



Judul Tugas Akhir Proposal Skripsi:

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

Tugas Akhir Proposal Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Albert

NIM : 1910411145



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL**

**VETERAN JAKARTA**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah dinyatakan dengan benar.

Nama : Albert

NIM : 1910411145

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jika suatu hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia di tuntutan dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 28 Desember 2023

A handwritten signature in black ink is placed over a pink and white watermark of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The signature is stylized and appears to be the name 'Albert'.

Albert

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Albert  
NIM : 1910411145  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 15 Januari 2024

Yang menyatakan,



Albert

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Albert  
NIM : 1910411145  
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi  
JUDUL : Konsep Diri Pemain Game Online Mobile Legend Bang-  
bang di Indonesia

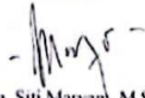
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Maria Febiana Christanti, S.Sos., M.Si

Penguji 1



Dra Siti Maryam, M.Si

Penguji 2



Puri Bestari Mardani, S.Hum., M.Si

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Azwar, SS., M.Si

Ditetapkan di Jakarta  
Tanggal Ujian : 15 Januari 2024

# 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 legenddari interaksi yang terjadi serta menjelaskan melalui konsep diri mead (“I” dan “Me”). Penelitian ini mempunyai hasil yaitu berdasarkan teori konsep diri yang terbagimenjadi 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*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konsep Diri Pemain Game Online Mobile Legend : Bang-Bang di Indonesia” dengan baik hingga akhir. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih terhadap pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi, yakni:

1. Keluarga; Ibu dan kakak saya yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan kepada saya hingga bisa sampai sekarang dan menjadi seorang calon sarjana. Terima kasih banyak atas doa,dukungan dan kesabarannya terhadap saya.
2. Pembimbing utama saya, Kak Maria Febiana Christanti, S.Sos.,M.Si yang dengan luar biasa selalu membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih banyak ya kak atas semua dukungan,semangat dan feedback yang sudah diberikan hingga mampu mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan sukses selalu buat kak Febi.
- 3.Sahabat-sahabat saya Colin, Michael, Vincent, Kevin, Luis, William, Primus, Joel, Klemens, Arthur, Jeffrey, Komang yang dari kecil hingga sampai saat ini masih Bersama yang selalu bisa jadi tempat cerita dan diskusi yang selalu ngobrol dan mengisi waktu saya terimakasih telah selalu hadir.
4. Teman-teman seperjuangan; Luffi dan Yayam, Tanpa kalian sepertinya kehidupan kuliah saya tidak akan ada banyak kesan. Terima kasih sudah menjadi teman main,teman jalan-jalan dan ngobrol. Terimakasih atas kesempatan dan waktunya.
6. Diri saya sendiri, yang tidak pernah menyesal atas segala pilihan yang saya ambil dalam hidup.

Jakarta, 28 Desember 2023

Albert

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	7
1.3    Tujuan Penelitian.....	7
1.4    Manfaat Penelitian.....	7
1.5    Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
Konsep dan Teori Penelitian.....	10
2.1    Komunikasi.....	15
2.2    Psikologi Komunikasi.....	16
2.3    Teori konsep diri.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1    Objek Penelitian.....	23
3.2    Jenis Penelitian.....	24
3.3    Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.4    Sumber data.....	27
3.5    Teknik Analisis Data.....	31
3.6    Teknik Keabsahan data.....	32
3.7    Tabel Rencana Waktu.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
Hasil Penelitian.....	36
4.1    Hasil Pembahasan.....	58
BAB V.....	79



KESIMPULAN DAN SARAN .....	79
4.1 Kesimpulan .....	79
4.2 Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peringkat negara dengan gamers online terbanyak di dunia 2022.....2

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kerangka berpikir .....	22
Tabel 2. Rencana Waktu Penelitian... ..	34
Tabel 3. Informan,umur dan status .....	36