

**KONSEP DIRI PEMAIN *GAME ONLINE*: STUDI
FENOMENOLOGI TENTANG KONSEP DIRI PEREMPUAN
YANG MENGALAMI PERILAKU SEKSISME DALAM
KOMUNITAS PUBG MOBILE “KLG TEAM”**

SKRIPSI

Oleh:

TIARA OKTAVIA

201810415274



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain *Game Online*: Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri Perempuan yang Mengalami Perilaku Seksisme dalam Komunitas PUBG Mobile “KLG TEAM”

Nama Mahasiswa : Tiara Oktavia

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415274

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Mei 2023

Jakarta, 26 Mei 2023

MENYETUJUI,

Dosen Pembimbing



Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom

NIDN. 0329068301

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri Perempuan yang Mengalami Perilaku Seksisme dalam Komunitas PUBG Mobile "KLG TEAM"

Nama Mahasiswa : Tiara Oktavia

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415274

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Mei 2023

Jakarta, 26 Mei 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Dr. Hamida Syari Harahap, M.Si
NIDN. 0311046803

Penguji : Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom
NIDN. 0329068301

Sekretaris Penguji : Fina Zahra, S.Sn., M.A.
NIDN. 0309059203

MENGETAHUI,

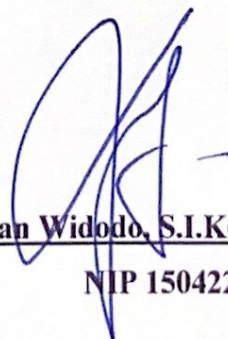
Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi



Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP 2109527

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri Perempuan yang Mengalami Perilaku Seksisme dalam Komunitas PUBG Mobile “KLG TEAM” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 26 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Tiara Oktavia

201810415274

iv

ABSTRAK

Tiara Oktavia 201810415274. Konsep Diri Pemain *Game Online*: Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri Perempuan yang Mengalami Perilaku Seksisme dalam Komunitas PUBG Mobile “KLG TEAM”

Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep pikiran, diri, dan masyarakat dalam teori interaksi simbolik melalui studi fenomenologi terhadap pemain perempuan dalam komunitas PUBG Mobile "KLG TEAM".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep pikiran pemain perempuan PUBG Mobile KLG Team dimulai dari rasa penasaran atau keinginan untuk bermain game tersebut, yang kemudian berkembang menjadi kesenangan dan hobi dalam mengisi waktu luang. Pemain perempuan ini juga mencari dan memilih game yang sesuai dengan kepribadian dan minat mereka. Konsep diri pemain perempuan terbentuk melalui penilaian diri sendiri berdasarkan kemampuan dan pengalaman bermain game. Beberapa informan merasa jago dan memiliki kemampuan yang baik dalam memainkan PUBG Mobile, sementara yang lain merasa standar atau kurang jago karena faktor perangkat yang digunakan. Namun, penilaian diri ini juga dipengaruhi oleh interaksi dengan pemain lain, di mana pemain perempuan sering mengalami diskriminasi, ejekan, dan perlakuan yang kurang menghormati karena bermain dalam komunitas yang didominasi oleh pemain laki-laki. Pengalaman ini dapat memengaruhi konsep diri pemain perempuan dan memberikan persepsi negatif terhadap diri mereka.

Dalam konteks interaksi simbolik, pemain perempuan PUBG Mobile berusaha untuk menjaga citra dan identitas mereka melalui penolakan terhadap ekspektasi dan perlakuan yang tidak diinginkan. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman dan persepsi pemain perempuan dalam lingkungan game online dan pentingnya memerangi perilaku seksisme dalam komunitas tersebut.

Kata Kunci: Seksisme, Stereotip Gender, Perempuan, Konsep Diri, Gamer, Game Online

ABSTRACT

Tiara Oktavia 201810415274. *Self-Concept of Online Game Players: A Phenomenological Study on the Self-Concept of Women Experiencing Sexist Behaviors in the "KLG TEAM" PUBG Mobile Community.*

This research aims to understand the concepts of mind, self, and society within the theory of symbolic interactionism through a phenomenological study of female players in the PUBG Mobile community, specifically the "KLG TEAM."

The research findings indicate that the mindset of female players in the PUBG Mobile KLG Team begins with curiosity or a desire to play the game, which then develops into enjoyment and a hobby during leisure time. These female players also seek and choose games that align with their personalities and interests. The self-concept of female players is formed through self-evaluation based on their abilities and experiences in playing the game. Some participants feel skilled and proficient in playing PUBG Mobile, while others perceive themselves as average or less skilled due to the devices they use. However, self-evaluation is also influenced by interactions with other players, as female players often experience discrimination, mockery, and disrespectful treatment due to playing in a community dominated by male players. These experiences can affect the self-concept of female players and contribute to negative perceptions of themselves.

Within the context of symbolic interactionism, female PUBG Mobile players strive to maintain their image and identity by rejecting unwanted expectations and treatment. This research provides a better understanding of the experiences and perceptions of female players in online gaming environments and emphasizes the importance of combating sexist behavior within these communities.

Keywords: *Sexism, Gender Stereotypes, Women, Self-Concept, Gamer, Online Game.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang disusun dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas wajib yang merupakan syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jaya. Adapun judul Skripsi ini yaitu “Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri Perempuan yang Mengalami Perilaku Seksisme dalam Komunitas PUBG Mobile ‘KLG TEAM’”.

Terima kasih untuk Kedua Orang Tua Penulis yang senantiasa selalu memberikan dukungan terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dukungan moril maupun materil. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Titis Nurwulan Suciati, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen pembimbing Proposal Skripsi penulis yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis, serta memberi masukan dan dukungan sehingga tugas proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Dwinarko, Drs., M.M., M.H selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Teman-teman sekelas yang sedang berjuang juga Eka Wulandari, Beatrix Citra Risma P, Husvita Muhli Saridewi, Salsabila Nadhifah A.N, Ditha Virginia, Nabila Zikiyah, Rima Kurniansyah dan Wanda Dwi Utari.

Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, saran, nasehat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini, semoga dorongan serta doa yang telah diberikan kepada penulis dengan tulus dan ikhlas ikhlas mendapat rahmat dan karunianya dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi siapapun, namun penulis menyadari bahwa masih adanya kekurangan dalam skripsi ini. Sehingga kritik dan saran dari berbagai pihak dibutuhkan agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Jakarta, 26 Mei 2023



Tiara Oktavia



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Identifikasi Masalah	13
1.4 Tujuan Penelitian	13
1.5 Manfaat Penelitian	14
1.5.1 Manfaat Teoritis	14
1.5.2 Manfaat Praktis	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Penelitian Terdahulu	15
2.2 Kerangka Teori	17

2.2.1 Teori Interaksi Simbolik.....	17
2.3 Kerangka Konsep.....	19
2.3.1 Gender	19
2.3.1.1 Stereotip Gender	22
2.3.2.1.1 Feminisme dan Maskulinitas	25
2.3.2 Seksisme.....	26
2.3.3 Gender dan Gim	28
2.3.4 Konsep Diri	29
2.3.5 Komunitas Virtual	30
2.3.6 Game Online (PUBG Mobile).....	32
2.4 Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Metode Penelitian	36
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5 Teknik Analisis Data	40
3.6 Teknik Keabsahan Data	41
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.7.1 Lokasi Penelitian	42
3.7.2 Waktu Penelitian	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Sejarah Komunitas KLG TEAM.....	45
4.1.2 Kegiatan Komunitas	45

4.1.3 Subjek Penelitian.....	45
4.2 Penyajian Data	49
4.2.1 Konsep Mind (pikiran) Pemain Perempuan PUBG Mobile.....	50
4.2.2 Konsep Self (diri) Pemain Perempuan PUBG Mobile.....	53
4.2.3 Konsep Society (masyarakat) Pemain Perempuan PUBG Mobile.....	59
4.3 Temuan Data	62
4.3.1 Pikiran (Mind)	64
4.3.2 Diri (Self)	65
4.3.3 Masyarakat (Society)	66
4.4 Pembahasan dan Diskusi.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
5.2.1 Saran Metodologis.....	70
5.2.2 Saran Praktis.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pemain Perempuan yang Menyembunyikan Identitas.....	4
Gambar 1.2 Pemain yang menyembunyikan identitas gender	5
Gambar 1.3 Cara menyembunyikan perkembangan skill permainan	6
Gambar 1.4 Clan PUBG Mobile “KLG TEAM”	8
Gambar 4.1 Lambang Komunitas KLG TEAM.....	45
Gambar 4.2 Profil PUBG Mobile Devina (KLG Smolbean)	47
Gambar 4.3 Profil PUBG Mobile Eka (KLG uCanToo).....	48
Gambar 4.2 Profil PUBG Mobile Putri (PUTxAUL)	49
Gambar 4.2 Profil PUBG Mobile Chika (KLG iCanToo)	50



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil dan Jawaban Informan Mengenai Penggambaran Diri..... 62



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran	36
------------------------------------	----

