



**KONSEP DIRI DAN GAME ONLINE PADA PEMAIN GAME POINT BLANK DI
SMA AL-CHASANAH**



TUGAS AKHIR SKRIPSI

Shaddam Setiawan

44119010049

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shaddam Setiawan
NIM : 44119010049
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : KONSEP DIRI DAN GAME ONLINE PADA PEMAIN
GAME POINT BLANK DI SMA AL-CHASANAH

Menyatakan bahwa laporan skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di didalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 12 Oktober 2023



Shaddam Setiawan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shaddam Setiawan
NIM : 44119010049
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Konsep Diri Dan Game Online Pada Pemain Game Point Blank Di SMA Al-Chasanah

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana

Disahkan Oleh:

Pembimbing 1 : Afgiansyah, S.Sos., M.Comm

NIDN : 0315018004

Ketua Penguji : Prof. Dr. Suraya, M.Si

NIDN : 0327116802

Penguji Ahli : Kurniawan Prasetyo, S.Ikom, M.Ikom

NIDN : 0316129201

(K. Y)

(Suraya)


(K. W.)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Januari 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shaddam Setiawan
NIM : 44119010049
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Konsep Diri Dan Game Online Pada Pemain Game Point
Blank Di SMA Al-Chasanah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta

Yang menyatakan



(Shaddam Setiawan)

ABSTRAK

Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Broadcasting

Shaddam Setiawan

44119010049

Konsep Diri Dan Game Online Pada Pemain Game Point Blank Di SMA Al-Chasanah

Biografi: 5 Bab 96 Hal + Lampiran + 32 jurnal + 6 Buku + 14 Internet

Konsep diri adalah gambaran total terhadap diri sendiri, yakni apa yang kita percayai mengenai siapa diri kita, kemampuan dan sifat-sifat kita. Konsep diri adalah bagaimana seseorang menilai dirinya secara positif atau negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain.

Teori Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman – pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri bukan merupakan faktor bawaan, melainkan berkembang dari pengalaman yang terus-menerus dan terdiferensiasi

Tipe Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis konsep diri dan game online pada pemain game point blank yang biasa bermain game point blank. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan pedoman wawancara. Unit analisis penelitian meliputi informan kunci dan informan tambahan, yang meliputi para pemain game point blank.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa ada persamaan konsep diri antara kelima key informan sebelum dan sesudah mengenal game point blank yakni sebelum mengenal game point blank, mereka umumnya belum mengenal secara mendalam tentang pribadinya, tetapi setelah mengenal game point blank, mereka mulai mengenal lebih dalam tentang pribadinya, bahkan banyak diantaranya memiliki kesamaan karakter dengan karakter asli pemain game point blank tersebut. Dengan kata lain, ada konsep diri positif dan konsep diri negatif pada masing-masing key informan

Kata Kunci : Konsep Diri Pada Game Online Point Blank

ABSTRACT

Mercu Buana University

Faculty of Communication Sciences

Broadcasting Study Field

Shaddam Setiawan

44119010049

Self-Concept and Online Games among Point Blank Game Players at Al-Chasanah High School

Biography: 5 Chapters 96 Things + Attachments + 32 Journal + 6 Book + 13 Internet

Self-concept is a total picture of ourselves, namely what we believe about who we are, our abilities and characteristics. Self-concept is how a person assesses himself positively or negatively. Individuals who have a positive self-concept are confident in their ability to overcome problems and feel equal to other people.

Theory Self-concept is the image a person has about himself, which is formed through experiences obtained from interactions with the environment. Self-concept is not an innate factor, but rather develops from continuous and differentiated experience

This type of research is qualitative research which aims to analyze the self-concept and online games of point blank game players who usually play point blank games. The data collection method for this research is using interview guidelines. The research analysis unit includes key informants and additional informants, which include point blank game players.

The results of the research show that there are similarities in self-concept between the five key informants before and after getting to know the point blank game, that is, before getting to know the point blank game, they generally did not know in depth about their personalities, but after getting to know the point blank game, they began to know more about their personalities. In fact, many of them have similar characters to the original characters of the Point Blank game players. In other words, there is a positive self-concept and a negative self-concept for each key informant

Keywords: Self Concept in the Point Blank Online Game

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan banyak nikmat, Terutama nikmat Kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan skripsi tentang Konsep Diri Dan Game Online Pada Pemain Game Point Blank. Begitupun atas Rahmat Allah Swt skripsi dengan judul Konsep Diri Dan Game Online Pada Pemain Game Point Blank dapat penulis selesaikan dengan baik pula.

Penulis menyadari banyak pihak yang membantu dan berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Segala bentuk bantuan, baik berupa dukungan moril dan materil sangat membantu penulis dalam mengumpulkan semangat dan keinginan untuk menyelesaikan studi. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyusun skripsi ini, yakni kepada:

1. Afgiansyah, S.Sos, M.Comm, Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Universitas Mercu Buana. Memberikan bimbingan dan bantuan dalam Menyusun Proposal Penelitian ini.
2. Prof, Dr. Suraya, M.Si Selaku Selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Memberikan arahan dan bantuan dalam Menyusun Proposal Penelitian sebagai Tugas Akhir dalam menempuh Strata 1(S-1).
3. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, M.Si Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Dr. Farid Hamid, M.Si Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Kepada Bapak Muhamad Dan Ibu Titi Muryati yang tidak pernah lelah mendoakan dan memberi dukungan,
6. Kepada teman,sahabat, yang selalu memberikan dukungan dan memberikan arahan atau bantuan untuk menyelesaikan Proposal ini.
7. Kepada Guru Sma Al-Chasannah Pak Nana yang sudah memberikan izin untuk wawancara Siswa Sma Al-Chasannah
8. Narasumber dari Sekolah Sma Al-Chasanah Jakarta yang berkenan membantu.

Semoga Allah Ta'ala memberikan pahala yang berlimpah atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Selain itu penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan skripsi banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara di sengaja maupun tidak disengaja. Salam.

Jakarta, 6 September 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Penelitian	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Akademis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Penelitian Terdahulu	10
2.2. Kajian Teoritis.....	15
2.2.1 Pengertian Komunikasi.....	15
2.2.2 Proses Komunikasi	17
2.2.3 Karakteristik Komunikasi.....	18
2.2.4 Fungsi Sosial.....	18
2.2.4.1 Yang Mempengaruhi Komunikasi Faktor-Faktor	19
2.5 Teori Interaksi Simbolik	20
2.5.1 Penjelasan Teori Interaksi Simbolik.....	20
2.6 Stimulasi Pemahaman Emosi Anak	23
2.6.1 Stimulasi	23

2.6.1.1 Pengertian Stimulasi.....	23
2.6.1.2. Game online Sebagai Stimulan	23
2.7. Emosi.....	24
2.7.1 Pengertian Emosi.....	24
2.7.2. Jenis-Jenis Ekspresi Emosi.....	25
2.8 Katarsis.....	27
2.8.1 Pengertian Katarsis	27
2.8.2. Game Online sebagai katarsis.....	28
2.8.3 Manfaat Katarsis.....	28
2.8.4 Metode Untuk Mencapai Katarsis	28
2.9 Konsep Kekerasan.....	29
2.9.1 Definisi Kekerasan	29
2.10 Jenis Kekerasan	29
2.10.1 Kekerasan Fisik	29
2.10.2 Kekerasan Struktural	30
2.10.3 Kekerasan Psikologis.....	30
2.11 Kekerasan Pada Remaja	30
2.12. Kekerasan Dalam Game Online.....	31
2.13 Konsep Diri (Self Concept).....	32
2.13.1 Pengertian Konsep Diri	32
2.13.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Konsep Diri	33
2.13.3 Proses Terbentuknya Konsep Diri.....	34
2.13.4 Proses Pengembangan Konsep Diri.....	35
2.13.5 Jenis-Jenis Konsep Diri	36
2.14 Komunikasi Antar Pribadi.....	37
2.14.1. Pengertian Komunikasi Antar Pribadi.....	37
2.14.2 Komponen Komunikasi Antar Pribadi	38
2.14.3. Tujuan Komunikasi Antar Pribadi.....	40
2.15 Game Online	40
2.15.1 Definisi Game Online.....	40
2.15.2 Sejarah Dan Perkembangan Game Online	41
2.15.3 Game Online Yang pertama kali muncul di Indonesia.....	41
2.15.4 Jenis-Jenis Game Online	42
2.16. Gamers	45

2.16.1 Karakteristik Gamers.....	45
2.17. Komunikasi Virtual.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Paradigma Penelitian.....	47
3.2 Metode Penelitian.....	48
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data	50
3.4.1 Data Primer.....	50
3.4.2 Data Sekunder.....	50
3.5 Teknik Analisis Data.....	51
3.5.1 Reduksi Data.....	51
3.5.2 Data Display (Penyajian Data)	52
3.5.3 Conclusion Drawing (Verifikasi)	52
3.6 Teknik pemeriksaan dan Keabsahan Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	54
4.1.1 Sejarah Singkat Game Online Point Blank.....	54
4.1.2 Fitur Game Online Point Blank	54
4.1.3 Logo Game Online Point Blank	55
4.2 Hasil Penelitian	55
4.2.1 Subjek Penelitian.....	55
4.2.2 Karakter Game ini dan Pentingnya Komunikasi Antar Pribadi	56
4.2.3 Pofil Responden (Key Informan)	57
4.2.4 Proses Penelitian.....	58
4.3 Hasil Penelitian	59
4.3.1 Game Online Menjadi Stimulasi/Katarsis	59
4.3.2 Konsep Diri Sekunder atau Primer Yang Cenderung Positif/Negatif.....	61
4.3.3 Pengalaman Situasional	62
4.3.4 Interaksi Dengan Orang Lain	64
4.3.5 Other Image	65
4.4 Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	71

5.2.1 Saran Akademis.....	71
5.2.2 Saran Praktis.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2 3.1 Karakteristik Key Informan	49
Tabel 3 3.2 Daftar nama Data Informan Tambahan	50
Tabel 4 2.1 Perubahan Konsep Diri Pemain	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	80
Lampiran 2.....	81
Lampiran 3.....	82
Lampiran 4.....	83
Lampiran 5.....	84

