok penggemar game untuk mengembangkan talenta-talenta potensial di dunia *esport* Indonesia, terutama di ranah game-game *smartphone*.

Harvy Capital sendiri memiliki makna yang mendalam bagi organisasi ini. Harvy berarti Perang sementara Capital berarti Berusaha atau Berjuang. Kombinasi dari kedua kata tersebut merefleksikan semangat dan tekad organisasi ini untuk berjuang dan memerangi tantangan dalam usaha meraih prestasi di dunia *esport*. Meskipun masih baru dan belum memiliki banyak pencapaian. *Esport* Harvy Capital memiliki semangat dan ambisi yang besar untuk menjadi kekuatan baru dalam kancah *esport* tanah air. Saat ini, mereka masih dalam tahap awal pengembangan dan belum memiliki fasilitas yang lengkap. Namun, *esport* Harvy Capital tetap berusaha untuk memberikan lingkungan yang kondusif bagi para pemainnya dengan memiliki sebuah *basecamp* sederhana yang berlokasi di sebuah rumah kecil di Beji.

Basecamp ini digunakan sebagai tempat berkumpul dan berlatih bagi 15 pemain berbakat yang tergabung dalam 4 divisi *game smartphone* populer, yaitu Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire, dan Pes Mobile. Masing-masing divisi memiliki komposisi 3-5 pemain dengan latar belakang dan pengalaman bermain yang beragam Sebagai organisasi yang baru. *Esport* Harvy Capital belum memiliki banyak prestasi atau pencapaian yang signifikan. Namun, mereka telah berpartisipasi dalam beberapa turnamen kecil di tingkat lokal dan berhasil meraih posisi yang cukup baik. *Esport* Harvy Capital saat ini sedang fokus pada pengembangan talenta dan peningkatan kualitas latihan para pemainnya. Mereka juga terus berusaha untuk mencari sponsor dan mitra bisnis yang dapat mendukung organisasi ini, baik secara finansial maupun logistik.

Dengan semangat yang dimiliki oleh para pemain dari *esport* Harvy Capital, organisasi ini berharap dapat terus berkembang dan mencetak prestasi gemilang di masa depan. Meskipun masih baru dan belum memiliki banyak pencapaian, *esport* Harvy Capital percaya bahwa dengan kerja keras, disiplin, dan dedikasi yang tinggi sesuai dengan makna namanya untuk menjadi salah satu kekuatan baru dalam kancah *esport* Indonesia.

4.1.2. Visi Misi *Esport* Harvy Capital

Adapun Visi Misi yang ada di *Esport* Harvy Capital, diantaranya:

a. Visi

Menjadi organisasi *esport* terdepan di Indonesia yang mengukir prestasi gemilang dan menginspirasi generasi muda untuk meraih kesuksesan melalui determinasi, kerja keras, dan semangat juang yang tak pernah padam.

b. Misi

1. Mengembangkan talenta-talenta muda berbakat di bidang *esport*
2. Mempromosikan *esport* sebagai industri yang layak dan menghapus stigma negatif dengan mengedepankan aspek positif
3. Menjadi inspirasi dan teladan bagi organisasi *esport* lainnya dalam hal integritas, profesionalisme, dan dedikasi untuk mengharumkan nama Indonesia di kancah *esport* dunia.

4.1.3. Unsur makna logo *esport* Harvy Capital



Sumber : *Owner* Harvy Capital

Gambar IV.1

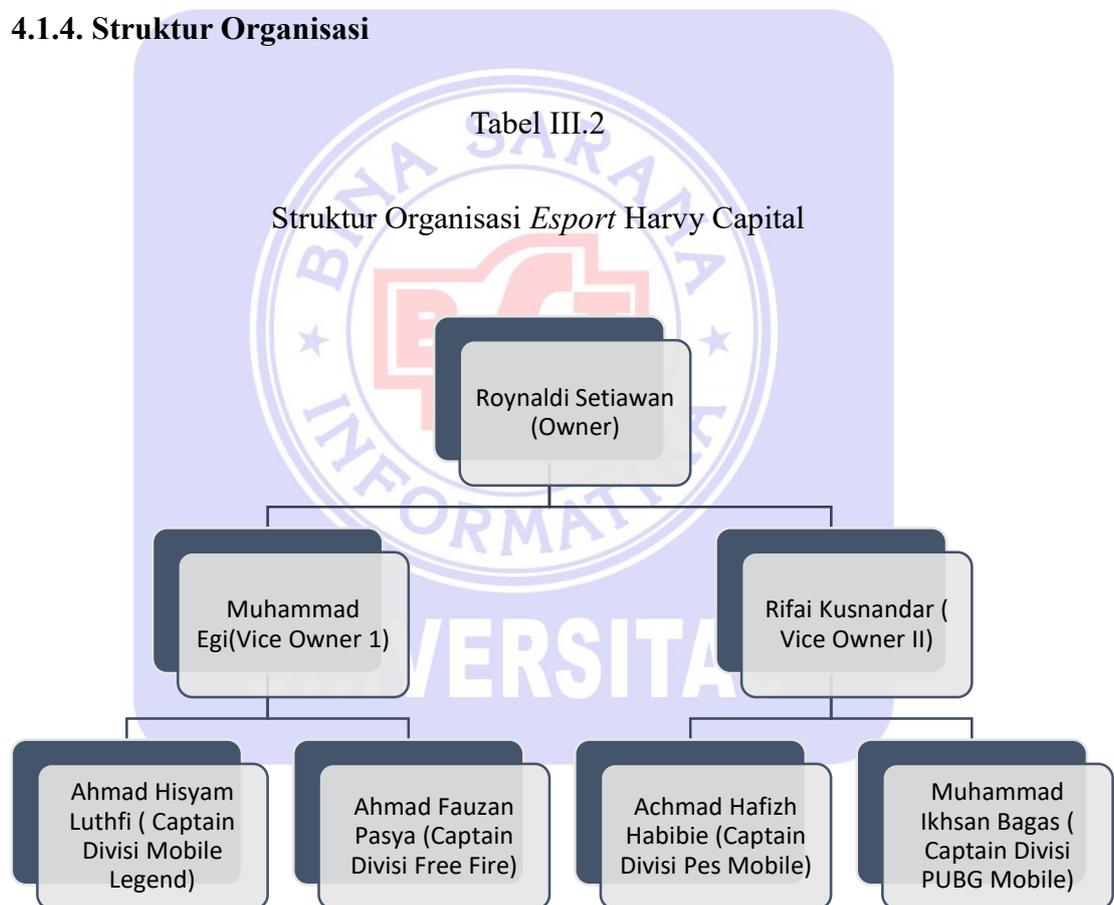
Logo *esport* Harvy Capital

Logo HVC merupakan singkatan dari Harvy Capital yang mencerminkan semangat perang kami dalam meraih kejayaan di dunia *esports*. Namun, perang yang kami maksud bukanlah pertempuran fisik, melainkan perjuangan tanpa henti untuk mengatasi setiap rintangan dan tantangan.

- a. Warna putih pada logo melambangkan perdamaian, yang menjadi tujuan utama dari setiap pertempuran. Kami berperang bukan untuk mengalahkan sesama, tetapi untuk meraih kedamaian dalam bentuk prestasi dan kepuasan diri.

- b. Warna hitam pada logo merupakan penghormatan kepada para pejuang yang telah gugur dalam memperjuangkan mimpi mereka. Warna ini menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan memiliki risikonya sendiri dan harus siap untuk menghadapinya dengan semangat yang membara
- c. Warna merah melainkan representasi dari semangat juang yang tak pernah padam. Setiap kali melihat logo diingatkan untuk terus berjuang, tak peduli seberapa berat rintangan yang menghadang.

4.1.4. Struktur Organisasi



4.2. Hasil

a. *Mind*

Mendengar ungkapan permainan di masyarakat kita, khususnya di kota-kota besar seperti Depok, sudah bukan hal yang aneh lagi. Aktivitas yang sudah menjadi kebiasaan yaitu bermain *game*, sudah tersebar luas dan terlihat jelas di depan mata kita. Sekitar tahun 90an, konsol *game* besutan Sony yang bernama *Play Station 1* atau disingkat PS1 sudah menyebar luas ke seluruh dunia, salah satunya adalah Indonesia. Sebelum adanya *game online* berbasis komputer dan *smartphone* ketertarikan terhadap *game online* seringkali bermula dari pengalaman masa kecil dengan berbagai jenis *game*. Pengalaman awal ini dapat membentuk landasan minat yang kuat dan berkelanjutan terhadap *game*, yang kemudian berkembang seiring dengan meningkatnya aksesibilitas teknologi dan meningkatnya kompleksitas *game*. Hal ini disampaikan oleh dua informan utama:

"Mulai tertarik dengan game online tuh pas sma, cuman kalau saya tarik mundur sedikit, untuk menyukai game awal mulanya karena bermain nintendo, Playstation 1 sewaktu tk." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

"Kalau untuk game online saya sudah mulai tertarik dari sd kelas 6. jadi sekitar di umur 7-8 tahun" (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Dari pernyataan tersebut, Informan utama pertama mengindikasikan bahwa pengalaman awal dengan *game* tradisional dapat membangun fondasi yang kuat untuk ketertarikan terhadap *game* secara umum. Bermain Nintendo dan *PlayStation 1* saat TK memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik, yang dapat membentuk minat jangka panjang terhadap *game*. Ketertarikan pada *game online* baru muncul saat SMA, namun dasar minat tersebut sudah terbentuk sejak dini. Ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game* di usia muda memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan minat terhadap *game online*, yang kemudian dapat berkembang seiring dengan akses yang lebih besar terhadap teknologi dan internet di usia remaja.

Pernyataan selanjutnya, Informan kedua menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi dan perangkat *game online* pada usia dini dapat mempengaruhi perkembangan minat terhadap *game online*. Pada usia 7-8 tahun, anak-anak biasanya sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dasar dan

memiliki akses ke perangkat yang mendukung game online, seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Pengalaman bermain *game online* di usia yang sangat muda ini menunjukkan bahwa aksesibilitas teknologi memainkan peran penting dalam membentuk minat terhadap *game online* sejak awal.

Dari kedua jawaban informan, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan terhadap *game online* dapat muncul pada berbagai tahap kehidupan, tergantung pada pengalaman awal dan akses terhadap teknologi. Pengalaman awal dengan *game non-online*, seperti bermain Nintendo dan *PlayStation 1*, dapat membangun fondasi minat yang kuat terhadap *game*, yang kemudian beralih ke *game online* selama masa remaja. Di sisi lain, kemajuan teknologi dan akses yang lebih mudah terhadap perangkat *game online* memungkinkan anak-anak untuk mulai tertarik pada *game online* pada usia yang lebih muda. Selanjutnya, penting untuk memahami bagaimana para informan mendefinisikan "gamer". Definisi ini memberikan wawasan tentang identitas dan konsep diri mereka dalam konteks gaming. Informan pertama memberikan definisi bahwa seorang gamer adalah individu yang mendedikasikan dirinya pada *game* dan mendalami permainan tersebut. Definisi ini menekankan komitmen dan dedikasi sebagai ciri utama seorang gamer.

"Gamer itu bukan berarti semua orang yang baru saja menyukai game itu bisa dibilang gamer. tetapi gamer dalam makna saya sendiri adalah ketika seseorang mendedikasikan dirinya didalam game dan mendalami game tersebut."(Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Menurut informan pertama, menjadi gamer tidak hanya tentang bermain *game*, tetapi tentang tingkat dedikasi dan komitmen yang diinvestasikan dalam aktivitas tersebut. Dedikasi ini bisa terlihat dalam bentuk waktu yang dihabiskan untuk bermain, keinginan untuk menguasai mekanika *game*, dan upaya untuk memahami *game* secara mendalam. Seorang gamer sejati, menurut informan ini, adalah seseorang yang menganggap bermain *game* sebagai bagian penting dari hidupnya dan bersedia menginvestasikan waktu dan usaha yang signifikan untuk itu. Informan juga menekankan pentingnya pendalaman dan pemahaman dalam

definisi seorang gamer. Ini berarti seorang gamer berusaha untuk mengetahui seluk-beluk *game* yang dimainkan, termasuk aturan, strategi, dan konteks cerita. Pendalaman ini menunjukkan bahwa gamer tidak hanya bermain untuk hiburan tetapi juga untuk mempelajari dan menguasai permainan tersebut, mencerminkan tingkat keterlibatan yang lebih dalam.

Informan kedua memiliki pandangan yang sedikit berbeda namun tetap melengkapi definisi pertama. Ia menyatakan bahwa seorang gamer adalah seseorang yang hobi bermain *game* dengan intensitas dan keseriusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemain biasa. Fokus pada intensitas dan ketelitian dalam memahami *game* juga menjadi aspek penting dalam definisinya

“Menurut saya gamer itu adalah seseorang yang suka memainkan game atau hobi bermain game hingga dalam cakupan yang lebih serius daripada orang-orang lainnya yang suka bermain game. seperti contohnya dia lebih intens untuk menelusuri bagaimana game itu dan juga detailing yang ada di game itu.”(Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Gamer adalah tentang memiliki hobi bermain *game* dengan intensitas yang lebih tinggi dan keseriusan dibandingkan dengan pemain biasa. Ini berarti seorang gamer bukan hanya bermain *game* sesekali untuk bersenang-senang, tetapi menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain dan meningkatkan keterampilan mereka dalam *game*. seorang gamer memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap detail *game*. Mereka tidak hanya bermain untuk menyelesaikan level atau mencapai tujuan tetapi juga untuk memahami setiap aspek *game*, termasuk mekanika, cerita, dan elemen desain. Intensitas ini menunjukkan tingkat komitmen yang lebih dalam dan dedikasi untuk benar-benar menguasai permainan.

Dari kedua definisi ini, dapat disimpulkan bahwa konsep "gamer" menurut para informan tidak hanya mencakup seseorang yang bermain *game*, tetapi lebih dari itu, melibatkan tingkat dedikasi, komitmen, dan intensitas yang tinggi. Seorang gamer adalah individu yang mendalami *game* dengan serius, memahami detail permainan, dan menginvestasikan waktu serta usaha yang signifikan dalam aktivitas tersebut. Ini menunjukkan bahwa identitas seorang gamer lebih kompleks dan dalam daripada sekadar bermain untuk hiburan.

Selanjutnya, penting untuk memahami pandangan para informan tentang seseorang yang memiliki impian untuk menjadi seorang gamer. Mereka memberikan wawasan tentang bagaimana mereka memandang karier dalam dunia *game* dan tantangan yang mungkin dihadapi oleh individu yang bercita-cita menjadi gamer profesional.

Informan pertama menekankan pentingnya menyelesaikan pendidikan formal sebelum mengejar impian menjadi gamer. Dia mengingatkan bahwa pendidikan adalah prioritas utama, sesuai dengan undang-undang yang mengharuskan program pendidikan selama 12 tahun. Menurutnya, persiapan untuk menjadi gamer profesional harus dilakukan setelah mencapai tingkat pendidikan yang memadai.

"Impian menjadi gamer tidaklah mudah, namun sebaiknya persiapan terlebih dahulu untuk lulus dari jenjang pendidikan karena masih ada undang-undang yang berbunyi selama 12 tahun adalah waktu untuk program pendidikan dari pemerintah." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menunjukkan bahwa menyelesaikan pendidikan formal memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang luas yang dapat bermanfaat di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam karier sebagai gamer. Pendidikan formal juga dianggap penting untuk memastikan bahwa individu memiliki landasan yang kuat sebelum memasuki dunia profesional yang penuh tantangan seperti *esport*. Dengan demikian, persiapan yang matang melalui pendidikan memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan gaming sambil tetap mendapatkan pengetahuan dan keterampilan lain yang relevan.

Informan kedua menekankan bahwa menjadi gamer itu bagus, tetapi harus ada arah yang jelas dan tujuan yang menghasilkan. Menurutnya, bermain *game* tidak hanya sekadar hobi, tetapi juga harus dapat memberikan hasil yang positif dan mendukung kehidupan masa depan.

"Pendapat saya si kalau ada orang yang ingin menjadi gamers itu bagus, cuman gamer itu harus ada arahnya, gak hanya hobi bermain game tapi juga harus bisa menghasilkan. Kan kita hidup di dunia ini untuk menghasilkan. Di masa depannya mungkin lebih bisa diarahkan ke arah positifnya untuk kehidupan" (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Bagi informan ini, memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam mengejar karier sebagai gamer adalah sangat penting. Hal ini berarti individu harus memiliki rencana konkret tentang bagaimana mereka akan mencapai tujuan mereka dan bagaimana *game* dapat menjadi sumber penghasilan yang berkelanjutan. Menjadi gamer profesional tidak hanya tentang bermain *game*, tetapi juga tentang menghasilkan pendapatan dan mencapai stabilitas finansial. Kehidupan memerlukan sumber penghasilan, dan karier sebagai gamer harus mampu memenuhi kebutuhan ini. Selain itu, menciptakan dampak positif melalui karier sebagai gamer juga dianggap penting. Ini bisa berarti berkontribusi pada komunitas *game*, menginspirasi orang lain, atau menggunakan *platform gaming* untuk tujuan yang konstruktif dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Pandangan dari kedua informan menunjukkan bahwa impian menjadi gamer profesional memerlukan persiapan yang matang dan perencanaan yang jelas. Meskipun satu informan menekankan pentingnya menyelesaikan pendidikan formal terlebih dahulu, sementara yang lain fokus pada pentingnya memiliki arah dan tujuan yang jelas, kedua pandangan tersebut pada dasarnya sama dalam hal kebutuhan untuk mempersiapkan diri dengan baik. Pendidikan formal memberikan dasar yang kuat, sedangkan memiliki arah dan tujuan yang jelas memastikan bahwa karier sebagai gamer dapat menghasilkan pendapatan yang memadai dan menciptakan dampak positif. Keduanya setuju bahwa tanpa persiapan yang matang, impian menjadi gamer profesional akan sulit tercapai.

Penting untuk memperdalam pemahaman tentang konsep *mind* dari para gamer, perlu dieksplorasi aspek-aspek *game online* yang paling membangkitkan rasa penasaran mereka. Informan memberikan pandangan yang beragam tentang elemen-elemen yang membuat mereka tertarik dan termotivasi dalam bermain *game online*.

"Aspek yang membuat saya tertarik adalah game yang mengasah skill, komunikasi dalam game. Soalnya mungkin komunikasi tidak mudah karena kita disitu bukan sebagai individu, tapi mungkin sebagai tim in-game yang terdiri dari 3-5 orang dan yang bersifat strategi. Karena game seperti ini adalah bagaimana caranya kita untuk menyelesaikan masalah yang ada di game tersebut.. Itu sih yang membuat saya penasaran.." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Menurut informan ini, elemen-elemen seperti skill dan komunikasi dalam tim sangat penting. Dalam *game online*, keterampilan individu diuji dan ditingkatkan melalui tantangan yang dihadapi, sementara kemampuan komunikasi diuji saat bekerja sama dengan tim. *Game* strategi yang membutuhkan kerjasama dan solusi masalah menambah dimensi yang lebih dalam pada pengalaman bermain, membuatnya lebih menarik dan memuaskan.

Informan kedua menyoroti aspek kompetitif dari *game online* sebagai faktor yang paling menarik. Dia menjelaskan bahwa *game* kompetitif membuat pasar *game* lebih seru dan dinamis. *Game* seperti Mobile Legends yang memfasilitasi kompetisi dapat meningkatkan *skill* pemain, baik dalam bermain *game* maupun dalam komunikasi antar pemain.

"Aspek game online yang bersifat kompetitif. Yang dimana kompetitif itu membuat pasar game lebih seru untuk zaman sekarang. Karena game kompetitif seperti Mobile Legends atau game lainnya yang membentuk kompetisi bisa membuat meningkatkan skill, mulai dari skill bermain game dan juga komunikasi dari setiap orang tersebut. Di mana itu bisa membuat orang-orang berlomba untuk menjadi serius dalam game." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Bagi informan ini, sifat kompetitif dari *game online* adalah yang paling memikat. Kompetisi tidak hanya menambah keseruan dalam bermain tetapi juga mendorong pemain untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Elemen kompetitif ini menciptakan lingkungan di mana pemain terdorong untuk berprestasi dan berkembang, menjadikan *game* sebagai platform yang dinamis dan terus berkembang.

Dari pandangan kedua informan, dapat disimpulkan bahwa elemen yang membangkitkan rasa penasaran dalam *game online* adalah keterampilan, komunikasi, strategi, dan kompetisi. *Game* yang menantang kemampuan individu dan tim, serta yang menawarkan lingkungan kompetitif, dianggap sangat menarik. Keterampilan dan komunikasi yang ditingkatkan melalui *game*, bersama dengan kesempatan untuk bersaing dan berkembang, membuat *game online* menjadi lebih dari sekadar hiburan mereka sebagai arena untuk pengembangan pribadi dan profesional.

Melanjutkan pembahasan mengenai konsep *mind* dari para gamer, penting juga untuk memahami karakteristik apa yang membuat suatu *genre game* menjadi favorit mereka. Informan memberikan wawasan yang beragam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi mereka terhadap *genre* tertentu.

Informan pertama menunjukkan bahwa sebelum mempertimbangkan *genre*, dia lebih memperhatikan *developer game* tersebut. Hal ini dikarenakan kualitas *game* sangat bergantung pada sistem yang diterapkan oleh *developer*. Banyak *game* yang awalnya menarik pemain, namun karena sistem yang buruk, akhirnya membuat pemain kehilangan minat. Setelah memastikan kualitas *developer*, dia tidak terlalu pilih-pilih soal *genre* dan menikmati berbagai jenis *game*, baik *offline* maupun *online*.

"Sebelum genre, mungkin saya lebih melihat developernya dulu sih soalnya banyak game yang sistemnya jelek, akhirnya banyak player itu yang awalnya tertarik jadi tidak tertarik. Setelah itu untuk genre apa aja sih dimainin, dimulai dari offline maupun online." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menunjukkan bahwa kualitas *game*, yang seringkali ditentukan oleh reputasi dan kinerja *developer*, merupakan faktor utama dalam menarik minat pemain. Pengalaman bermain yang konsisten dan menyenangkan dapat dipengaruhi secara signifikan oleh seberapa baik *game* tersebut dikelola dan diperbarui oleh pengembangnya. Setelah memastikan aspek tersebut, fleksibilitas dalam memilih *genre* menunjukkan bahwa pemain ini terbuka terhadap berbagai jenis pengalaman *game*, asalkan kualitasnya terjamin.

Informan kedua lebih fokus pada karakteristik *game* yang memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan tidak membuat jengkel. Menurutnya, tujuan bermain *game* adalah untuk merasakan kebahagiaan dan hiburan. Oleh karena itu, dia lebih memilih *game* yang tidak membuat stres atau frustrasi pemain.

"Karakteristik game yang saya sukai adalah tidak membuat jengkel pemainnya yang dimana anda bermain game untuk bisa merasakan kebahagiaan. Karena

untuk sekarang saya bermain game hanya untuk hiburan." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Berdasarkan pandangan kedua informan, dapat disimpulkan bahwa preferensi terhadap *genre game* sangat dipengaruhi oleh kualitas *developer* dan pengalaman bermain yang diberikan. Kualitas *game*, yang dijamin oleh *developer* yang baik, memastikan bahwa pemain tetap tertarik dan menikmati permainan dalam jangka panjang. Di sisi lain, pengalaman bermain yang menyenangkan dan bebas dari rasa jengkel menjadi faktor penting bagi pemain yang mencari hiburan dan relaksasi.

Untuk melengkapi pemahaman tentang konsep *mind* dari para gamer, penting juga untuk mengeksplorasi hal-hal yang tidak disukai dari *game online*. Informan memberikan pandangan mendalam mengenai aspek-aspek negatif yang mereka temui dalam bermain *game online*, yang sering kali mengurangi kualitas pengalaman bermain mereka.

Informan pertama menyebutkan beberapa hal yang tidak disukainya dari *game online*. Pertama, dia menyoroti masalah ketika *game* tidak lagi diperhatikan oleh *developer* nya, yang menyebabkan banyaknya *cheater*. Kedua, dia mengkritik sistem *game* yang menggunakan model "*pay to win*", di mana kemenangan bisa diraih melalui pembelian item dalam *game*, menunjukkan bahwa *developer* lebih mementingkan keuntungan finansial daripada keseimbangan permainan. Terakhir, dia menyinggung perilaku *toxic* dari para pemain, yang dapat merusak kesenangan bermain *game*.

"Hal yang tidak disukai si lumayan banyak, yang pertama adalah ketika game itu sudah tidak diperhatikan lagi oleh developernya yang akhirnya banyak sekali cheater. Yang kedua adalah sistem game yang menggunakan pay to win jadi dimana selalu mengandalkan pembelian item dalam untuk meraih kemenangan. Saya pikir dengan game yang mengandalkan sistem tersebut developer hanya memikirkan uang saja. Yang ketiga adalah dari pandangan player dalam game tersebut sehingga bisa saja muncul perlakuan toxic yang sebenarnya itu bisa membuat keseruan dalam game tersebut menjadi hilang." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya perhatian *developer*, ketidakadilan sistem permainan, dan perilaku *toxic* pemain dapat sangat merusak pengalaman bermain *game online*. Ketika *developer* gagal memelihara

game dengan baik, masalah seperti cheating menjadi merajalela, mengurangi kualitas dan keadilan permainan. Model *pay to win* juga dianggap tidak adil, karena mengutamakan pemain yang bersedia mengeluarkan uang lebih banyak. Selain itu, perilaku *toxic* dari pemain lain dapat menghilangkan kesenangan dan rasa kebersamaan dalam *game*.

Informan kedua menyoroti aspek kompetitif dari *game online* yang kadang-kadang membawa dampak negatif. Menurutnya, dalam *game* kompetitif yang membutuhkan kerja sama tim, sering kali pemain bertemu dengan orang-orang yang kurang terampil atau bermain secara asal-asalan. Hal ini dapat merugikan performa tim dan menurunkan peringkat kompetitif, yang pada gilirannya memicu kemarahan dan perilaku *toxic*.

"Terkadang game online itu kompetitif ya. Kompetitif itu pasti membutuhkan kerja sama tim. Menurut saya yang menjengkelkan tuh yang terkadang saya mendapatkan public-public atau orang random itu memiliki skill yang tidak jago. Di mana itu bisa merugikan rank di kompetitif saya menjadi turun. Dampaknya menjadi membuat orang marah-marah ketika bermain game karena kalah dan menjadi toxic. Itu sih yang saya tidak sukai dari game online." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menekankan bahwa meskipun aspek kompetitif dari *game online* bisa sangat menarik, ketidakseimbangan dalam kemampuan pemain tim dapat menjadi sumber frustrasi yang besar. Ketika pemain dipasangkan dengan orang-orang yang kurang kompeten, hal ini tidak hanya merugikan kinerja tim tetapi juga menciptakan lingkungan yang penuh dengan stres dan perilaku negatif.

Dari kedua pandangan informan, dapat disimpulkan bahwa beberapa hal utama yang tidak disukai dari *game online* meliputi kurangnya perhatian *developer*, model permainan yang tidak adil seperti *pay to win*, dan perilaku *toxic* dari pemain lain. Selain itu, ketidakmampuan untuk bekerja sama secara efektif dalam lingkungan kompetitif juga menjadi sumber ketidakpuasan yang signifikan. Masalah-masalah ini menyoroti pentingnya pemeliharaan dan pengembangan *game* yang konsisten oleh *developer*, serta perlunya menciptakan sistem yang adil dan mendukung lingkungan bermain yang positif.

Selanjutnya, memahami lebih dalam tentang konsep *mind* para gamer, penting untuk mengeksplorasi persepsi negatif yang sering dilekatkan pada gamer oleh

masyarakat umum. Informan memberikan pandangan yang beragam tentang bagaimana persepsi ini dapat berubah dan bagaimana mereka menghadapi stigma tersebut.

Informan pertama berpendapat bahwa persepsi negatif terhadap gamer mungkin akan hilang jika industri *game* semakin dikenal dan dihargai oleh masyarakat. Ketika *game* dan gamer mulai mendapatkan pengakuan di media dan mampu menunjukkan bahwa mereka dapat menghasilkan pendapatan melalui bermain *game*, pandangan masyarakat cenderung berubah menjadi lebih positif.

"Persepsi negatif mungkin akan hilang jika game tersebut terkenal hingga masuk berita dan akhirnya masyarakat/kerabat dekat akan memberikan nilai plus untuk dalam hal game. Maksud saya dalam hal ini adalah karena gamer sekarang dapat menghasilkan uang tidak perlu untuk mencari kerjaan di luar." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menunjukkan bahwa pengakuan dan apresiasi dari masyarakat dapat berubah seiring dengan meningkatnya kesadaran tentang potensi ekonomi dan profesional dalam industri *game*. Ketika lebih banyak orang menyadari bahwa bermain *game* bukan hanya sekadar hobi tetapi juga bisa menjadi sumber pendapatan yang signifikan, stigma negatif cenderung berkurang. Pengakuan media dan cerita sukses dari para gamer profesional dapat memainkan peran besar dalam mengubah persepsi ini.

Informan kedua memiliki pandangan yang lebih santai mengenai persepsi negatif dari masyarakat. Dia merasa bahwa masyarakat umumnya tidak menyadari dampak positif dari bermain *game* dan hanya fokus pada sisi negatifnya. Menurutnya, banyak orang belum memahami bahwa *game* bisa menjadi lebih dari sekadar hobi dan dapat menghasilkan uang.

"Biasa aja sih. Karena dia kan gak tahu dampak positif dari game. Taunya hanya yang jelek-jeleknya aja. Padahal kan di dalam game kita juga bisa menghasilkan uang bukan hanya sekedar hobi aja." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Pandangan ini menekankan bahwa kurangnya pemahaman dan pengetahuan masyarakat tentang dunia *game* sering kali menjadi akar dari persepsi negatif.

Banyak orang yang tidak terlibat langsung dalam *game* cenderung melihatnya dari sudut pandang yang sempit, hanya menyoroti aspek-aspek yang dianggap merugikan seperti kecanduan atau pemborosan waktu. Padahal, bermain *game* bisa memberikan banyak manfaat, termasuk keterampilan kognitif, sosial, dan finansial.

Dari kedua pandangan informan, dapat disimpulkan bahwa persepsi negatif terhadap gamer oleh masyarakat hanya omongan kosong saja karena dua informan ini tidak terlalu mementingkan persepsi negative tentang *game*. Karena umum sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang potensi positif yang dapat dihasilkan dari bermain *game*. Ketika masyarakat mulai menyadari bahwa *game* dapat menjadi sumber pendapatan yang sah dan memberikan berbagai manfaat lainnya, persepsi negatif tersebut cenderung berkurang.

b. Self

Konsep *self* merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam memahami identitas individu, terutama dalam konteks interaksi sosial dan pengembangan pribadi. Dalam teori *self* yang dikemukakan oleh George Herbert Mead, *self* adalah hasil dari proses interaksi sosial yang berkelanjutan di mana individu belajar untuk melihat diri mereka melalui perspektif orang lain. Identitas diri atau *self* tidak hanya terbentuk secara alami, tetapi berkembang melalui tahapan-tahapan yang melibatkan peran-peran sosial dan interaksi dengan orang-orang di sekitar kita.

Dalam konteks modern, khususnya di dunia digital dan komunitas *game online*, teori *self* tetap relevan. Para pemain *game online* tidak hanya berinteraksi secara *virtual* tetapi juga membentuk identitas mereka melalui interaksi sosial yang kompleks dalam lingkungan permainan. Identitas sebagai gamer, baik sebagai individu maupun anggota tim *esport*, berkembang melalui pengalaman bermain, pelatihan, dan kompetisi. Untuk memahami lebih dalam bagaimana *self* sebagai gamer terbentuk dan berkembang, kita akan merujuk pada jawaban dari beberapa informan. Berikut ini adalah pandangan dari dua informan tentang cara mereka mengekspresikan dan mengembangkan potensi diri sebagai gamer:

"Mengembangkan potensi mungkin sebagai individu agak sulit. Tetapi kita bisa mengembangkan potensi kita dengan cara masuk ke dalam tim kompetitif (esport), yaitu di sana kita sudah pasti terus latihan yang sudah diatur oleh

manajemen tim tersebut. Lalu adanya scream yang setiap hari dilakukan dan setelah memang dari latihan tersebut ada perkembangan, baru kita mencari turnamen." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

"Banyak-banyak latihan aja sih, sama belajar dari orang yang sudah profesional. Banyak bisa belajar dari platform seperti YouTube dan media digital lainnya." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan menyoroti beberapa aspek kunci dalam pengembangan potensi diri sebagai gamer. Pertama, mereka menekankan pentingnya latihan yang terstruktur dan konsisten. Dalam konteks tim *esport*, latihan tidak hanya melibatkan bermain *game*, tetapi juga melibatkan *scream* dan pelatihan yang diatur oleh manajemen tim. Latihan ini membantu pemain mengembangkan keterampilan teknis dan strategis yang diperlukan untuk berkompetisi di level yang lebih tinggi. Kedua, kedua informan menekankan pentingnya belajar dari orang lain, terutama dari para profesional. Dengan memanfaatkan platform seperti YouTube dan media digital lainnya, para gamer dapat mengakses berbagai sumber belajar yang membantu mereka meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka tentang *game*. Proses ini melibatkan observasi, analisis, dan penerapan strategi yang dipelajari dari para profesional dalam permainan mereka sendiri.

Selain itu, jawaban dari informan pertama menunjukkan pentingnya partisipasi dalam tim kompetitif sebagai cara untuk mengembangkan potensi diri. Melalui interaksi dan kerja sama dengan anggota tim lainnya, pemain dapat belajar untuk melihat diri mereka dari perspektif orang lain dan menginternalisasi norma serta nilai yang ada dalam tim.

Dari pandangan kedua informan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan potensi diri sebagai gamer melibatkan kombinasi antara latihan yang konsisten, belajar dari profesional, dan partisipasi dalam tim kompetitif. Melalui latihan yang terstruktur dan interaksi dengan orang lain, para gamer dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka, serta membentuk identitas diri yang kuat sebagai gamer. Selanjutnya, untuk memahami lebih dalam konsep *self* dan bagaimana para gamer memaknai peran mereka, penting untuk mengeksplorasi aspek kenikmatan yang mereka rasakan dalam menjalani peran tersebut. dua informan berikut memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka:

"Iya tentu, saya menikmati sekali, karena saya suka game dari kecil dan cukup banyak uang yang saya sudah keluarkan untuk game." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

"Menikmati. Karena dari awal kan hobi, jadi enjoy aja gitu." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Dari jawaban kedua informan, terlihat bahwa kenikmatan dalam menjadi seorang gamer berasal dari kecintaan terhadap *game* yang dimulai sejak usia dini. Informan pertama mengaitkan kenikmatan tersebut dengan sejarah panjang kecintaannya terhadap *game*, serta investasi waktu dan uang yang telah dikeluarkan untuk mendukung hobinya. Ini menunjukkan bahwa kepuasan yang dirasakan tidak hanya berasal dari aktivitas bermain *game* itu sendiri, tetapi juga dari komitmen dan dedikasi yang telah diberikan selama bertahun-tahun. Hal ini mencerminkan sebuah *self-concept* yang terikat erat dengan pengalaman emosional dan finansial yang telah diinvestasikan dalam aktivitas gaming.

Sementara itu, informan kedua menekankan aspek hobi dan kenikmatan yang didapatkan dari bermain *game*. Baginya, bermain *game* adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan rasa puas karena dilakukan berdasarkan minat pribadi. Kenikmatan ini mungkin tidak terkait dengan tujuan kompetitif atau pencapaian tertentu, melainkan lebih kepada kesenangan dan relaksasi yang diperoleh dari bermain *game*. Hal ini menunjukkan bahwa identitas *self* sebagai gamer dapat dibangun di atas fondasi hobi dan minat, yang memberikan kebahagiaan dan kepuasan intrinsik.

Kedua pandangan ini menunjukkan bahwa menjadi seorang gamer memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan, baik dari segi hobi maupun komitmen jangka panjang. Kenikmatan yang dirasakan oleh para gamer merupakan refleksi dari identitas *self* mereka yang terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi dalam dunia *game*. Dengan demikian, *self* sebagai gamer mencakup tidak hanya keterampilan dan pengetahuan teknis, tetapi juga komitmen emosional dan kepuasan yang didapatkan dari aktivitas bermain *game*.

Kenikmatan menjadi seorang gamer, seperti yang dijelaskan oleh kedua informan, menunjukkan bahwa *self* sebagai gamer adalah kombinasi dari kecintaan terhadap *game*, komitmen jangka panjang, dan kepuasan emosional. Ini mencerminkan bagaimana identitas diri terbentuk dan berkembang melalui

pengalaman sosial dan personal dalam dunia *game*. Dengan memahami konsep *self* ini, kita dapat melihat bahwa menjadi seorang gamer bukan hanya tentang bermain *game*, tetapi juga tentang bagaimana pengalaman tersebut membentuk identitas dan memberikan makna dalam kehidupan individu. Pengalaman bermain *game* yang menyenangkan dan memuaskan mencerminkan keberhasilan gamer dalam mengintegrasikan minat dan dedikasi mereka ke dalam identitas diri mereka, menciptakan sebuah *self-concept* yang kaya dan bermakna. Pada sisi lain, menjadi seorang gamer tidak selalu tanpa tantangan. Terdapat beberapa aspek yang dapat membuat seorang gamer merasa tidak nyaman, seperti yang diungkapkan oleh informan:

"Mungkin dari developer game tersebut. Saya merasa tidak nyaman ketika developer tidak memberikan perhatian yang cukup terhadap update atau perubahan dalam game. Awalnya kita suka dengan game tersebut, namun ketika developer tidak responsif terhadap umpan balik atau tidak memperbaiki masalah yang muncul, hal ini bisa mengurangi kesenangan bermain." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Informan pertama menunjukkan bahwa pengalaman tidak menyenangkan dalam bermain *game* dapat dipengaruhi oleh perhatian *developer* terhadap perbaikan dan peningkatan *game*. Ketidakpuasan timbul ketika update atau perubahan dalam *game* tidak dipertimbangkan dengan baik oleh *developer*, yang dapat mengubah pengalaman positif menjadi negatif. Poin ini menyoroti pentingnya responsivitas *developer* terhadap umpan balik komunitas gamer untuk menjaga kepuasan pemain. Lalu informan kedua mengatakan seperti ini :

"Kadang sebagai gamer kita dituntut menjadi profesional banget. Dimana untuk mencapai level tersebut butuh latihan yang keras. Sedangkan latihan keras tuh butuh mengurus waktu, energi. Namun dibalik itu ya bisa membuahkan hasil si emang tapi kaya males aja gitu hidup dibawah tekanan, pengennya main sebebas-bebasnya." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan kedua menunjukkan bahwa salah satu aspek yang membuat tidak nyaman menjadi seorang gamer adalah tekanan untuk mencapai tingkat profesionalisme yang tinggi. Proses latihan yang intensif dan waktu yang dihabiskan untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu dapat menjadi beban tersendiri. Hal ini dapat mengurangi kesenangan dan membuat gamer merasa terbebani atau kurang bisa menikmati *game* dengan santai seperti awalnya.

Dari dua jawaban informan di atas, dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang gamer tidak selalu identik dengan pengalaman yang murni menyenangkan. Ada aspek-aspek tertentu yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan, seperti kurangnya perhatian dari *developer* terhadap perbaikan *game* atau tekanan untuk mencapai tingkat profesionalisme yang tinggi. Meskipun demikian, keduanya juga menunjukkan bahwa pengalaman menjadi seorang gamer dapat bervariasi dari waktu ke waktu dan sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dalam dunia *game*.

Dalam eksplorasi konsep *self* dalam konteks bermain *game online*, penting untuk mempertimbangkan bagaimana dukungan dari keluarga dan kerabat dekat mempengaruhi pengalaman individu sebagai seorang gamer. Dukungan sosial ini tidak hanya memengaruhi persepsi diri terhadap aktivitas bermain *game*, tetapi juga dapat memoderasi pengalaman positif atau negatif yang dirasakan oleh para gamer. Dalam konteks ini, dua informan memberikan pandangan yang berbeda tentang sejauh mana keluarga mereka mendukung kegiatan bermain *game online*. Berikut adalah jawaban mereka:

"Keluarga sih tidak masalah, karena mungkin saya sudah lulus dari pelajar 12 tahun dan juga sudah lulus kuliah. asalkan kita bisa bertanggung jawab atas waktu. Karena game ini kan istilahnya hanya mengisi senggangnya waktu. terus mungkin kita juga bisa membuktikan kepada keluarga bahwa game tidak selamanya negatif. tetapi kita juga mencari cuan disini." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa informan merasa dukungan keluarga tidak menjadi hambatan besar, terutama setelah mencapai tahap pendidikan tertinggi. Ia menegaskan bahwa tanggung jawab atas waktu bermain dan kemampuan untuk menunjukkan manfaat positif dari bermain *game* kepada keluarga sangat penting. Terdapat juga motivasi untuk mencari keuntungan dari aktivitas bermain *game* ini. lalu informan kedua mengatakan seperti ini:

"Pasti awalnya banyak yang negatif juga, tetapi seiring saya pernah mengikuti tournament dan mendapatkan hadiah terus ada hasilnya juga selama ini saya bermain game. malah sekarang di support aja si." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan kedua mengindikasikan bahwa awalnya ada ketidaksetujuan dari keluarga terhadap bermain *game*. Namun, setelah berhasil meraih prestasi dalam turnamen dan mendapatkan hadiah, dukungan dari keluarga mereka meningkat. Hal ini mencerminkan perubahan persepsi yang positif setelah keluarga melihat hasil konkret dari aktivitas bermain *game*.

Dari kedua jawaban informan di atas, terlihat bahwa dukungan keluarga terhadap bermain *game online* dapat bervariasi tergantung pada beberapa faktor seperti pendidikan, tanggung jawab atas waktu, dan hasil konkret yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Meskipun terdapat tantangan awal dalam mendapatkan dukungan, baik dari aspek waktu maupun persepsi negatif tentang *game*, kemampuan untuk membuktikan manfaat positif dari bermain *game* seringkali dapat mengubah sikap keluarga menjadi lebih mendukung. Dalam konteks konsep *self*, dukungan sosial ini membantu dalam membentuk identitas gamer yang positif dan memberikan ruang bagi pengembangan diri yang lebih baik dalam dunia *game*.

Konsep *self* dalam bermain *game online*, penting untuk menggali bagaimana individu menilai dan merefleksikan pengalaman bermain *game* mereka sendiri. Proses ini tidak hanya melibatkan evaluasi terhadap kemajuan dan pencapaian pribadi dalam *game*, tetapi juga mencerminkan bagaimana interaksi dengan tim dan komunitas gamer lainnya membentuk persepsi diri sebagai seorang gamer. Dalam hal ini, dua informan memberikan pandangan yang berbeda mengenai cara mereka menilai dan merefleksikan pengalaman bermain *game* mereka secara pribadi. Seperti pada jawaban kedua informan berikut ini :

"Mungkin lebih ke membuat tim. Karena disana kita bisa melakukan penilaian untuk diri kita bahkan orang lain. Dimulai dari mencari tahu game tersebut, mengulik game dll. Maka pengalaman bisa berkembang dalam tim." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Informan pertama menekankan pentingnya bekerja dalam tim dalam pengalaman bermain *game* mereka. Mereka melihat bahwa dalam sebuah tim, mereka dapat melakukan evaluasi terhadap diri sendiri dan juga anggota tim lainnya. Proses ini melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap mekanika permainan

dan kemampuan untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Melalui pengalaman ini, informan merasa bahwa pengembangan diri mereka dalam dunia *game* dapat terjadi secara signifikan. Selanjutnya informan kedua menjawab:

"Saya menilai pengalaman game saya sendiri yaitu dari sudut pandang saya melihat profesional game yang sudah di atas saya. Jadi saya memandang bahwa saya pasti akan banyak butuh belajar terus untuk menjadi lebih baik di bidang ini." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan kedua mencerminkan proses penilaian diri mereka dari perspektif perbandingan dengan para profesional *game* yang lebih berpengalaman. Mereka mengakui bahwa ada banyak hal yang perlu dipelajari dan ditingkatkan untuk mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi. Pendekatan ini mencerminkan kesadaran akan kemajuan yang dapat dicapai melalui pembelajaran terus-menerus dan aspirasi untuk terus berkembang dalam dunia *game*.

Dari kedua jawaban informan di atas, terlihat bahwa evaluasi diri dalam konteks bermain *game online* melibatkan beberapa elemen kunci seperti pembelajaran melalui tim dan perbandingan dengan para profesional. Proses ini tidak hanya membentuk persepsi diri terhadap kemampuan dalam *game*, tetapi juga memperluas pemahaman mereka tentang apa yang diperlukan untuk menjadi gamer yang lebih baik. Dalam konteks konsep *self*, refleksi ini membantu dalam mengidentifikasi area-area untuk pertumbuhan pribadi dan pencapaian dalam dunia *game*.

Penting untuk mengeksplorasi bagaimana individu menilai dan mengukur prestasi mereka dalam lingkungan *game*. Evaluasi ini tidak hanya melibatkan pencapaian pribadi, tetapi juga pengakuan atas kontribusi dalam tim dan pengalaman yang diperoleh melalui kompetisi. Dengan memahami bagaimana gamer mengartikan prestasi mereka, kita dapat melihat bagaimana konsep *self* berkembang dan dipengaruhi oleh interaksi dalam komunitas *game*. Berikut jawaban dari dua informan terkait prestasi mereka dalam bermain *video game*:

"Prestasi lebih lewat tim si. Pembuatan tim tidaklah mudah karena kita harus mencari player yang sesuai dan sering kali menghadapi masalah roster atau

pergantian pemain karena masalah tanggung jawab atau ketidakmampuan untuk mengikuti jadwal latihan. Alhamdulillah, saya pernah menjadi juara dalam sebuah turnamen, meskipun hanya sekelas turnamen di warkop dan beberapa kali mendapat peringkat 4 besar atau 3 besar. Prestasi menjadi juara kedua perlu ditingkatkan lagi ke depannya." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Informan pertama menyoroti pentingnya kerja tim dalam pencapaian prestasi mereka. ia mengakui tantangan dalam membangun tim yang solid dan mengatasi hambatan yang muncul dalam prosesnya. Prestasi sebagai juara turnamen menunjukkan pencapaian yang signifikan, meskipun ia menekankan bahwa ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Berikutnya, sama halnya pendapat menurut informan kedua:

"Saya memiliki banyak prestasi seperti menjadi juara dalam turnamen kecil dan kadang-kadang ikut serta dalam turnamen besar. Saya juga telah mengenal banyak orang karena kemampuan bermain game saya yang cukup baik." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan kedua menggambarkan berbagai prestasi yang telah raih dalam berbagai kompetisi game. Ia menyoroti bahwa keberhasilan dalam turnamen kecil dan besar telah membantu memperluas jaringan sosial dan memperoleh pengakuan dalam komunitas gamer.

Melihat jawaban informan di atas, terlihat bahwa pengalaman bermain *game* tidak hanya tentang mencapai prestasi individual, tetapi juga mencakup kontribusi dalam tim dan pengakuan sosial dalam komunitas *game*. Evaluasi terhadap prestasi ini membantu dalam memperluas pemahaman diri sebagai seorang gamer dan menetapkan tujuan untuk pertumbuhan pribadi di masa depan. Dalam konteks konsep *self*, penghargaan atas prestasi ini tidak hanya membanggakan, tetapi juga mendorong untuk terus mengembangkan keterampilan dan jaringan dalam dunia *game*.

Mengevaluasi prestasi dalam *game* juga berarti mengenali kontribusi yang diberikan dalam tim dan komunitas *game* secara keseluruhan. Pengalaman ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang diri mereka sebagai gamer dan menetapkan tujuan untuk pertumbuhan pribadi di masa depan. Setelah memahami

bagaimana prestasi dalam bermain *game* membantu membentuk identitas diri dan mendorong perkembangan pribadi, penting untuk mengeksplorasi harapan para gamer untuk masa depan. Berikut adalah jawaban dari dua informan mengenai hal ini:

"Harapan saya, semoga player dari luar sana atau player saya sendiri, yang mungkin kepengen menekuni game ini, bisa ditarik ke tim-tim besar yang ada dan selalu bersungguh-sungguh untuk menggapai keinginannya menjadi proplayer atau menjadikan game itu sebagai profesi." (Roynaldi Setiawan, 9 Juni 2024)

Informan ini berharap para gamer, baik yang berasal dari luar komunitas mereka maupun dari dalam tim mereka sendiri, dapat mencapai tingkat profesional dengan bergabung dalam tim-tim besar. Ia menekankan pentingnya dedikasi dan kesungguhan dalam menggapai cita-cita menjadi proplayer. Ini menunjukkan bahwa ada pengakuan atas potensi besar dalam dunia *game* dan harapan bahwa gamer bisa menjadikannya sebagai karier profesional yang serius. Berbeda hal dengan informan kedua:

"Masa depan untuk gamer si lebih kembangin skill aja kalau serius di bidang itu. Sama kalau ada kesibukan yang lebih penting, mungkin gamenya bisa disampingkan dulu. Tetapi kalau itu emang tujuannya menjadi gamer, lebih ke percaya prosesnya. Terus lama-lama cari koneksi untuk bisa nyari wadah skill itu." (Achmad Hisyam Luthfi, 9 Juni 2024)

Informan kedua menekankan pengembangan keterampilan sebagai kunci utama jika seseorang serius dalam bidang *game*. Informan kedua juga menyarankan agar prioritas diberikan pada hal-hal yang lebih penting ketika diperlukan, tetapi tetap percaya pada proses pengembangan diri dalam dunia *game*. Selain itu, ia menggarisbawahi pentingnya membangun koneksi dan mencari peluang untuk mengasah keterampilan dalam lingkungan yang mendukung.

Terlihat bahwa harapan untuk masa depan para gamer berfokus pada pengembangan keterampilan, dedikasi, dan pencarian peluang yang tepat. Baik dengan bergabung dalam tim-tim besar atau dengan terus mengembangkan diri dan membangun koneksi, para gamer diharapkan dapat mencapai potensi penuh mereka. Dalam konteks konsep *self*, harapan ini mencerminkan aspirasi untuk pertumbuhan pribadi dan profesional yang berkelanjutan dalam dunia *game*. Dukungan sosial dan lingkungan yang mendukung juga memainkan peran penting

dalam membantu para gamer mencapai tujuan mereka. Dengan demikian, masa depan para gamer diharapkan tidak hanya cerah dari segi prestasi dan pengakuan, tetapi juga kaya akan kesempatan untuk pengembangan diri yang berkelanjutan.

c. Peran *Significant other* dan *reference group* (Society)

Peran *significant other* dan *reference group* memiliki pengaruh besar dalam pembentukan dan pemaknaan konsep diri seseorang, termasuk di kalangan gamer. *Significant other*, yang dapat berupa teman dekat, keluarga, atau mentor, memainkan peran penting dalam memberikan dukungan emosional, motivasi, dan pandangan yang mempengaruhi bagaimana seorang gamer memandang dirinya sendiri dan aktivitasnya dalam dunia *game*. *Reference group*, yang terdiri dari kelompok-kelompok sosial lebih luas seperti komunitas gamer atau kelompok profesional dalam industri *game*, juga berperan dalam membentuk identitas dan persepsi diri seorang gamer.

Dalam konteks gamers, *significant other* bisa jadi adalah teman yang selalu mendukung dan berpartisipasi dalam permainan, atau keluarga yang memahami dan mendukung minat tersebut. Mereka membantu membentuk pandangan gamer tentang dirinya sendiri dan meneguhkan identitas sebagai seorang gamer. Di sisi lain, *reference group*, seperti komunitas *online*, tim *esport*, atau kelompok profesional lainnya, memberikan contoh, norma, dan standar yang mempengaruhi perilaku dan aspirasi seorang gamer.

Pemahaman tentang peran *significant other* dan *reference group* dalam memaknai konsep diri gamer dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana identitas gamer terbentuk dan berkembang. Hal ini juga membantu kita memahami bagaimana dukungan sosial dan pengaruh kelompok dapat mendorong atau menghambat perkembangan pribadi dan profesional seorang gamer. Berikut adalah jawaban dari beberapa informan mengenai bagaimana *significant other* dan *reference group* mempengaruhi pemaknaan konsep diri mereka sebagai gamer:

"Gamer si aku taunya dalam segi mobile legend. karena aku sering ngeliat Roy bermain game itu. Jadi lebih kekaya gamer adalah orang yang mendalami suatu game itu dan sampai fokus memahami apa aja yang ada di game tersebut bahkan sampai membuat tim esport. Untuk mendukung hobinya." (Anisa Putri, 9 Juni 2024)

"Gamer itu adalah orang yang bermain game di saat waktu luang. tapi ada juga yang mungkin mengambil gamer itu sebagai profesi. Karena banyak si sekarang yang menjadi proplayer, youtuber, dan profesi lainnya mengenai gamer." (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Dari jawaban pertama informan tentang *significant other*, terlihat bahwa pengamatan dan interaksi dengan teman dekat yang bermain *game* mempengaruhi pandangan mereka tentang gamer. Melihat Roy bermain Mobile Legends secara mendalam dan serius membuat informan memahami bahwa seorang gamer adalah seseorang yang benar-benar mendalami dan fokus pada satu game hingga ke level profesional, bahkan membentuk tim *esport*. Ini menunjukkan bagaimana *significant other* dapat membentuk persepsi tentang apa artinya menjadi seorang gamer melalui contoh konkret dan dukungan mereka.

Informan kedua tentang *significant other* menyoroti dua aspek penting dalam pemaknaan konsep diri sebagai gamer: bermain *game* sebagai aktivitas waktu luang dan sebagai profesi. Pandangan ini mencerminkan pengaruh dari orang-orang di sekitar mereka yang menunjukkan bahwa menjadi gamer bisa bersifat rekreatif maupun profesional. Ini menunjukkan fleksibilitas dalam identitas gamer yang dapat beradaptasi dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Dari jawaban-jawaban di atas, jelas bahwa *significant other* memberikan contoh dan dukungan langsung yang membantu membentuk pandangan individu tentang apa artinya menjadi seorang gamer. Mereka memainkan peran penting dalam memberikan motivasi dan dorongan emosional yang memperkuat identitas gamer dan memungkinkan individu untuk melihat aktivitas bermain game sebagai bagian integral dari diri mereka. Selanjutnya informan *reference group* mengatakan hal berikut ini:

"Gamer itu adalah seseorang yang bermain game. Entah itu hobby, entah itu buat kerjaan, itu bisa disebut gamer dan mendalami game tersebut."
(Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Pernyataan dari informan *reference group* menunjukkan bahwa definisi seorang gamer tidak terbatas pada satu aktivitas atau tujuan. Informan ini memberikan definisi yang lebih luas dan inklusif tentang apa artinya menjadi seorang gamer, yang mencakup baik hobi maupun profesi. Ini mencerminkan norma dan standar yang lebih luas dalam komunitas gamer yang memungkinkan individu untuk mengidentifikasi diri sebagai gamer dalam berbagai cara.

Reference group menyediakan kerangka kerja sosial yang lebih luas yang membantu individu mengidentifikasi diri sebagai gamer. Mereka menawarkan norma dan standar yang dapat diikuti oleh para gamer, serta memberikan pengakuan dan validasi sosial yang penting untuk membangun dan mempertahankan identitas sebagai seorang gamer. Dengan demikian, *reference group* memainkan peran penting dalam memperluas pemahaman dan penerimaan sosial terhadap identitas gamer.

Dalam memahami bagaimana *significant other dan reference group* memengaruhi pandangan dan konsep diri para gamer, penelitian ini mengajukan pertanyaan kepada beberapa informan mengenai pendapat mereka tentang kerabat yang suka bermain *game online*. Jawaban yang diberikan memberikan wawasan tentang bagaimana dukungan dan pandangan dari kedua kelompok ini membentuk identitas diri dan aktivitas bermain *game* para gamer. Berikut adalah jawaban dari beberapa informan mengenai pandangan mereka tentang kerabat yang suka bermain *game online*:

"Pendapat saya, terlalu asyik bermain *game* itu juga bisa membuat seseorang kurang peduli soal bimbingan temannya atau kerabatnya. Jadi intinya boleh saja bermain *game* asal tidak melupakan aspek-aspek tersebut. Lebih bisa mengatur waktu." (Anisa Putri, 9 Juni 2024)

"Selama dia bisa mengatur waktu bermain gamenya, bermain *game* saat waktu luang saja, tidak ada masalah sih." (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Informan *significant other* menunjukkan bahwa cenderung memberikan dukungan bersyarat terhadap aktivitas bermain *game*. Informan pertama menyoroti pentingnya manajemen waktu dan perhatian terhadap tanggung jawab sosial seperti bimbingan teman atau kerabat. Ini mencerminkan bahwa *significant other* mendukung aktivitas bermain *game* selama tidak mengganggu kewajiban sosial lainnya.

Informan kedua menekankan bahwa selama bermain game dilakukan pada waktu luang dan tidak mengganggu aktivitas utama, maka tidak ada masalah. Pandangan ini menunjukkan bahwa significant other melihat aktivitas bermain game sebagai hal yang sah dan dapat diterima, selama tidak berlebihan dan tetap terkendali. kedua *significant other*, dapat disimpulkan bahwa mereka cenderung mendukung aktivitas bermain game dengan syarat adanya manajemen waktu yang baik dan tidak mengabaikan tanggung jawab sosial. Mereka memberikan dukungan yang bersyarat dan menekankan pentingnya keseimbangan antara bermain *game* dan kewajiban sosial lainnya. Lalu Informan *reference group* memberikan pendapatnya yaitu :

"Sah-sah aja sih. Mereka kaya gitu hanya untuk bersenang-senang saja, terus juga buat have fun siapa tahu dia lagi stres dengan kegiatan sehari-harinya. Nah, ngehiburnya lewat game. Asal juga diselingi jangan terlalu berlebihan agar tidak keterusan bermain gamenya." (Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Pernyataan dari *reference group* lebih bersifat permisif dan melihat bermain *game* sebagai sarana untuk bersenang-senang dan melepaskan stres. Informan ketiga menekankan bahwa bermain *game* bisa menjadi cara untuk menghibur diri dan melepaskan tekanan dari kegiatan sehari-hari. Namun, dia juga mengingatkan pentingnya tidak berlebihan dalam bermain *game* agar tidak kehilangan kendali.

Reference group cenderung lebih fleksibel dan mendukung bermain *game* sebagai bentuk hiburan dan pelepas stres. Mereka memahami kebutuhan untuk bersenang-senang melalui *game*, tetapi tetap menekankan pentingnya tidak berlebihan untuk menjaga keseimbangan. Selanjutnya, menggali lebih dalam tentang bagaimana kedua kelompok ini mempengaruhi konsep diri para gamer, saya melakukan wawancara dengan beberapa informan mengenai kebiasaan yang sering dilakukan oleh kerabat mereka saat bermain *game online*. Jawaban dari para informan memberikan wawasan tentang berbagai aspek perilaku dan interaksi yang terjadi dalam dunia *game*, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi persepsi dan identitas diri para gamer:

"Kalau saya lihat sih, selama dia mempunyai esport ini lebih ke mencari player-player untuk tim esportnya. Lalu mencari scream untuk player di esportnya bisa

latihan dan mengetahui kekurangannya. Selain itu juga membimbing playernya agar menjaga performanya selalu." (Anisa Putri, 9 Juni 2024)

"Terkadang kebiasaannya tuh lebih kesuka ngomel-ngomel nggak jelas sih. Karena kalah. Jadi emosionalnya terganggu. Disenggol dikit dia bisa marah." (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Informan pertama menyoroti sisi positif dan produktif dari kebiasaan bermain *game*, seperti mencari pemain untuk tim *esport*, mengatur latihan (*scream*), dan membimbing anggota tim untuk menjaga performa. Ini menunjukkan bahwa *significant other* melihat aktivitas *game* sebagai sesuatu yang terorganisir dan penuh dedikasi, serta mendukung perkembangan keterampilan dan kerja sama tim.

Informan kedua menyoroti sisi negatif dari kebiasaan bermain *game*, terutama terkait dengan kontrol emosional. Kebiasaan mengomel karena kalah dan mudah marah menunjukkan bahwa *significant other* juga mengamati dampak negatif dari bermain *game* yang berlebihan atau kurangnya pengelolaan emosi yang baik.

Dari jawaban *significant other*, dapat disimpulkan bahwa mereka melihat kebiasaan bermain *game* dengan perspektif yang beragam. Mereka mengakui adanya aspek-aspek positif seperti dedikasi dan kerja keras dalam mengembangkan tim *esport*, namun juga menyadari dampak negatif seperti gangguan emosional akibat kekalahan dalam *game*. Peran *significant other* adalah mendukung tetapi juga mengingatkan akan pentingnya keseimbangan dan kontrol diri. Selanjutnya, Jawaban dari *reference group* memberikan pandangan yang lebih kritis terhadap kebiasaan bermain *game*:

"Kebiasaannya lebih ke males sih, terus juga bisa begadang. Suka lupa waktu untuk ibadah. Kalau lagi serunya suka lupa untuk mengingat lainnya."

(Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Informan ketiga menanggapi kebiasaan negatif seperti kemalasan, begadang, dan lupa waktu untuk aktivitas penting lainnya seperti ibadah. Ini menunjukkan bahwa *reference group* memperhatikan dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang tidak terkontrol, yang bisa mengganggu rutinitas dan kewajiban penting lainnya.

Dari jawaban *reference group*, terlihat bahwa lebih fokus pada dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan. Ia mengamati bahwa kebiasaan ini

bisa mengganggu tanggung jawab sehari-hari dan rutinitas penting lainnya, sehingga menekankan pentingnya pengelolaan waktu dan aktivitas yang seimbang. Lanjutnya, penting untuk mengeksplorasi kegiatan dan acara yang sering diadakan di dalam komunitas gamer. Pertanyaan yang relevan adalah seputar jenis acara apa yang biasanya diadakan, seperti latihan, pertemuan, atau persiapan untuk turnamen besar. Jawaban dari informan dalam *reference group* akan memberikan gambaran tentang dinamika dan interaksi dalam komunitas ini, serta bagaimana hal ini mempengaruhi persepsi dan pengembangan diri para gamers:

"Kita lebih banyak latihan terus ngescream dengan tim sendiri maupun tim lain. karena untuk acara besar si belum ada masih ditahap sering bertemu untuk melakukan latihan menjelang tournament" (Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Informan *reference group* menunjukkan bahwa kegiatan utama dalam komunitas gamer sering kali berkisar pada latihan dan ngescream dengan tim sendiri maupun tim lainnya. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan individu dalam bermain *game*, tetapi juga untuk mempersiapkan diri menjelang turnamen besar. Dengan adanya latihan yang intensif dan interaksi yang terstruktur antar tim, para gamers tidak hanya meningkatkan kemampuan bermain *game* mereka, tetapi juga membangun solidaritas dan kerja tim yang kuat.

Dengan demikian, aktivitas yang dilakukan dalam komunitas gamer, seperti yang diungkapkan oleh informan *reference group*, tidak hanya sekadar latihan dan persiapan untuk turnamen, tetapi juga merupakan wadah untuk pengembangan keterampilan dan identitas diri. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih baik tentang dinamika dan pengaruh dari *reference group* sangat penting dalam memahami konsep diri para gamers. Mendalami bagaimana tindakan positif telah berkembang ketika kerabat dari seorang gamer terjun ke dalam dunia gaming. Fokus utama adalah untuk menganalisis bagaimana dukungan dan pengaruh dari *significant other* serta *reference group* telah membentuk persepsi seorang gamer terhadap dirinya sendiri dan mengakui pencapaian mereka dalam komunitas gaming.

"Tindakannya ya bisa mengembangkan esports harvy capital ini Menjadi lebih baik lagi?"(Anisa Putri, 9 Juni 2024)

“Mungkin lebih ke ininya ya, bisa menghasilkan uang Sendiri, karena kalau saya lihat Kerabat saya ini Selalu menang tournament dan mendapatkan uang dari situ terus juga dia mendapatkan uang dari livestream tiktok dan youtube, makannya kaya saya melihatnya Seperti itu. Kadang saya juga suka dijajani oleh dia. Karena mendapatkan uang dari game” (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Informan *significant other* ini menyoroti aspek ekonomi yang positif dari terjunnya kerabatnya ke dalam dunia gaming. Keberhasilan dalam memenangkan turnamen dan mendapatkan penghasilan dari platform *livestreaming* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kesejahteraan ekonomi keluarga. Dukungan finansial ini tidak hanya mempengaruhi secara langsung kehidupan sehari-hari, tetapi juga memberikan pengakuan terhadap potensi ekonomi dalam bermain game. Berbeda hal menurut Informan *Reference group* ini:

“Saya Melihatnya si dia seperti sukses dalam game karena sering mendapatkan achievement berupa trophy, sertifikatt,dam uang sebagai hadiah.” (Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Informan *reference group* menyoroti pengakuan sosial yang diberikan kepada seorang gamer berdasarkan pencapaian mereka dalam game. Prestasi seperti mendapatkan trophy, sertifikat, dan penghargaan finansial bukan hanya mengangkat konsep diri seorang gamer tetapi juga memperkuat posisi mereka dalam komunitas gaming. Pengakuan ini dari *reference group* membantu mengokohkan identitas seorang gamer dalam masyarakat dan memberikan motivasi tambahan untuk mencapai lebih banyak pencapaian dalam permainan.

Analisis dari jawaban *significant other dan reference group* ini menunjukkan bagaimana dukungan dan pengakuan dari individu terdekat serta komunitas mempengaruhi perkembangan konsep diri seorang gamer. Dari dukungan dalam pengembangan kemampuan *esport* hingga pengakuan atas prestasi ekonomi dan sosial dalam komunitas gaming, kedua aspek ini memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana peran *significant other* dan *reference group* berperan penting dalam membentuk dan memaknai identitas seorang gamer dalam masyarakat. Ini akan membantu memahami dampak positif yang dapat dihasilkan oleh dukungan sosial dan pengakuan dalam pengembangan diri seorang gamer.

Dalam mengeksplorasi bagaimana tindakan negatif yang dilakukan oleh seorang gamer dipersepsikan oleh *significant other* dan *reference group*. Dengan menganalisis jawaban dari informan terkait, dapat memahami dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi konsep diri seorang gamer:

"Gampang emosional, Sikapnya kurang baik tidak bisa menghargai Seseorang gabisa mengatur waktu, gabisa mengatur keuangan karena keseringan topup. suka mencuekkkan seseorang Kalau sudah kecanduan main game" (Anisa Putri, 9 Juni 2024)

Pernyataan menunjukkan beberapa dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan, seperti ketidakmampuan mengatur emosi, waktu, dan keuangan. *Significant other* memperhatikan bahwa kerabat mereka menjadi lebih emosional dan kurang menghargai orang lain, yang dapat merusak hubungan interpersonal. Selain itu, kebiasaan sering *top-up* dalam *game* menunjukkan perilaku boros yang mempengaruhi keuangan pribadi. Selanjutnya informan *significant other 2*, mengatakan :

"Kebiasaan negatifnya dimulai dari marah-marah karena Kalah, terus lebih suka menjadi boros karena sering melakukan Pembelian item di game tersebut terus lupa waktu" (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Informan ini menyoroti dua kebiasaan negatif utama adalah marah-marah saat kalah dan perilaku boros terkait pembelian *item* dalam *game*. Kebiasaan marah-marah menunjukkan masalah dalam mengelola kekalahan dan frustrasi, yang dapat mempengaruhi suasana hati dan hubungan dengan orang lain. Selain itu, perilaku boros dan lupa waktu menunjukkan kurangnya kontrol diri dan prioritas yang tidak seimbang antara bermain *game* dan tanggung jawab lainnya. Selain itu, Informan *Reference group* memberikan pernyataannya:

"Lebih suka marah-marah. mood swing atau mood yang berubah-ubah, disaat kalah" (Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Informan ini menyoroti masalah emosional yang dihadapi oleh gamer saat mengalami kekalahan. *Mood swing* atau perubahan suasana hati yang drastis dapat mempengaruhi interaksi sosial dan persepsi orang lain terhadap gamer tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *reference group* juga menyadari dampak emosional negatif dari kebiasaan bermain game yang berlebihan.

Dari pernyataan tersebut *significant other* dan *reference group* menunjukkan bahwa tindakan negatif yang dilakukan oleh seorang gamer dapat berdampak signifikan pada hubungan interpersonal dan pengelolaan diri. *Significant other* cenderung memperhatikan aspek-aspek praktis dan emosional seperti pengelolaan waktu, keuangan, dan emosi, sementara *reference group* lebih fokus pada perubahan mood dan perilaku sosial. Pemahaman ini penting untuk mengembangkan strategi yang lebih baik dalam mendukung gamer untuk mengelola kebiasaan bermain game mereka secara sehat dan seimbang. selanjutnya terhadap kerabat mereka yang memilih untuk menjadi gamer. Harapan-harapan ini mencerminkan nilai-nilai dan aspirasi yang dianggap penting oleh mereka dalam mendukung perkembangan dan keberhasilan seorang gamer. pernyataan ini didukung oleh perkataan informan, diantaranya :

"Bisa menjadi pemimpin yang baik dan bertanggung jawab Karena dia kan disini sebagai gamer yang memiliki esport. yang dimana juga harus mengatur player-playernya. terus juga menghargai seseorang ketika bertanya dengan kondisi baik-baik dan bisa mengontrol, kata-katanya agar tidak bikin sakit hati orang lain" (Anisa Putri, 9 Juni 2024)

Informan ini menekankan pada aspek kepemimpinan dan tanggung jawab. Melihat potensi kerabat mereka sebagai pemimpin dalam komunitas *esport* dan berharap dapat mengelola tim dengan baik. Selain itu, harapan ini juga mencakup kemampuan interpersonal yang baik, seperti menghargai orang lain dan berkomunikasi dengan bijak. Ini menunjukkan bahwa *significant other* tidak hanya menginginkan keberhasilan teknis dalam gaming, tetapi juga perkembangan karakter yang positif. Informan kedua juga memberikan pendapatnya:

"Harapan saya, untuk saudara saya dan gamer-gamer lainnya. Saya harap bisa mengatur waktunya tidak lupa juga belajar, tidak lupa beriman kepada Tuhan"

yang maha esa. Jangan suka lupa waktu intinya" (Ahmad Fauzan Pasya, 9 Juni 2024)

Informan kedua ini lebih menekankan pada keseimbangan hidup. Mereka berharap kerabat mereka dapat mengatur waktu dengan baik antara bermain *game*, belajar, dan beribadah. Ini mencerminkan pentingnya pengelolaan waktu dan tanggung jawab terhadap pendidikan dan spiritualitas, menunjukkan bahwa keberhasilan sebagai gamer harus diiringi dengan keseimbangan dalam aspek kehidupan lainnya. Lainnya halnya menurut Informan *Reference Group* ini:

"Saya harap si bisa jadi profesional player /proplayer karena esport ini bisa menjadi batu loncatan untuk menafkahi keluarga, esport di Indonesia sekarang lagi berkembang pesat. Jadi buat para gamer atau kerabat saya itu bisa berjuang menghasilkan dan mengharumkan nama baik Indonesia di kancah nasional." (Muhammad Egi, 9 Juni 2024)

Informan ini sangat aspiratif dan berorientasi pada pencapaian karir. Mereka melihat potensi besar dalam industri *esport* dan berharap kerabat mereka bisa menjadi pemain profesional yang sukses. Harapan ini tidak hanya mencakup kesuksesan finansial tetapi juga prestasi yang dapat membawa nama baik bagi keluarga dan negara. Ini menunjukkan bahwa *reference group* melihat gaming sebagai jalur karir yang valid dan membanggakan.

Ditarik kesimpulan, *significant other* dan *reference group* terhadap seorang gamer mencerminkan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi. *Significant other* cenderung fokus pada pengembangan pribadi, tanggung jawab, dan keseimbangan hidup, sementara *reference group* lebih menekankan pada pencapaian karir dan kontribusi sosial melalui *esport*. Pemahaman ini penting untuk mendukung para gamer dalam mengembangkan diri mereka secara holistik, baik sebagai individu yang berkarakter baik maupun sebagai profesional yang sukses dalam dunia gaming.

4.3. Pembahasan

a. *Mind*

Dalam konsep mind, pengalaman awal para gamer dengan game non-online seperti Nintendo, PlayStation 1, dan game offline lainnya sangat mempengaruhi minat dan ketertarikan mereka terhadap game online di kemudian hari. Informan menyebutkan bahwa melalui game-game awal ini, mereka belajar mengembangkan keterampilan dasar seperti kemampuan memecahkan masalah, koordinasi tangan-mata, dan strategi dasar. Saat teknologi dan akses internet semakin mudah diakses, transisi dari game offline ke game online menjadi hal yang alami bagi mereka.

Para informan menggambarkan diri mereka sebagai gamer dengan identitas yang kuat. Mereka menekankan bahwa menjadi gamer bukan hanya berarti bermain game, tetapi lebih kepada sebuah mindset atau konsep diri yang terkait dengan dedikasi, komitmen, dan rasa keterlibatan yang tinggi dalam game. Para informan menggambarkan bahwa mereka mendalami setiap aspek dari game yang mereka mainkan, mulai dari memahami mekanisme game, mempelajari strategi yang kompleks, hingga memperbaiki keterampilan individu. Beberapa informan bahkan menjelaskan bahwa mereka menganggap game sebagai bagian dari perjalanan pribadi untuk mengembangkan diri mereka belajar keterampilan seperti kerja sama tim, manajemen waktu, dan cara mengatasi stres dari bermain game.

Melalui observasi ini, tampak jelas bahwa konsep diri seorang gamer jauh lebih kompleks dari yang terlihat dari luar. Para informan mempersepsikan diri mereka sebagai individu yang tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga melihat game sebagai ruang untuk pengembangan diri dan pencapaian. Mereka merasa bahwa dunia game memberi mereka kesempatan untuk mengasah keterampilan tertentu yang dapat digunakan di dunia nyata. Selain itu, konsep diri mereka juga terikat pada identitas sosial dalam komunitas gamer. Beberapa informan menyatakan bahwa menjadi bagian dari komunitas gamer memberikan mereka rasa memiliki yang kuat, di mana mereka bisa bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat serupa. Identitas sebagai gamer membentuk sebagian besar dari kehidupan sosial mereka, baik secara online maupun offline.

Dalam wawancara, informan menunjukkan bahwa mereka merasa bangga dengan identitas mereka sebagai gamer. Mereka menyadari persepsi negatif yang sering kali

muncul dari masyarakat luas, seperti anggapan bahwa gamer adalah individu yang malas atau tidak produktif. Namun, para informan menunjukkan bahwa mereka tidak terlalu memedulikan hal ini. Mereka percaya bahwa persepsi negatif tersebut muncul dari kurangnya pemahaman masyarakat tentang potensi positif yang dapat dihasilkan dari bermain game, termasuk aspek-aspek edukatif dan pengembangan keterampilan.

Informan bahkan merasa bahwa pandangan negatif ini memperkuat identitas mereka sebagai gamer yang berkomitmen, karena bagi mereka, dedikasi terhadap game adalah sesuatu yang layak untuk dihormati, bukan direndahkan. Mereka merasa bahwa persepsi mereka terhadap diri sendiri lebih berfokus pada kemampuan untuk terus berkembang dan beradaptasi, baik di dalam game maupun dalam kehidupan nyata

Hasil penelitian ini menekankan bahwa konsep mind gamer tidak hanya terbentuk dari aktivitas bermain game semata, tetapi juga dari dedikasi yang ditunjukkan dalam menjalani pengalaman gaming mereka. Gamer tidak sekadar memainkan game untuk hiburan, tetapi juga memandang game sebagai arena di mana mereka bisa mengembangkan keterampilan, meraih prestasi, dan membangun identitas sosial mereka. Dedikasi ini terlihat dari waktu dan usaha yang mereka investasikan, serta pandangan mereka yang fokus pada pengembangan diri melalui game.

Game juga memberikan ruang bagi para gamer untuk mengeksplorasi strategi, berkompetisi, dan berkolaborasi, yang semuanya memperkaya pengalaman gaming mereka dan memperdalam konsep diri mereka sebagai gamer yang serius dan berkomitmen. Observasi ini menegaskan bahwa konsep diri gamer mencakup aspek-aspek penting seperti dedikasi, kemampuan berstrategi, kerja tim, dan peningkatan diri, serta bagaimana hal ini membantu mereka untuk merasa terhubung dengan komunitas yang lebih luas.

b. Self

Dalam konsep *self* para gamer dibentuk melalui pengalaman bermain game yang mendalam, di mana keterampilan, interaksi sosial, dan evaluasi diri menjadi komponen utama. Gamer tidak hanya memahami diri mereka sebagai pemain, tetapi sebagai individu yang terlibat secara emosional dan teknis dalam dunia game. Kenikmatan yang mereka rasakan selama bermain game menjadi refleksi dari

identitas self mereka yang terbentuk dari kombinasi antara keterampilan, pengetahuan teknis, dan komitmen emosional.

Para gamer menunjukkan bahwa mereka merasakan kepuasan ketika berhasil mencapai tujuan tertentu dalam game atau ketika keterampilan mereka diakui oleh komunitas. Kenikmatan ini, yang timbul dari keberhasilan dan pengakuan, secara langsung memengaruhi konsep diri mereka. Dalam wawancara, informan mengungkapkan bahwa ketika mereka merasa ahli dalam game yang mereka mainkan, mereka tidak hanya merasakan kebanggaan, tetapi juga merasa bahwa mereka semakin menyatu dengan identitas mereka sebagai gamer. Hal ini menunjukkan bahwa kepuasan emosional yang dirasakan selama bermain game merupakan elemen penting dalam pembentukan identitas self mereka.

Observasi juga menunjukkan bahwa ada aspek-aspek yang dapat mengganggu pembentukan konsep self yang positif. Beberapa informan merasa kecewa ketika developer tidak merespons masalah dalam game, seperti bug atau ketidakseimbangan permainan. Pengalaman ini kadang membuat para gamer merasa frustrasi dan tidak dihargai, yang kemudian memengaruhi bagaimana mereka melihat diri mereka dalam konteks game. Di samping itu, tekanan untuk mencapai tingkat profesionalisme tinggi dalam bermain game juga dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi beberapa gamer, terutama ketika mereka merasa belum mencapai standar tertentu.

Dalam wawancara, para informan menggambarkan persepsi diri mereka sebagai gamer yang berdedikasi dan serius. Mereka memahami bahwa bermain game adalah aktivitas yang membutuhkan komitmen, latihan, dan strategi, serta bukan hanya sekadar hiburan. Informan bahkan menyatakan bahwa menjadi seorang gamer adalah bagian dari identitas sosial mereka. Mereka merasa bangga dengan keterampilan dan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia game, dan hal ini secara signifikan mempengaruhi cara mereka melihat diri sendiri.

Informan merasa bahwa pengakuan dari komunitas gamer dan pencapaian mereka dalam game memberi mereka rasa percaya diri yang kuat. Mereka merasa bahwa pengalaman menjadi gamer membantu mereka berkembang, baik dari segi keterampilan teknis maupun dari segi pengelolaan emosi, seperti belajar menghadapi kekalahan dan mengembangkan strategi untuk perbaikan diri. Meskipun ada

tantangan dan tekanan dalam dunia game, seperti keharusan untuk selalu berprestasi atau kompetisi yang ketat, para informan merasa bahwa hal ini juga merupakan bagian dari perjalanan mereka dalam mengembangkan konsep diri yang lebih kuat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan konsep self para gamer sangat dipengaruhi oleh kombinasi dari keterampilan, interaksi sosial, evaluasi diri, dan penghargaan atas prestasi. Dengan demikian, konsep diri mereka sebagai gamer menjadi lebih kuat seiring dengan pengalaman yang mereka dapatkan, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas game yang lebih besar.

c. Peran *Significant other* dan *reference group* (Society)

Penelitian ini mengungkapkan peran penting dari *significant other* dan kelompok referensi dalam membentuk pandangan dan perilaku individu sebagai gamer. *Significant other* maupun *reference group* memberikan dukungan yang saling melengkapi dalam pembentukan identitas gamer. *Significant other* menawarkan dukungan emosional dan keseimbangan, membantu gamer mempertahankan pandangan yang lebih realistis tentang bagaimana permainan berdampak pada kehidupan mereka secara keseluruhan. Mereka juga memberikan perspektif yang mendalam tentang konsep diri gamer yang lebih holistik, dengan memperhatikan aspek-aspek positif dan negatif dari aktivitas bermain game.

Di sisi lain, *reference group* menawarkan ruang yang lebih fleksibel dan dinamis, di mana para gamer dapat bereksperimen dengan identitas mereka, berbagi pengalaman, serta mendapatkan pengakuan dari sesama gamer. Hal ini membantu memperkuat rasa memiliki dan meningkatkan rasa percaya diri para gamer dalam keterampilan dan pengetahuan mereka tentang game. Teman-teman dan komunitas game berperan penting dalam membantu para gamer merasa diterima, dihargai, dan didukung, terutama dalam hal motivasi dan pengembangan diri dalam konteks bermain game.

Dalam wawancara, para gamer menggambarkan bahwa dukungan dari *significant other* membantu mereka mengembangkan pandangan yang lebih seimbang tentang diri mereka sebagai gamer. Informan mengungkapkan bahwa dukungan dari orang tua dan pasangan tidak hanya memberi mereka kepercayaan diri untuk terus bermain game, tetapi juga membantu mereka untuk tetap sadar akan pentingnya

menyeimbangkan antara bermain game dan tanggung jawab hidup lainnya. Dukungan ini memungkinkan mereka untuk terus bermain game tanpa merasa tertekan atau bersalah karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk game

Informan juga merasa bahwa keanggotaan dalam komunitas game memberikan mereka pengakuan dan penghargaan atas keterampilan dan dedikasi mereka dalam bermain game. Pengakuan dari komunitas ini memperkuat identitas mereka sebagai gamer yang kompeten dan berkomitmen. Mereka juga merasa bahwa dukungan dari teman-teman gamer mereka memberi dorongan tambahan untuk terus berkembang dan mengeksplorasi lebih dalam dunia game. Hal ini membantu mereka membangun konsep diri yang lebih kuat dan positif, di mana mereka merasa bahwa menjadi gamer adalah bagian penting dari siapa diri mereka.

Observasi ini menegaskan bahwa significant other dan reference group memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk konsep diri para gamer. Significant other memberikan dukungan emosional yang mendalam serta perspektif seimbang yang membantu para gamer memahami bagaimana permainan berdampak pada kehidupan mereka. Mereka berperan dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain game dan tanggung jawab sehari-hari, serta memberikan umpan balik yang berharga untuk membangun identitas diri yang sehat.

Reference group seperti komunitas game dan teman-teman sebaya memberikan ruang bagi gamer untuk mengekspresikan diri, bereksperimen dengan identitas mereka, dan merasa dihargai dalam lingkungan yang mendukung. Dukungan sosial ini memungkinkan para gamer untuk mengeksplorasi dan mengembangkan konsep diri yang lebih kuat dan positif. Interaksi sosial dengan komunitas game juga memberikan dorongan motivasional untuk terus meningkatkan keterampilan dan merasa terhubung dengan sesama gamer.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi dukungan dari significant other dan reference group sangat penting dalam membentuk identitas gamer yang seimbang dan positif. Dengan dukungan ini, para gamer dapat mengembangkan konsep diri yang lebih matang, percaya diri, dan seimbang dalam menjalani kehidupan sebagai seorang gamer dan individu yang memiliki tanggung jawab di luar dunia game.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri pemain *game online smartphone* pada Tim Esport Harvy terbentuk dari kombinasi pengalaman awal bermain game, dedikasi terhadap dunia gaming, pengakuan sosial, dan dukungan dari *significant others* serta *reference group*. Para pemain memandang diri mereka sebagai gamer yang kompeten, berdedikasi, dan profesional, dengan game menjadi bagian integral dari identitas mereka. Maka dari itu saya mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengalaman awal dan dedikasi dalam bermain *game* terbukti sangat mempengaruhi ketertarikan dan keterlibatan pemain dalam dunia *game online*, khususnya dalam tim *esport* seperti Harvy Capital. Meskipun terdapat beberapa aspek negatif dari aktivitas ini, namun mereka tidak mengurangi potensi positif yang signifikan, terutama dalam hal pembentukan identitas dan perilaku gamer.
2. Para pemain di Tim Esport Harvy tidak hanya melihat diri mereka sebagai gamer untuk hiburan, tetapi juga sebagai individu yang berdedikasi dan berkomitmen tinggi terhadap dunia game. Mereka menempatkan identitas mereka sebagai pemain game online di pusat kehidupan mereka, dengan melihat game sebagai sarana pengembangan diri. Hal ini terlihat dari bagaimana mereka memandang game sebagai alat untuk mengasah keterampilan teknis, seperti pengembangan strategi, kerja tim, dan pengendalian emosi. Dengan demikian, identitas mereka sebagai pemain game online sangat erat kaitannya dengan peningkatan diri dalam berbagai aspek kehidupan.
3. Pengakuan dan prestasi dalam komunitas gamer, terutama dalam dunia esports, memainkan peran penting dalam memperkuat konsep diri para pemain. Para pemain di Tim Esport Harvy merasakan kepuasan emosional ketika keterampilan mereka diakui oleh sesama gamer dan komunitas. Pengakuan ini bukan hanya meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga memperkuat identitas mereka sebagai gamer yang kompeten dan profesional. Prestasi dalam game memberi mereka rasa pencapaian

yang meningkatkan rasa harga diri, dan komunitas gamer menjadi tempat yang aman untuk bereksperimen dan menegaskan identitas diri mereka.

4. Dukungan dari keluarga, pasangan, dan orang-orang terdekat memberikan keseimbangan penting dalam kehidupan para gamer. Mereka merasa dukungan emosional ini membantu mereka mengelola waktu dan tanggung jawab antara dunia game dan kehidupan nyata. Dengan adanya dukungan dari orang-orang terdekat, para pemain tidak hanya dapat mempertahankan identitas mereka sebagai gamer, tetapi juga memastikan bahwa aktivitas gaming tidak mengganggu tanggung jawab sehari-hari, sehingga membentuk identitas gamer yang lebih sehat dan seimbang.
5. Reference group seperti komunitas dan tim esports memberikan ruang penting bagi para pemain untuk mengembangkan dan memperkuat konsep diri mereka sebagai gamer. Di lingkungan ini, para pemain dapat berbagi pengalaman, meningkatkan keterampilan, serta mendapatkan pengakuan atas dedikasi mereka. Tim Esport Harvy, sebagai reference group, menjadi ruang bagi para gamer untuk mengasah kemampuan dan menguatkan konsep diri mereka sebagai pemain yang serius dan profesional. Interaksi sosial dalam tim dan komunitas ini berfungsi sebagai fondasi penting bagi perkembangan konsep diri mereka.
6. Kompetisi di dunia esport, khususnya dalam Tim Esport Harvy, memberikan tantangan yang mendorong para pemain untuk terus mengembangkan diri. Melalui persaingan yang ketat, pemain belajar menghadapi tekanan, mengelola kekalahan, dan meningkatkan keterampilan mereka untuk mencapai kemenangan. Hal ini semakin memperkuat konsep diri mereka sebagai gamer profesional yang mampu menghadapi tantangan, sekaligus membangun rasa percaya diri dan dedikasi yang lebih dalam terhadap game yang mereka mainkan.

5.2. Saran

Untuk memperkuat konsep diri dan kesejahteraan pemain dalam tim *esport* Harvy Capital, disarankan agar tim dan industri game:

1. Meningkatkan kualitas game dan pelatihan

Harvy Capital harus fokus pada peningkatan kualitas *game* dan menyediakan pelatihan yang memadai bagi para pemain untuk mendukung dedikasi dan pengalaman awal yang positif.

2. Pendekatan komprehensif dalam pengembangan *mind* gamer

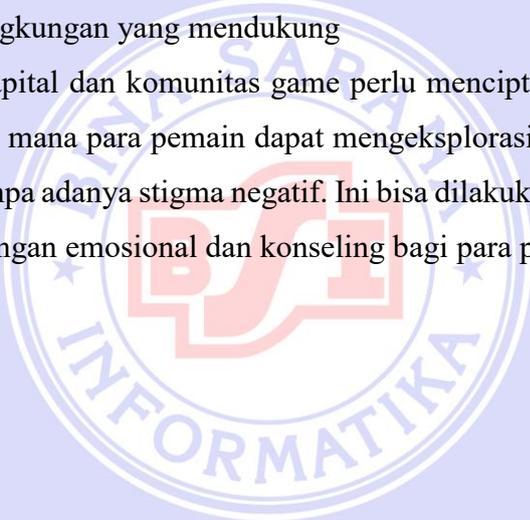
Para pengembang game dan peneliti di Harvy Capital perlu terus mengembangkan pendekatan yang komprehensif untuk memahami dan mendukung pengembangan *mind* gamer, yang mencakup pemahaman mendalam tentang dinamika dunia game dan dampaknya pada perilaku dan identitas gamer.

3. Mendorong interaksi sosial yang positif

Meningkatkan interaksi sosial yang positif di antara para pemain dapat membantu dalam pengembangan diri dan identitas yang lebih kuat. Ini bisa dicapai melalui komunitas *online* yang suportif dan acara-acara yang memfasilitasi interaksi positif antar pemain Harvy Capital.

4. Membentuk lingkungan yang mendukung

Tim Harvy Capital dan komunitas game perlu menciptakan lingkungan yang mendukung di mana para pemain dapat mengeksplorasi dan mengembangkan diri mereka tanpa adanya stigma negatif. Ini bisa dilakukan dengan membentuk program dukungan emosional dan konseling bagi para pemain.



UNIVERSITAS

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Bayu, A. A. K. & A. W. (2018). *Jangan Suka Game Online*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2HWDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=info:ghLeCgZmcZQJ:scholar.google.com/&ots=GfedqH7DZt&sig=gzZauU5zX0ig6KjDuikDfdIMg5A&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Kusumastuti, A. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. 4(1), 4.

Hasdiana, U. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>

Sumber Jurnal:

Alalik Nur Afillah, & Imu, F. (2022). Strategi Komunikasi Wartawan Kriminal Luwuk Post Dalam Mencari Berita Dimasa Pandemi Covid-19. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 01–10. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i1.397>

Aritonang, W. O. (2022). Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Pemakaian Sistem Paylaterdalam Aplikasi Jual Beli Online Shopee. *Ekonomi Syari'ah*, 3(02), 17–26.

Dongoran, D., & Boiliu, F. M. (2020). Pergaulan Teman Sebaya Dalam Pembentukan Konsep Diri Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 381–388. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.560>

Dea Tamara, Citra Asmara Indra, & Laila Hayati. (2023). Konsep Diri Mahasiswa Pada Komunitas Genbi (Generasi Baru Indonesia) Universitas Bangka Belitung. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 3(1), 34–47. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.116>

Efendi, E., Fadila, F., Tariq, K., Pratama, T., & Azmi, W. (2024). Interaksionisme Simbolik dan Praktamis. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3), 1088–1095. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.514>

Khalil, R. A., Apsari, N. C., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Menentang Protokol Kesehatan Dipengaruhi Oleh Teori Konspirasi Virus Covid-19 Ditinjau Dengan Teori Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v3i2.35150>

- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa Man 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>
- Ramadhania, S. I. (2021). Pengalaman Mahasiswi Berhijab Yang Mengalami Catcalling. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 25(2). <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v25i2.154>
- Ramadhanti, T., Supriatna, E., & Ayu Ningrum, D. S. (2023). Gambaran Konsep Diri Siswa Kelas Xi Ipa Di Sman 4 Cimahi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(1), 59–64. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.10127>
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68. www.researchgate.net
- Shobrianto, A. (2023). Proses Konsep Diri Mantan Narapidana. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11, 429–443.
- Tiara, P. P., & Lasnawati, L. (2022). Makna Gaya Hidup Sehat Dalam Perpektif Teori Interaksionisme Simbolik. *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(11), 1627–1638.
- Umarta, S. A., & Mangundjaya, W. L. (2023). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(8), 269–278. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8377018>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Yohana, A., & Saifulloh, M. (2019). *Interaksi simbolik dalam membangun komunikasi antara atasan dan bawahan di perusahaan*. 122–130.
- Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).

Zulkarnain. (2020). *Membentuk Konsep Diri Melalui Budaya T tutur*. Penerbit Puspantara.

Sumber Internet:

Gough, C. (n.d.). *Pendapatan pasar esports di seluruh dunia dari tahun 2020 hingga 2025*. Statista.

Nabilah Muhamad. (2023). Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari. *Databoks*, 94–95.

Saputra, R. A. (2015). *Anak Main Game Online, Tagihan Rossa Bengkak Hingga Belasan Juta*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2346618/anak-main-game-online-tagihan-rossa-bengkak-hingga-belasan-juta>

Trisno Heriyanto. (2014). *Gamer 22 Tahun Kaya Berkat Game Call Of duty*. Cnn Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20141119074117-185-12411/gamer-22-tahun-kaya-roya-berkat-call-of-duty>

Kemenpora, A. (2022). *Menpora Amali Yakin Terhadap Perkembangan Esport Indonesia yang Terus Meningkat*. Kemenpora. <https://kemenpora.go.id/detail/1653/menpora-amali-yakin-terhadap-perkembangan-esport-indonesia-yang-terus-meningkat>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 44200241
Nama Lengkap : Ghazalah Ariq Ghasiardianto
Tempat/ Taggal Lahir : Depok, 30 Agustus 2002
Alamat Lengkap : Jl. Mawar V. No.43. Kel. Depok Jaya,
Kec. Pancoran Mas, Kota Depok,
Jawa Barat. Kode Pos 16432

II. Pendidikan

Formal

1. SDN DEPOK BARU 6, Lulus Tahun 2014
2. SMPN 19 DEPOK, Lulus Tahun 2017
3. SMA SEJAHTERA 1 DEPOK, Lulus Tahun 2020

III. Riwayat Pengalaman Organisasi/ Pekerjaan

1. Ketua Karang Taruna RW 04 Depok Jaya, Periode 2018-2020
2. Kementerian Keuangan Republik Indonesia, Jakarta Tahun 2023-2024



Jakarta, 29 Juni 2024

Ghazalah Ariq Ghasiardianto



Nomor : 013/SPI-J/06/2024

Lampiran : -

Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth.

Rektor Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta

di

Tempat

Sehubungan dengan surat ini mengenai perihal izin penelitian, pada prinsipnya kami selaku *esport* harvy capital tidak keberatan mahasiswa tersebut :

No	Nama	Nim	Jurusan
1	Ghazalah Ariq Ghasiardianto	44200241	Ilmu Komunikasi

Dengan Judul Penelitian **“Konsep Diri Pemain Game Online Smartphone Pada Tim *Esport* Harvy Capital.”** Dalam waktu yang telah ditentukan dari bulan April-Juni

Depok, 15 Juni 2024

Owner *Esport* Harvy Capital

Roynaldi Setiawan





Lampiran I

Hasil Dokumentasi Roynaldi Setiawan

Owner (Informan Kunci)



Lampiran II

Hasil Dokumentasi Achmad Hisyam Luthfi

Anggota *Esport* Harvy Capital (Gamers)



Lampiran III

Hasil Dokumentasi Anisa Putri

Kerabat Dekat Roynaldi Setiawan (*Significant Other*)



Lampiran IV

Hasil Dokumentasi Ahmad Fauzan Pasya

Kerabat Dekat Achmad Hisyam Luthfi (*Significant Other*)



Lampiran V

Hasil dokumentasi Muhammad Egi
Anggota Tim *Esport* Harvy Capital (*Reference Group*)



UNIVERSITAS

TRANSKIP WAWANCARA

a. *Mind*

Pertanyaan	Roynaldi Setiawan	Achmad Hisyam Luthfi
<p>kapan anda mulai tertarik dengan game online ?</p>	<p>“Mulai tertarik dengan game online tuh pas sma, cuman kalau saya tarik mundur sedikit, untuk menyukai game awal mulanya karena bermain nintendo, Playstation 1 sewaktu tk.”</p>	<p>“kalau untuk game online saya sudah mulai tertarik dari sd kelas 6. jadi sekitar di umur 7-8 tahun”.</p>
<p>Apa pendapat anda tentang definisi gamer ?</p>	<p>"Gamer itu bukan berarti semua orang yang baru saja menyukai game itu bisa dibilang gamer. tetapi gamer dalam makna saya sendiri adalah ketika seseorang mendedikasikan dirinya didalam game dan mendalami game tersebut."</p>	<p>Menurut saya gamer itu adalah seseorang yang suka memainkan game atau hobi bermain game hingga dalam cakupan yang lebih serius daripada orang-orang lainnya yang suka bermain game. seperti contohnya dia lebih intens untuk menelusuri bagaimana game itu dan juga detailing yang ada di game itu."</p>
<p>Apa pendapat anda tentang seseorang yang mempunyai impian menjadi seorang gamer ?</p>	<p>"Impian menjadi gamer tidaklah mudah, namun sebaiknya persiapan terlebih dahulu untuk lulus dari jenjang pendidikan karena masih ada undang-undang yang berbunyi selama 12 tahun adalah waktu untuk program pendidikan dari pemerintah."</p>	<p>"Pendapat saya si kalau ada orang yang ingin menjadi gamers itu bagus, cuman gamer itu harus ada arahnya, gak hanya hobi bermain game tapi juga harus bisa menghasilkan. Kan kita hidup di dunia ini untuk menghasilkan. Di masa depannya mungkin lebih bisa diarahkan ke arah positifnya untuk kehidupan"</p>
<p>Aspek-aspek game online apa yang paling membangkitkan rasa penasaranmu?</p>	<p>"Aspek yang membuat saya tertarik adalah game yang mengasah skill, komunikasi dalam game. Soalnya mungkin</p>	<p>"Aspek game online yang bersifat kompetitif. Yang dimana kompetitif itu membuat pasar game</p>

	<p>komunikasi tidak mudah karena kita disitu bukan sebagai individu, tapi mungkin sebagai tim in-game yang terdiri dari 3-5 orang dan yang bersifat strategi. Karena game seperti ini adalah bagaimana caranya kita untuk menyelesaikan masalah yang ada di game tersebut. Itu sih yang membuat saya penasaran."</p>	<p>lebih seru untuk zaman sekarang. Karena game kompetitif seperti Mobile Legends atau game lainnya yang membentuk kompetisi bisa membuat meningkatkan skill, mulai dari skill bermain game dan juga komunikasi dari setiap orang tersebut. Di mana itu bisa membuat orang-orang berlomba untuk menjadi serius dalam game."</p>
<p>karakteristik seperti apa yang membuat suatu genre menjadi kesukaan anda?</p>	<p>"Sebelum genre, mungkin saya lebih melihat <i>developernya</i> dulu sih soalnya banyak game yang sistemnya jelek, akhirnya banyak player itu yang awalnya tertarik jadi tidak tertarik. Setelah itu untuk genre apa aja sih dimainkan, dimulai dari offline maupun online."</p>	<p>"Karakteristik game yang saya sukai adalah tidak membuat jengkel pemainnya yang dimana anda bermain game untuk bisa merasakan kebahagiaan. Karena untuk sekarang saya bermain game hanya untuk hiburan."</p>
<p>Apakah ada hal yang tidak disukai dari game online</p>	<p>"Hal yang tidak disukai si lumayan banyak, yang pertama adalah ketika game itu sudah tidak diperhatikan lagi oleh <i>developernya</i> yang akhirnya banyak sekali cheater. Yang kedua adalah sistem game yang menggunakan pay to win jadi dimana selalu mengandalkan pembelian item dalam untuk meraih kemenangan. Saya pikir dengan game yang mengandalkan sistem tersebut <i>developer</i> hanya memikirkan uang saja. Yang ketiga adalah dari pandangan player</p>	<p>"Terkadang game online itu kompetitif ya. Kompetitif itu pasti membutuhkan kerja sama tim. Menurut saya yang menjengkelkan tuh yang terkadang saya mendapatkan public-public atau orang random itu memiliki skill yang tidak jago. Di mana itu bisa merugikan rank di kompetitif saya menjadi turun. Dampaknya menjadi membuat orang marah-marah ketika bermain game karena kalah dan menjadi toxic. Itu sih</p>

	dalam game tersebut sehingga bisa saja muncul perlakuan toxic yang sebenarnya itu bisa membuat keseruan dalam game tersebut menjadi hilang."	yang saya tidak sukai dari game online."
Apa pendapat anda tentang persepsi negative yang dilekatkan pada gamer oleh masyarakat umum?	"Persepsi negatif mungkin akan hilang jika game tersebut terkenal hingga masuk berita dan akhirnya masyarakat/kerabat dekat akan memberikan nilai plus untuk dalam hal game. Maksud saya dalam hal ini adalah karena gamer sekarang dapat menghasilkan uang tidak perlu untuk mencari kerjaan di luar."	"Biasa aja sih. Karena dia kan gak tahu dampak positif dari game. Taunya hanya yang jelek-jeleknya aja. Padahal kan di dalam game kita juga bisa menghasilkan uang bukan hanya sekedar hobi aja."

b. *Self*

Pertanyaan	Roynaldi Setiawan	Achmad Hisyam Luthfi
Bagaimana Anda mengekspresikan dan mengembangkan potensi diri Anda dalam peran sebagai seorang gamer?	"Mengembangkan potensi mungkin sebagai individu agak sulit. Tetapi kita bisa mengembangkan potensi kita dengan cara masuk ke dalam tim kompetitif (<i>esport</i>), yaitu di sana kita sudah pasti terus latihan yang sudah diatur oleh manajemen tim tersebut. Lalu adanya scream yang setiap hari dilakukan dan setelah memang dari latihan tersebut ada perkembangan, baru kita mencari turnamen."	"Banyak-banyak latihan aja sih, sama belajar dari orang yang sudah profesional. Banyak bisa belajar dari platform seperti YouTube dan media digital lainnya."
Apakah anda menikmati menjadi seorang gamer?	"Iya tentu, saya menikmati sekali, karena saya suka game dari kecil dan cukup banyak uang yang saya	"Menikmati. Karena dari awal kan hobi, jadi enjoy aja gitu."

	sudah keluaran untuk game."	
Aspek apa dari menjadi seorang gamer yang membuat anda merasa tidak nyaman?	"Mungkin dari <i>developer</i> game tersebut. Saya merasa tidak nyaman ketika <i>developer</i> tidak memberikan perhatian yang cukup terhadap update atau perubahan dalam game. Awalnya kita suka dengan game tersebut, namun ketika <i>developer</i> tidak responsif terhadap umpan balik atau tidak memperbaiki masalah yang muncul, hal ini bisa mengurangi kesenangan bermain. "	"Kadang sebagai gamer kita dituntut menjadi profesional banget. Dimana untuk mencapai level tersebut butuh latihan yang keras. Sedangkan latihan keras tuh butuh menguras waktu, energi. Namun dibalik itu ya bisa membuahkan hasil si emang tapi kaya males aja gitu hidup dibawah tekanan, pengennya main sebebas-bebasnya."
Seberapa besar dukungan kerabat dekat atau keluarga anda terhadap aktivitas bermain game online ?	"Keluarga sih tidak masalah, karena mungkin saya sudah lulus dari pelajar 12 tahun dan juga sudah lulus kuliah. asalkan kita bisa bertanggung jawab atas waktu. Karena game ini kan istilahnya hanya mengisi senggangnya waktu. terus mungkin kita juga bisa membuktikan kepada keluarga bahwa game tidak selamanya negatif. tetapi kita juga mencari cuan disini."	"Pasti awalnya banyak yang negatif juga, tetapi seiring saya pernah mengikuti tournament dan mendapatkan hadiah terus ada hasilnya juga selama ini saya bermain game, malah sekarang di support aja si."
bagaimana anda menilai dan merefleksikan pengalaman bermain game anda sendiri?	"Mungkin lebih ke membuat tim. Karena disana kita bisa melakukan penilaian untuk diri kita bahkan orang lain. Dimulai dari mencari tahu game tersebut, mergulik game dll. Maka pengalaman bisa berkembang dalam tim."	"Saya menilai pengalaman game saya sendiri yaitu dari sudut pandang saya melihat profesional game yang sudah di atas saya. Jadi saya memandang bahwa saya pasti akan banyak butuh belajar terus untuk menjadi

		lebih baik di bidang ini."
Prestasi apa yang anda raih saat bermain video game?	"Prestasi lebih lewat tim si. Pembuatan tim tidaklah mudah karena kita harus mencari player yang sesuai dan sering kali menghadapi masalah roster atau pergantian pemain karena masalah tanggung jawab atau ketidakmampuan untuk mengikuti jadwal latihan. Alhamdulillah, saya pernah menjadi juara dalam sebuah turnamen, meskipun hanya sekelas turnamen di warkop dan beberapa kali mendapat peringkat 4 besar atau 3 besar: Prestasi menjadi juara kedua perlu ditingkatkan lagi ke depannya."	"Saya memiliki banyak prestasi seperti menjadi juara dalam turnamen kecil dan kadang-kadang ikut serta dalam turnamen besar. Saya juga telah mengenal banyak orang karena kemampuan bermain game saya yang cukup baik."
Apa harapan anda untuk masa depan para gamer?	"Harapan saya, semoga player dari luar sana atau player saya sendiri, yang mungkin kepengen menekuni game ini, bisa ditarik ke tim-tim besar yang ada dan selalu bersungguh-sungguh untuk menggapai keinginannya menjadi proplayer atau menjadikan game itu sebagai profesi."	"Masa depan untuk gamer si lebih kembangin skill aja kalau serius di bidang itu. Sama kalau ada kesibukan yang lebih penting, mungkin gamenya bisa disampingkan dulu. Tetapi kalau itu emang tujuannya menjadi gamer, lebih ke percaya prosesnya. Terus lama-lama cari koneksi untuk bisa nyari wadah skill itu."

c. Significant Other dan Reference Group

Pertanyaan	Anisa Putri (Significant Other)	Ahmad Fauzan Pasya (Significant Other)	Muhammad Egi (Reference Group)
Tauakah anda apa arti istilah gamer?	"Gamer si aku taunya dalam segi mobile legend. karena aku sering ngeliat Roy bermain game itu. Jadi lebih kekaya gamer adalah orang yang mendalami suatu game itu dan sampai fokus memahami apa aja yang ada di game tersebut bahkan sampai membuat tim <i>esport</i> . Untuk mendukung hobinya."	"Gamer itu adalah orang yang bermain game di saat waktu luang. tapi ada juga yang mungkin mengambil gamer itu sebagai profesi. Karena banyak si sekarang yang menjadi proplayer, youtuber, dan profesi lainnya mengenai gamer."	"Gamer itu adalah seseorang yang bermain game. Entah itu hobby, entah itu buat kerjaan, itu bisa disebut gamer dan mendalami game tersebut."
Apa pendapat anda tentang kerabat yang suka bermain game online?	"Pendapat saya, terlalu asyik bermain game itu juga bisa membuat seseorang kurang peduli soal bimbingan temannya atau kerabatnya. Jadi intinya boleh saja bermain game asal tidak melupakan aspek-aspek tersebut. Lebih bisa mengatur waktu."	"Selama dia bisa mengatur waktu bermain gamenya, bermain game saat waktu luang saja, tidak ada masalah sih."	"Sah-sah aja sih. Mereka kaya gitu hanya untuk bersenang-senang saja, terus juga buat have fun siapa tahu dia lagi stres dengan kegiatan sehari-harinya. Nah. ngehiburnya lewat game. Asal juga diselingi jangan terlalu berlebihan agar tidak keterusan bermain gamenya."
Bagaimana kebiasaan yang sering dilakukan kerabat anda	"Kalau saya lihat sih, selama dia mempunyai <i>esport</i> ini lebih ke mencari player	"Terkadang kebiasaannya tuh lebih kesuka ngomel-ngomel nggak jelas sih.	"Kebiasaannya lebih ke males sih, terus juga bisa begadang. Suka lupa waktu

yang menjadi seorang gamers	player untuk tim <i>esportnya</i> . Lalu mencari scream untuk player di <i>esportnya</i> bisa latihan dan mengetahui kekurangannya. Selain itu juga membimbing playernya agar menjaga performanya selalu."	Karena kalah. Jadi emosionalnya terganggu. Disenggol dikit dia bisa marah."	untuk ibadah. Kalau lagi serunya suka lupa untuk mengingat lainnya."
Acara apa yang biasanya diadakan di komunitas? (Kelompok Rujukan)			"Kita lebih banyak latihan terus ngescream dengan tim sendiri maupun tim lain. karena untuk acara besar si belum ada masih ditahap sering bertemu untuk melakukan latihan menjelang tournament"
Tindakan positif apa yang telah berkembang ketika kerabat anda terjun sebagai seorang gamers	"Tindakannya ya bisa mengembangkan <i>esport</i> harvy capital ini Menjadi lebih baik lagi."	"Mungkin lebih ke ininya ya, bisa menghasilkan uang Send Sendiri, karena kalau saya lihat Kerabat saya ini Selalu menang tournament dan mendapatkan uang dari situ terus juga dia mendapatkan uang dari livestream tiktok dan youtube, makannya kaya saya melihatnya Seperti itu. Kadang saya juga suka	"Saya melihatnya si dia seperti sukses dalam game Karena sering mendapatkan achievment berupa trupy, Sertifikat dan uang sebagai hadiah."

		dijajanin oleh dia. Karena mendapatkan uang dari game"	
Tindakan negative apa yang telah dilakukan oleh kerabat anda sebagai seorang gamer?	"Gampang emosional, Sikapnya kurang baik tidak bisa menghargai Seseorang gabisa mengatur waktu, gabisa mengatur keuangan karena keseringan topup. suka mencuekkkan seseorang Kalau sudah kecanduan main game."	"Kebiasaan negatifnya dimulai dari marah-marah karena Kalah, terus lebih suka menjadi boros karena sering melakukan Pembelian item di game tersebut terus lupa waktu"	"Lebih suka marah-marah. mood swing atau mood yang berubah-ubah, disaat kalah"
Apa harapan anda inginkan untuk kerabat anda yang menjadi seorang gamers?	"Bisa menjadi pemimpin yang baik dan bertanggung jawab Karena dia kan disini sebagai gamer yang memiliki <i>esport</i> , yang dimana juga harus mengatur player- playernya. terus juga menghargai seseorang ketika bertanya dengan kondisi baik-baik dan bisa mengontrol, kata-katanya agar tidak bikin sakit hati orang lain."	"Harapan saya, untuk saudara saya dan gamer-gamer lainnya. Saya harap bisa mengatur waktunya tidak lupa juga belajar, tidak lupa beriman kepada Tuhan yang maha esa, Jangan suka lupa waktu intinya"	"Saya harap si bisa jadi profesional player /proplayer karena <i>esport</i> ini bisa menjadi batu loncatan untuk menafkahi keluarga, <i>esport</i> di Indonesia sekarang lagi berkembang pesat. Jadi buat para gamer atau kerabat saya itu bisa berjuang menghasilkan dan mengharumkan nama baik Indonesia di kancan nasional."

