

ABSTRAK

Universitas Jenderal Soedirman

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jurusan Ilmu Komunikasi

Baskoro Adiguna F1C013018

Konsep Diri Gamers Game Online di Desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan. Nama orang yang memainkannya adalah seorang gamers. Ada gamers yang masih bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dunia nyata serta ada juga gamers yang kurang bersosialisasi dengan baik dan lebih mengutamakan bermain game online. Gamers yang memiliki motivasi baik akan berpengaruh kepada konsep dirinya. Konsep diri merupakan faktor yang dipelajari dan dibentuk dari pengalaman individu dalam berhubungan dengan individu lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep diri bagi pelajar yang menjadi gamers bermain game online di warnet di Desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sasaran dan lokasi penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 12 sampai 15 tahun yang masih berstatus siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang bermain game online di warnet warnet yang berlokasi di Desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode interaktif. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri gamers game online di desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga adalah termasuk konsep diri yang positif. Cita-cita dan harapan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi konsep diri gamers game online. Karena dengan adanya cita-cita dan harapan yang dimiliki informan akan menambah semangat mereka untuk bisa meraih harapan dan cita-cita, yang mereka lakukan dengan cara mereka masing-masing. Keluarga atau orang tua adalah orang yang paling berpengaruh dalam pembentukan konsep diri gamers game online di Desa Kalimanah Wetan Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

Kata Kunci : *Konsep Diri, Gamers, Game Online*

ABSTRACT

General Soedirman University

Faculty of Social Science and Political Science

Department of Communication Studies

Baskoro Adiguna F1C013018

**Self Concept Gamers Online Game In Kalimanah Wetan Village Kalimanah District
Purbalingga District**

Online gaming is a type of video game that can only be run when a device used to play games connected to the network. The name of the person who plays it is a gamers. There are gamers who can still socialize with the environment around in the real world and there are also gamers who lack socialize well and prefer to play online games. Gamers who have good motivation will affect the concept itself. Self-concept is a factor that is learned and shaped from the individual's experience in dealing with other individuals. This study aims to describe the self-concept for students who become gamers playing online games in the cafe in Kalimanah Wetan Village, Kalimanah District, Purbalingga District. The method used in this research is descriptive qualitative method. The target and location of this research are children aged 12 to 15 years old who still have junior high school students who play online games in internet cafe located in Kalimanah Wetan Village, Kalimanah District, Purbalingga Regency. The technique of selecting informant in this research is purposive sampling technique. Data collection techniques used observation, interview and documentation. Data analysis technique used is interactive method. Data validity using triangulation technique. The results showed that the concept of self-gamers online game in the village of Kalimanah Wetan Kalimanah District Purbalingga Regency is including a positive self-concept. Ideals and expectations is one factor that affects the self-concept gamers online game. Because with the aspirations and expectations of the informants will increase their spirit to be able to achieve the expectations and ideals, which they do in their own way. Family or parents are the most influential people in the formation of self-concept online game gamers in Kalimanah Wetan Village, Kalimanah District, Purbalingga District.

Keywords: *Self Concept, Gamers, Online Game*