

KONSEP DIRI PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG DI INDONESIA

ALBERT

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji interaksi individu sebagai pemain *game online* mobile legend yang bermain di dalam ranah *cybespace*. Interaksi individu didalam permainan berkontribusi mengkonstruksi konsep diri. Fokus peneliti pada peralihan game online komputer personal ke *smartphone*. Dalam Permainan yang termediasi oleh *smartphone* yang memungkinkan adanya flesksibilitas bermain. Asumsi peneliti intensitas bermain yang sering akan mempermudah terjadinya transaksi nilai yang mudah diserap oleh individu. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk menganalisis konsep diri para pemain *game online* mobile legend melalui teori konsep diri untuk mendapat gambaran tentang bagaimana konsep diri pemain game online mobile legend dari interaksi yang terjadi serta menjelaskan melalui konsep diri mead (“I” dan “Me”). Penelitian ini mempunyai hasil yaitu berdasarkan teori konsep diri yang terbagi menjadi unsur *I* dan unsur *Me* pada pemain mobile legend. ditemukan bahwa komunikasi yang bersifat agresif terjadi dalam kedua unsur konsep diri para pemain akan tetapi memiliki makna yang berbeda disetiap unsurnya. Unsur *I* pada diri informan terlihat bagaimana komunikasi bersifat agresif digunakan sebagai bentuk ekspresi diri untuk meluapkan perasaan kesal. Sementara pada unsur “*Me*”, informan lebih berhati-hati dan menggunakan komunikasi agresif sebagai bentuk candaan atau keakraban antar teman.

Kata kunci : komunikasi, konsep diri, mobile legend

KONSEP DIRI PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG DI INDONESIA

ALBERT

ABSTRACT

This research examines individual interactions as mobile legend online game players who play in the realm of cyberspace. Individual interactions in the game contribute to constructing self-concept. The researcher's focus is on the shift from personal computer online games to smartphones. In games mediated by smartphones, there is flexibility in playing. The researcher's assumption is that frequent playing intensity will facilitate value transactions that are easily absorbed by individuals. Therefore, the researcher aims to analyze the self-concept of mobile legend online game players through self-concept theory to get an idea of how the self-concept of mobile legend online game players is from the interactions that occur and explain through mead ("I" and "Me" self-concept). This research has results that are based on self-concept theory which is divided into the I element and the Me element in mobile legend players. It was found that aggressive communication occurred in both elements of the players' self-concept but had different meanings in each element. "I" in the informant can be seen how aggressive communication is used as a form of self-expression to express feelings of irritation. Meanwhile, in the "Me", informants are more careful and use aggressive communication as a form of joking or friendship between friends.

Kata kunci : komunikasi, konsep diri, mobile legend