

KONSEP DIRI PEMAIN GAME DENGAN GENRE KEKERASAN

STUDI KASUS PEMAIN GTA V

**Farrel Aura Khabbani ; Sidiq Setyawan,
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas
Komunikasi dan Informatika, Universitas
Muhammadiyah Suarakarta**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menemukan konsep diri pemain Grand Theft Auto V (GTA V), dengan fokus pada pemain video game genre kekerasan. Penelitian memahami bagaimana konsep diri terbentuk melalui interaksi dengan konten kekerasan dalam permainan, memberikan wawasan tentang respons dan penyesuaian pemain terhadap konten tersebut. Penelitian ini juga menyadari potensi perubahan perilaku dan identitas akibat paparan berulang terhadap kekerasan dalam permainan, terutama pada pemain yang cenderung meniru perilaku karakter permainan. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah konsep diri George Herbert Mead yang menjelaskan melalui konsep “I” dan “Me” untuk mendeskripsikan perkembangan konsep diri pemain dalam Grand Theft Auto V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini berfokus pada memahami pengalaman hidup individu dan makna dari suatu gagasan atau peristiwa. Penelitian akan dilakukan pada anggota aktif komunitas Roleplay di server GTA V Republic Indonesia. Subjek dipilih melalui teknik purposive sampling dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam. Analisis data dilakukan dalam empat tahap, termasuk deskripsi fenomena, pengorganisasian tema, analisis motivasi subjek, dan kesimpulan. Untuk memastikan keandalan data, penelitian akan menggunakan triangulasi dengan membandingkan hasil observasi dengan tanggapan narasumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kekerasan seperti GTA V memiliki pengaruh besar terhadap konsep diri pemain. Fitur-fitur permainan seperti peta luas dan mode Roleplay mempengaruhi bagaimana pemain mengembangkan konsep “I”, memungkinkan kebebasan dan eksplorasi dalam permainan. Motivasi bermain termasuk eksplorasi dunia virtual, memenuhi kebutuhan, dan merasakan pengalaman yang tidak mungkin dikejar dalam kehidupan nyata. Relevansi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya konsep diri dalam permainan video, baik dengan mempertimbangkan dampak kekerasan atau interaksi sosial. Terdapat perbedaan dalam fokus penelitian, di mana penelitian ini menyoroti bagaimana konsep “I” dan “Me” berhubungan dengan sudut pandang subjektif dan objektif dalam bermain. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain dapat mengalami pengaruh positif atau negatif dari permainan, tergantung pada bagaimana mereka berinteraksi dengan elemen kekerasan dalam permainan.

Kata Kunci : Konsep Diri, GTA V, Game, Kekerasan, Roleplay

Abstract

This research aims to discover the self-concept of Grand Theft Auto V (GTA V) players, focusing on players of violent video games. The research understands how self-concepts are formed through interactions with violent content in games, providing insights into players' responses and adjustments to such content. The research also recognizes the potential for changes in behavior and identity due to repeated exposure to violence in games, especially in players who tend to mimic the behavior of game characters. The theory used in the study is George Herbert Mead's self-concept which explains through the concepts of “I” and “Me” to describe the development of the player's self-concept in Grand Theft Auto V. The method used in this research is qualitative with a phenomenological approach. This approach focuses on understanding individual life experiences and the meaning of an idea or event. The research will be conducted on active members of the Roleplay community on the GTA V Republic

Indonesia server. Subjects were selected through purposive sampling technique with predetermined criteria. Data were collected through participant observation and in-depth interviews. Data analysis is conducted in four stages, including phenomenon description, theme organization, subject motivation analysis, and conclusion. To ensure the reliability of the data, the research will use triangulation by comparing the observation results with the interviewees' responses. The results of this study show that violent games such as GTA V have a great influence on the player's self-concept. Game features such as the vast map and Roleplay mode influence how players develop the concept of "I", allowing freedom and exploration in the game. Motivations for playing include exploration of the virtual world, fulfilling needs, and feeling experiences that are impossible to pursue in real life. The relevance of this study to previous research shows the importance of self-concept in video games, whether considering the impact of violence or social interaction. There are differences in the focus of the research, where this study highlights how the concepts of "I" and "Me" relate to subjective and objective viewpoints in play. This research also shows that players can experience positive or negative influences from the game, depending on how they interact with the violent elements in the game.

Keywords: Self-Concept, GTA V, Gaming, Violence, Roleplaying

1. PENDAHULUAN

Video *Game* sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sebagian besar masyarakat di era modern ini. Video *Game* kekerasan yang melibatkan aksi kekerasan, pembunuhan. Video *Game* kekerasan dapat menginstruksikan serta mempengaruhi opini pemain ketika bermain *Game* tersebut. Video *Game* bisa berbahaya karena cara mereka mencontohkan kekerasan dan menunjukkannya kepada para pemainnya dalam model (MoDViG) secara virtual (Hartmann, 2014)

Grand Theft Auto V (GTA V), adalah sebuah Video *Game* yang memiliki banyak konten kekerasan dan dirilis oleh *Rockstar Games* pada tahun 2013.



Gambar 1. Tangkapan layar Game

Konsep diri adalah sesuatu yang dapat diamati, dirasakan, dan dialami oleh seorang individu, seperti yang dijelaskan oleh Fitts (1971) dalam (Zulkarnain et al, 2019). Selain itu, konsep diri juga dapat dipengaruhi dengan melihat bagaimana mereka menilai diri mereka sendiri dan bagaimana mereka memberi nilai pada ide-ide abstrak mereka sendiri dalam kaitannya dengan ide-ide orang lain. Penelitian ini akan berfokus pada teori konsep diri dari perspektif *Gamer* untuk menilai potensi perubahan perilaku dan identitas yang mungkin terjadi akibat paparan berulang terhadap kekerasan dalam *Game* tersebut. Dilihat dari bagaimana pemain melakukan tindakan maupun perilaku kekerasan *verbal* dan *non verbal*

dilihat dari konsep diri pemain.

Game kekerasan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan konsep diri yang ada pada pelaku permainan (*player*). Karena adanya konten kekerasan dalam *Game*, *player* terutama mereka yang berada di generasi remaja, memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku kekerasan yang mereka temui dalam *Video Game* favorit mereka. peneliti memilih subjek dari kalangan remaja dikarenakan populernya *Game* bergenre kekerasan dan kecenderungan remaja bermain dengan durasi yang lama.

Konsep diri pemain *Game* dengan genre kekerasan menarik diteliti karena hasil dari penelitian sepenuhnya berdasarkan pengalaman subjek dan tidak dapat diprediksi, Hubungan konsep diri dengan *player Game* dengan genre kekerasan bisa ditinjau dari konsep diri seseorang yang dibentuk melalui tiga cara: pertama, melalui interpretasi pengalamannya, yang mengarah pada pembentukan tujuan dan keputusannya; kedua, melalui pengejaran tujuan dan tindakan yang dianggap konsisten dengan konsep dirinya; dan ketiga, melalui keterlibatan dalam tindakan yang dianggap konsisten dengan konsep dirinya. (Setiadi, 2019). Oleh karena itu, Ketika seseorang berulang kali terpapar dengan konten kekerasan di dalam *Game* maka akan membentuk kebiasaan dalam diri mereka untuk terlibat dalam aktivitas kekerasan saat bermain nyata.

Konsep diri tentang seorang *player Game* dengan genre kekerasan secara umum adalah ia akan menjadikan skala paling prioritas terkait apapun yang menjadi kegemarannya, tetapi semua itu dilakukan berlebihan dan mengenyampingkan hal-hal lainnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dita (2013), bermain *Game online* bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk bersantai setelah seharian bekerja atau bersekolah, dan telah terbukti memiliki efek positif pada suasana hati. Salah satu hasil yang tidak terduga dari *Game online* adalah peningkatan kekerasan di dunia nyata. Anak-anak akan berperilaku buruk karena mereka meniru gaya bermain *Game* yang agresif seperti *Fighter Game* yang mereka temukan di internet (Dita, 2013). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari serta menemukan konsep diri dari *player Grand Theft Auto V*. pada penelitian ini menjadi penting karena *Game* memiliki banyak peminat serta *Game* menjadi salah satu serial *Game* terbaik sepanjang masa. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan serta tujuan dari penelitian, penulis tertarik untuk meneliti “**Konsep Diri Pemain Game Dengan Genre Kekerasan (GTA V) Studi Kasus Pemain GTA V**”. penelitian ini menjadi penting karena *GTA V* merupakan serial *Video Game* tersukses sepanjang masa, dan memiliki popularitas yang tinggi, disamping itu *GTA V* merupakan satu dari sekian banyak *Game* yang berhasil membentuk moral *player* dalam memahami lingkungannya.

2. METODE

Peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian fenomenologi. Penelitian fenomenologi berfokus pada kesadaran bersama dari sekelompok individu dalam upaya untuk menguraikan makna dari suatu gagasan atau peristiwa. Sejak awal, fenomenologi

telah digunakan untuk mempelajari kondisi manusia, seperti yang dinyatakan oleh Littlejohn (2008: 37). Dalam konteks ini, diasumsikan bahwa manusia memahami dunia mereka sebagai kumpulan dari pengalaman pribadi dan secara aktif menafsirkan makna dari pengalaman tersebut. Karena penelitian ini dilakukan di habitat asli para subjek. Namun fokus penelitian pada metode fenomenologi ini yaitu :

- a. Deskripsi tekstural yang mengacu pada penjelasan mengenai bagaimana suatu fenomena dirasakan oleh subjek.
- b. Deskripsi struktural, yang berpusat pada pemrosesan internal seseorang terhadap peristiwa.

Pendekatan fenomenologi adalah strategi atau jenis penelitian yang berfokus pada pengalaman hidup seseorang untuk lebih memahami bagaimana orang merasakan dan memahami perasaan dan peristiwa tersebut Kirana (2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota aktif komunitas roleplay pada permainan GTA V server Republic Indonesia. peneliti memilih rentang usia tersebut, karena GTA V merupakan *Game* kekerasan yang memiliki rating usia diatas 18 tahun dan sebagian penggemar *Game* GTAV dapat ditemui di daerah kampus. Peneliti akhirnya memutuskan untuk memilih teknik *purposive sampling* sebagai cara yang paling efektif untuk memilih subjek. Peneliti menggunakan kriteria berikut ini ketika memilih subjek penelitian untuk penelitian ini, yaitu:

- a. Merupakan pengguna aktif di dalam *Game* dan server *Discord*.
- b. Pemain *Grand Theft Auto V* yang berusia antara 17 hingga 35 tahun.
- c. Pemain *Grand Theft Auto V* yang bermain *Game* setidaknya 15 jam per minggu dan secara aktif terlibat dalam *Game*.
- d. Bersedia berbicara tentang *Grand Theft Auto V* dalam sebuah wawancara.

Pengumpulan data mengalami berbagai tahapan diantaranya menemukan lokasi dan orang-orang yang relevan, mendapatkan akses, mengidentifikasi informan kunci, mengumpulkan data, menyimpan catatan informasi, menyelesaikan masalah yang mungkin timbul di lapangan, dan menyimpan data. Semua kepentingan ini saling terkait dalam beberapa hal. Selama observasi partisipan, peneliti akan mengamati secara langsung bagaimana subjek terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan topik penelitian. Hal ini dilakukan dengan peneliti berpartisipasi secara langsung dalam fenomena. Metode ini dikenal sebagai metode *playing with players*. Dalam metode ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang konsep diri subjek baik selama dan di luar waktu yang dihabiskan untuk bermain *Grand Theft Auto V*. Peneliti juga akan berpartisipasi dalam permainan *Grand Theft Auto V* dengan subjek penelitian. Hal ini akan membantu peneliti dalam memahami bagaimana subjek penelitian mereka terlibat dengan *Game* dan peran apa yang dapat disimpulkan dari gaya bermain mereka. Peneliti akan mengawasi subjek

penelitian mereka bahkan ketika mereka tidak sedang bermain *Grand Theft Auto V* sehingga peneliti dapat mempelajari dampak jangka panjang dari pengalaman tersebut.

Selanjutnya, wawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber secara akurat juga dilakukan dalam penelitian ini. Setelah data yang diperoleh terkumpul, peneliti akan melakukan analisis berdasarkan empat (4) tahap yaitu:

- a. Tahap pertama adalah mendeskripsikan apa yang dilihat dan didengar oleh pengamat saat subjek bermain sepanjang durasi eksperimen. Peneliti juga akan menyajikan laporan mendalam tentang pertemuannya sendiri dengan fenomena tersebut.
- b. Tahapan kedua, peneliti akan mengorganisasikan semua topik ke dalam unit-unit makna atau yang terkadang disebut tema, dan kemudian membuat daftar pertanyaan penting yang dapat digunakan untuk menganalisis pernyataan responden.
- c. Tahapan ketiga, peneliti akan menggunakan tanggapan subjek penelitian yang diwawancarai untuk memastikan motivasi mereka seperti bagaimana para pemain *Grand Theft Auto V* menginterpretasikan dunia virtual, cerita, karakter, dan elemen-elemen lain dari presentasi audiovisual dan *Gameplay* seri ini.
- d. Tahapan keempat, temuan penelitian ini akan dibahas berdasarkan pengalaman para pemain dengan fenomena tersebut dalam *Game Grand Theft Auto V*. Selain itu, peneliti akan memantau apakah para pemain mengulang pesan-pesan yang disediakan oleh *Grand Theft Auto V* pada teks yang sama atau berbeda. Selanjutnya, peneliti akan membuat kesimpulan dari data tersebut.

Dalam teknik penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan triangulasi untuk memeriksa keandalan data dan memastikan keabsahannya. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi digunakan untuk memverifikasi temuan (Putra, 2012). Caranya dengan membandingkan hasil yang sudah di peroleh dengan hasil yang diperoleh peneliti lain yang menggunakan metode yang sama atau serupa..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada bab 1. yaitu konsep diri pelaku *Game* bergenre kekerasan (*GTA V*) dengan mengambil studi kasus permasalahan dari kalangan mahasiswa UMS (*Universitas Muhammadiyah Surakarta*). Peneliti melakukan wawancara mendalam serta observasi dengan subjek penelitian untuk mengumpulkan data dan hasil dokumen, yang kemudian diperiksa oleh peneliti.

Analisis ini sendiri berfokus pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang bermain *Game Grand Theft Auto V* , yang dikaitkan pada beberapa unsur dan identifikasi masalah.agar peneliti



lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi tambahan dengan melakukan wawancara secara online dengan informan. melalui GoogleForm dan Zoom meeting untuk melihat bagaimanakah konsep diri pemain *Grand Theft Auto V* di kalangan mahasiswa *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

Adapun profil informan atau narasumber yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

No	Nama	Usia	Profesi	Durasi Bermain
1.	Anggit (AG)	22 Tahun	Mahasiswa	4 jam / Hari dengan rentan waktu lima (5) kali bermain dalam 1 minggu
2.	M Marza Fadil (MZ)	26 Tahun	Mahasiswa	8 Jam / Hari
3.	Kurnia (FN)	21 Tahun	Mahasiswa	Rata-rata 4 Jam / Hari

Berdasarkan penelitian langsung yang dilakukan pada ketiga informan untuk mengetahui hal yang pertama kali menjadikan informan untuk memainkan video game *GTA V* adalah dilihat dari kesan umum subjek pada video game tersebut. Dalam hal ketiga informan merupakan Subjek dari penggemar anime, dan peminat game bergenre kekerasan selain *GTA V* juga. seperti *Hitman*, *Mortal Kombat*. dan bermain tidak hanya dari Video Game namun mengikuti versi Roleplay *GTA V* (Online) dan yang lain merupakan player game *GTA V* namun tidak begitu ahli dalam memainkan game tersebut. Hal ini ditunjukkan melalui hasil wawancara bersama AG sebagai berikut :

“Udah dari SMA mas karena game ini selalu dikembangkan, Bikin penasaran sama alur ceritanya mas walaupun kekerasan tapi tetep pingin tau story ketiga karakter itu”
(Wawancara AG, 2023).

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan, AG merupakan salah satu player yang cukup ahli dalam memainkan Game *GTA V* dengan melihat durasi bermainnya dalam jangka waktu satu minggu selama lima (5) kali dan juga dalam satu harinya memiliki durasi bermain kurang lebih sekitar empat (4) jam. Disisi lain ditinjau dari mulainya AG bermain, sudah dimulai semenjak SMA, hal ini menunjukkan seberapa lama jam terbang AG dalam memainkan Game *GTA V*. Hal ini berbeda dengan jawaban yang diberikan oleh MZ :

“Senang mas karena bisa melakukan apa aja yang gak bisa dilakukan di dunia nyata. Senang karena game nya ikut berkembang sama dikelola dengan baik” (Wawancara MZ, 2023).

Berdasarkan pernyataan MZ bahwa ia hanya cukup pada takaran menyukai game dan merasa senang

saat memainkannya. Disisi lain Game GTA V bagi MZ juga sebagai media pelarian ketika ada hal yang tidak terpenuhi pada dunia nyata. Hal ini berbeda juga dengan pendapat yang dinyatakan oleh FN.

“Main game itu biasanya hampir 8 jam an mas, karena waktu senggangnya banyak, Untuk bermain game gta 5 ini udah lama semenjak tahun 2017 Ya pertama kali itu perasaannya tegang, trus game nya ini bikin greget” (Wawancara FN, 2023).

Berdasarkan hasil kutipan wawancara diatas, FN merupakan seorang pro player dari Game GTA V ditinjau dari awal mulai bermainnya yakni dari tahun 2017. Disisi lain ditinjau dari durasi bermain di setiap harinya yang mencapai kurang lebih delapan (8) jam per hari, menunjukkan bahwa subjek merupakan seorang pemain pro player yang menghabiskan $\frac{3}{4}$ dari kesehariannya untuk memainkan game GTA V.

Berdasarkan dari kutipan hasil wawancara dari ketiga informan, menunjukkan bahwa informan merupakan subjek penelitian seorang pemain game GTA V yang memiliki durasi permainan dalam jangka waktu satu harinya sekitar empat (4) jam per-hari dan hal itu rata-rata dimainkan lima (5) kali dalam satu minggu.

Selanjutnya adalah mengenai motivasi atau alasan para informan memainkan game GTA V yang merupakan sebuah game dengan genre kekerasan. Dalam hal ini informan dengan inisial AG menyatakan :

“Motivasi bermain aku secara online yaitu memiliki pengalaman bermain dan berkompetisi dengan memegang title dalam game juga menjadi salah satu motivasi buat saya” (Wawancara AG, 2023).

Lain halnya dengan MZ yang sudah mengaku sejak tahun 2017 memainkan game GTA V ia menjelaskan bahwa game dengan genre kekerasan merupakan media penghibur di keseharian disaat merasa bosan hal ini ditunjukkan melalui pernyataan MZ sebagai berikut :

“Ingin bisa melakukan hal yang gak biasa dilakukan dalam dunia nyata, menjadi master dalam game GTA V. kalau orang menganggap game kekerasan selalu buruk, bagi saya menyenangkan dan dapat menghibur pada saat saya bisa” (Wawancara MZ, 2023).

Berdasarkan pernyataan diatas, jelas bahwa MZ dalam kesehariannya sudah menganggap bahwa Game GTA V merupakan bagian dari kehidupan kesehariannya tanpa memperdulikan pendapat orang lain mengenai game dengan genre kekerasan yang selalu menilai bahwa game tersebut adalah media yang buruk. Namun berbeda dengan yang menjadi motivasi FN :

“Bermain secara lebih luas dengan memiliki banyak teman untuk bermain di berbagai mode yang update secara rutin” (Wawancara FN, 2023).

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, FN menjawab bahwa motivasinya dalam memainkan game GTA V adalah untuk menambah kehidupan bersosial melalui jaringan online, dengan memainkannya

game yang cukup populer, membuat FN memiliki keinginan untuk mempunyai banyak teman bermain meskipun secara online.

Berdasarkan dari ketiga pernyataan informan diatas, ketiganya memiliki pendapat yang berbeda mengenai motivasi untuk memainkan game online GTA V dengan genre kekerasan. Namun yang menjadi persamaan dari ketiga pernyataan diatas adalah bahwa adanya ketidak-puasan dengan kehidupan realitas sehari-hari sehingga menginginkan sesuatu yang lebih dan akhirnya game online GTA V menjadi salah satu mediasi untuk melampiaskan ketidak-puasan tersebut.

Untuk memperluas jaringan komunikasi sesama pemain game, ketiga informan memerlukan media untuk membangun jaringan komunikasi tersebut sehingga dapat mengetahui informasi terbaru secara rutin dan aktual. Adapun AG dalam wawancaranya menyatakan sebagai berikut :

“Biasanya aku memakai discord karena bisa live sambil memainkan game secara bersamaan” (Wawancara AG, 2023).

Berdasarkan pernyataan AG pada saat wawancara, ia menyatakan bahwa salah satu platform terbaik untuk menjalin ruang komunikasi dengan pemain lain adalah dengan menggunakan media platform yang bernama discord, hal ini juga sependapat dengan MZ :

“Memakai discord, karena komunikasi lebih berkualitas jadi lebih mudah beradaptasi serta multiplatform” (Wawancara MZ, 2023).

Sama halnya dengan AG, MZ juga menggunakan media discord untuk menjadikan ruang komunikasi secara online disisi lain, percakapan dan diskusi yang terdapat di discord lebih berkualitas dibandingkan dengan platform yang lain. Hal ini pun juga sama dengan yang dialami oleh FN :

“Menggunakan media Discord sebagai platform berkomunikasi dalam game secara platform online, selain cukup terpercaya disana banyak para pencinta game online yang menggunakan platform tersebut, sehingga mudah dalam mencari teman game online” (Wawancara FN, 2023).

Sama halnya dengan kedua informan diatas, FN juga menyampaikan bahwa discord merupakan sarana yang baik untuk menjalin sosial secara online bersama dengan para pemain game yang lain. Hampir keseluruhan informasi, kerjasama, update terbaru, wawasan perteman dapat dimediasi oleh platform discord.

Berdasarkan ketiga informan, dapat diperoleh hasil bahwa para pemain game GTA V tidak hanya memainkan game ssaja, tetapi disisi lain mereka juga memiliki jaringan sesama pemain yang dimediasi oleh platform bernama discord untuk lebih dalam menjalin ruang komunikasi dan menambah jaringan pertemanan secara online.

Selanjutnya para pemain game GTA V tidak hanya sekedar memilih game GTA sebagai game dengan genre kekerasan yang dimainkan, mereka ada alasan atau motivasi yang lebih mendalam mengenai hal

tersebut, seperti yang disampaikan AG berikut ini :

“Karena game GTA V ini open world, jadi bisa menemui orang dengan berbagai macam kepribadian, ada yang kekerasan dan ada juga yang enggak”
(Wawancara AG, 2023).

Alasan utama AG untuk memainkan game GTA V adalah agar bisa menemui dari berbagai macam orang dengan karakter serta kepribadian yang beragam untuk lebih dipahami lagi bahwa dalam dunia virtual pun orang-orang memiliki karakter yang beragam ada yang bisa melakukan kekerasan ada juga yang tidak melakukan kekerasan. Hal ini berbeda dengan keinginan memainkan game dengan genre kekerasan yang dialami oleh MZ :

Karena saya selalu mengikuti perkembangan GTA dari versi terlama (PS1) semenjak bisa akses roleplay, versi onlinenya pun menarik untuk diikuti. Kesempatan lebih agresif di dunia virtual” (Wawancara MZ, 2023).

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, MZ menyatakan bahwa ia memainkan game nya semenjak game GTA versi pertama rilis, kemudian ketika ada akses roleplay secara online, MZ semakin tertarik untuk mengikuti game GTA versi terbaru karena sebagai media untuk melampiaskan keagresifan yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata bisa dilakukan secara virtual melalui media game dengan genre kekerasan. Hal ini hampir sama dengan pernyataan yang dinyatakan oleh FN :

“GTA merupakan sekuel game open world atau berbasis secara luas dalam berinteraksi di sebuah game disajikan dengan banyak realitas pemain untuk bereksplorasi dan berekspresi sesuai dengan yang diinginkan para player, sehingga dimana para player bebas untuk berbuat sesuka hati melakukan kekerasan dimanapun lokasi yang terletak pada peta game tersebut” (Wawancara FN, 2023).

Berdasarkan kutipan diatas, FN menyatakan bahwa GTA merupakan media interaksi dalam bentuk game yang disajikan banyak situasi dan kondisi sesuai dengan realitas sehingga pemain dapat bereksplorasi dan bebas memainkan karakter dengan sesuka hati, disisi lain juga FN merasa dapat melakukan kekerasan dimanapun lokasi yang terletak pada game tersebut.

Berdasarkan pernyataan ketiga informan diatas dapat disimpulkan bahwa ketiga informan menganggap game tersebut sebagai kesempatan untuk memahami karakter dan kepribadian beragam dari orang-orang dalam dunia virtual, yang termasuk yang melakukan kekerasan dan yang tidak. Disisi lain bermain game GTA dapat sebagai media pelampiasan agresivitas secara virtual, yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Sementara itu, ada juga informan yang menganggap GTA sebagai media interaktif yang memungkinkan pemain untuk bereksplorasi dan bebas memainkan karakter sesuai keinginannya, namun juga merasa dapat melakukan kekerasan dalam lingkungan game tersebut.

3.2 Moralitas dalam Permainan Game GTA V

Seiring dengan berkembangnya industri *game* serta teknologi, saat ini *game* online dapat menembus ruang dan waktu. Artinya, tidak ada batasan lokasi dan waktu sehingga setiap orang dapat bermain *game* kapanpun dan dimanapun mereka berada. Hal inipun sama dengan datangnya *game* GTA versi ke-5 yang bisa dimainkan secara online.

Bagi beberapa pemain, bermain *game* online dapat menimbulkan rasa kecanduan karena adanya sensasi menyenangkan dan rasa puas tersendiri saat bermain sehingga muncul perasaan ingin mengulangi secara terus menerus.

Adapun pemain *game* online dengan genre kekerasan juga merasakan sensasi menyenangkan dan kepuasan tersendiri ketika dapat melakukan tindak kekerasan dengan media *game* online. GTA V bagi beberapa pemain juga menjadi sebuah media untuk menanggulangi agresivitas yang tidak dapat ditampung pada realitas yang akhirnya dilarikan dalamn dunia virtual. Hal ini sesuai dengan pernyataan AG sebagai berikut :

“Gta 5 itukan game kekerasan, Ya jelas mas, karakter utama kalau nggak dimodif mana bisa kuat , perlu didandani juga biar keren” dalam wawancara mengenai perlakuan yang tepat dalam game kekerasan adalah suatu keharusan, karena dengan memodifikasi, mengupgrade karakter bisa membuatnya lebih kuat dalam game kekerasan” (Wawancara AG, 2023).

Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa dalam *game* GTA V, karakter utama memerlukan modifikasi dan dandanan untuk menjadi lebih kuat dan keren. Namun, AG juga mengakui bahwa dalam *game* kekerasan seperti GTA V, penting untuk memperlakukan dengan bijaksana dan tepat agar dapat menjaga keselamatan dan kenyamanan dalam bermain. Selanjutnya AG juga menambahkan :

“ ya pasti lah, nembak nembak itu yang bikin seru , apa artinya GTA tanpa tembak menembak, ngerampok dan mukul orang?ya kalau dalam suatu misi diperlukan untuk bertindak kekerasan pasti saya tempuh”(Wawancara AG, 2023).

Pernyataan diatas mempertegas AG bahwa dalam permainan GTA V, melakukan kekerasan seperti menembak, merampok, dan menghajar orang adalah hal yang membuat permainan tersebut seru. AG menyatakan bahwa jika dalam misi tertentu memerlukan tindakan kekerasan, ia akan melakukan tindakan tersebut untuk menyelesaikan misi tersebut. Dengan demikian, AG cenderung aktif dalam menggunakan elemen kekerasan yang ada dalam permainan GTA V. Hal ini hampir sama dengan yang disampaikan oleh informan lain dengan inisial MZ :

“Senang mas karena bisa melakukan apa aja yang gak bisa dilakukan di dunia nyata kayak ngerampok, mukul sama nembak “ (Wawancara MZ, 2023).

Berdasarkan kutipan diatas, MZ menyatakan bahwa ia senang bisa melakukan hal-hal yang tidak



dapat dilakukan dalam kehidupan nyata, seperti merampok, menghajar, dan menembak dalam permainan GTA V. MZ berpendapat bahwa keseruan dalam game ini terletak pada kebebasan untuk menjalankan aksi-aksi tersebut dalam dunia virtual yang tidak bisa ia lakukan dalam kenyataan. Hal ini berbeda dengan moralitas yang ditunjukkan oleh FN :

“Ya mas, karena sekali waktu saya ngerasa kasihan sama karakter utama yang dimainin. Jadi ngerasa bersalah karena keseringan nyiksa nembak” (Wawancara FN, 2023).

FN menyatakan bahwa ia merasakan perasaan bersalah terkadang ketika sering melakukan tindakan kekerasan dalam permainan GTA V, seperti menembak atau menyiksa karakter utama yang dimainkan. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa meskipun ia menikmati kebebasan dalam permainan tersebut, tetapi juga menyadari bahwa tindakan tersebut bisa memiliki dampak emosional dan etika. FN merasa ambivalen antara keseruan bermain game dengan aksi-aksi kekerasan dan perasaan bersalah karena karakter utama yang dimainkan menjadi korban tindakan tersebut. Dalam hal ini FN juga menegaskan sebagai berikut :

Fitur lain kan ada mas, seperti cheat itu dibuat untuk nambah seru permainan daripada isinya kekerasan melulu tiap main GTA” (Wawancara FN, 2023).

Berdasarkan pernyataan diatas, FN menegaskan bahwa selain kekerasan, dalam permainan GTA V terdapat fitur lain seperti cheat yang ditambahkan untuk meningkatkan keseruan permainan. Dengan adanya cheat, pemain dapat menikmati variasi permainan yang lebih menyenangkan daripada hanya fokus pada konten kekerasan secara terus-menerus. Fitur cheat ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk bereksplorasi dan mengalami berbagai aspek dalam game tanpa harus selalu terlibat dalam aksi kekerasan.

Berdasarkan penjabaran di atas, perbedaan moralitas yang ditunjukkan oleh ketiga informan dalam bermain game GTA V dari tiap pemain berbeda, seperti halnya AG cenderung aktif dalam menggunakan elemen kekerasan yang ada dalam permainan GTA V. Bagi AG, melakukan tindakan kekerasan seperti menembak, merampok, dan menghajar orang adalah hal yang membuat permainan tersebut seru. Namun, dia juga mengakui pentingnya memperlakukan dengan bijaksana dan tepat agar menjaga keselamatan dan kenyamanan dalam bermain.

Sedangkan MZ menyatakan bahwa ia senang bisa melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata, seperti merampok, menghajar, dan menembak dalam permainan GTA V. Bagi MZ, keseruan dalam game ini terletak pada kebebasan untuk menjalankan aksi-aksi tersebut dalam dunia virtual yang tidak bisa dilakukannya dalam kenyataan.

Berbeda dengan FN merasa ambivalen antara keseruan bermain game dengan aksi-aksi kekerasan dan perasaan bersalah karena karakter utama yang dimainkan menjadi korban tindakan tersebut. Meskipun ia

menikmati kebebasan dalam permainan, tetapi juga menyadari bahwa tindakan kekerasan bisa memiliki dampak emosional dan etika. FN menegaskan bahwa selain kekerasan, permainan GTA V memiliki fitur lain seperti cheat yang ditambahkan untuk meningkatkan keseruan permainan.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa moralitas dalam bermain game GTA V dapat bervariasi antara pemain, tergantung pada bagaimana mereka menghadapi dan menilai aksi kekerasan serta fitur-fitur lain yang ada dalam permainan.

3.3 Pembahasan

Game kekerasan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan konsep diri yang ada pada player Grand Theft Auto V dengan genre kekerasan terutama dalam kategori remaja cenderung untuk meniru apa yang dilihatnya dalam *Game* kesayangan mereka. Tujuan dari pembahasan ini adalah memahami dampak dan konsep diri pada pemain Grand Theft Auto V dengan genre kekerasan dan pada penelitian yang telah diajukan.

Salah satu teori yang diperhitungkan dalam analisis konsep diri individu adalah gagasan George Herbert Meads. Konsep diri adalah cara berpikir yang melibatkan pertimbangan diri sendiri baik sebagai objek maupun subjek dari sudut pandang orang lain atau masyarakat secara keseluruhan. Mead membagi diri menjadi "*I*" (saya) dan "*me*" (aku), yang masing-masing merupakan singkatan dari "aku" dan "saya". Konsep "*I*" dan "*Me*" merupakan inti dari teori George Herbert Mead tentang "*I*" dan "*me*".

Konsep diri pemain Grand Theft Auto V (GTA V) di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) yang mengusung konsep diri George Herbert Mead yang terdiri dari dua aspek, yaitu konsep "*I*" dan "*Me*". Konsep "*I*" merujuk pada aspek subjektif dari diri seseorang, yaitu bagaimana individu melihat dan merespons dirinya sendiri dalam berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan konsep "*Me*" merujuk pada aspek objektif dari diri seseorang, yaitu bagaimana individu melihat dan merespons dirinya sendiri dari perspektif orang lain atau masyarakat.

Ketiga informan yang menjadi subjek penelitian, yaitu AG, MZ, dan FN. AG merupakan pemain yang aktif menggunakan elemen kekerasan dalam permainan, seperti menembak, merampok, dan membunuh orang. AG menyatakan bahwa dalam permainan GTA V, karakter utama memerlukan modifikasi dan upgrade untuk menjadi lebih kuat dan keren. AG juga aktif menggunakan fitur-fitur kekerasan dalam permainan dan mengekspresikan keseruannya dalam bermain. Sementara itu, MZ juga menikmati kebebasan melakukan aksi-aksi kekerasan dalam permainan GTA V dan merasa senang karena dapat melakukan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan dalam kehidupan nyata. MZ menyatakan bahwa keseruan dalam game ini terletak pada kebebasan untuk menjalankan aksi-aksi tersebut dalam dunia virtual yang tidak bisa dilakukan dalam kenyataan. MZ juga menyatakan bahwa permainan GTA V menjadi media penghibur di kesehariannya saat merasa bosan. Di sisi lain, FN merasa ambivalen

karena merasa bersalah saat sering melakukan tindakan kekerasan dalam permainan. Meskipun ia menikmati kebebasan dalam permainan, tetapi juga menyadari bahwa tindakan tersebut bisa memiliki dampak emosional dan etika. FN menegaskan bahwa selain kekerasan, dalam permainan GTA V terdapat fitur lain seperti cheat yang ditambahkan untuk meningkatkan keseruan permainan.

Dari hasil penelitian, dapat diidentifikasi bahwa AG dan MZ aktif menggunakan elemen kekerasan dalam permainan dan menikmati kebebasan untuk mengespresikan kepribadian dan karakter mereka dalam dunia virtual. Mereka lebih fokus pada sudut pandang subjektif diri mereka sendiri dalam bermain hal ini sesuai dengan konsep "I" atau saya dalam interaksi interpersonal permainan dapat mewakili aspek subjektif pemain saat berinteraksi dengan pemain lain. ini mencakup pemikiran dan perasaan pada individu. Konsep I memungkinkan pemain untuk mengekspresikan kepribadian, mengambil keputusan dan menunjukkan kreativitas dalam berinteraksi pada pemain lainnya.

Sementara itu, FN lebih mengekspresikan konsep diri "Me" dalam bermain GTA V. Konsep "Me" masih tetap berlaku dalam interaksi interpersonal permainan. ini mencerminkan aspek objektif dari pemain dalam konteks sosial. Meskipun ia menikmati keseruan dalam permainan, ia juga menyadari dampak emosional dan etika dari tindakan kekerasan yang dilakukan dalam permainan. FN lebih mempertimbangkan perspektif objektif dari dirinya sendiri sebagai bagian dari masyarakat dan mencoba menjaga moralitas dalam bermain.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan bagaimana konsep diri "I" dan "Me" berperan dalam mempengaruhi perilaku dan persepsi pemain dalam bermain GTA V. Pemain yang lebih aktif menggunakan elemen kekerasan cenderung lebih mengekspresikan konsep diri "I", sementara pemain yang lebih mempertimbangkan dampak moralitas cenderung lebih mengekspresikan konsep diri "Me". Hal ini menunjukkan bagaimana konsep diri memperlihatkan arah dari moralitas para pemain ke arah negatif ataupun positif terhadap lingkungan. Moralitas para pemain dalam bermain game GTA V juga berbeda-beda. AG cenderung aktif dalam menggunakan elemen kekerasan sebagai bagian dari keseruan permainan, sementara MZ menikmati kebebasan melakukan aksi-aksi kekerasan dalam dunia virtual yang lebih cenderung menunjukkan moralitas ke arah yang negatif. Sedangkan FN, di sisi lain, merasa ambivalen karena menyadari dampak emosional dan etika dari tindakan kekerasan dalam permainan. FN juga mengeksplorasi fitur-fitur lain dalam permainan yang memberikan kesenangan tanpa harus selalu terlibat dalam aksi kekerasan.

Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adinda Nadifah Q (2020) Tentang pembentukan konsep diri komunitas *Grand Theft Auto V roleplay* Republik Indonesia yang bertujuan dalam mengungkapkan bagaimana pemain menciptakan konsep diri dalam permainan *roleplay* pada *Grand Theft Auto V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memainkan peran layaknya kehidupan nyata dalam *roleplay Grand Theft Auto V* bisa menjadi ajang dalam menciptakan identitas dan konsep diri

yang tidak dapat diwujudkan di dunia nyata dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial, komunitas dan juga durasi.

Relevansi antara keduanya adalah bahwa kedua penelitian menyoroti pentingnya konsep diri dalam konteks permainan video seperti *GTA V*. Kedua penelitian menunjukkan bagaimana pemain mengidentifikasi dan mengekspresikan diri mereka melalui permainan, baik dengan menggunakan elemen kekerasan atau mempertimbangkan dampak moralitas dalam bermain.

Perbedaan dalam penelitian sebelumnya adalah adanya perspektif tentang bagaimana konsep diri "I" dan "Me" berhubungan dengan sudut pandang subjektif dan objektif dalam bermain. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan dengan penelitian oleh Adinda Nadifah Q (2020) lebih menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam membentuk identitas dalam permainan roleplay.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Muhammad Rizky (2020), yang diketahui bahwa *gamers* memiliki konsep diri positif dan negatif. Konsep diri positif ditandai oleh kesadaran akan potensi yang dimiliki, upaya untuk memperbaiki diri, dan mengimbangi dengan kegiatan positif untuk mengatasi tanggapan negatif dari masyarakat. Namun, ada juga konsep diri negatif, di mana beberapa gamers bersikap pragmatis dan mengabaikan tanggapan negatif tentang mereka, serta memiliki kecenderungan kecanduan pada permainan online.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan Muhammad Rizky (2020), bahwa penelitian yang dilakukan sama-sama tentang konsep diri para pemain dalam konteks permainan video. Meskipun fokusnya berbeda, yaitu *GTA V* dan permainan *online* secara umum, keduanya menyoroti pentingnya pemahaman tentang bagaimana pemain mengelola konsep diri mereka dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi mereka dalam bermain.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa permainan *GTA V* dapat mempengaruhi konsep diri pemainnya cenderung ke arah positif atau negatif. AG dan MZ terlihat lebih aktif dalam menggunakan elemen kekerasan dalam permainan, karena kebebasan dalam mengekspresikan karakter mereka di dunia virtual, hal ini menunjukkan nilai moralitas ke arah yang negatif. Sedangkan FN, merasa ambivalen karena merenungkan dampak emosional dan etika dari tindakan kekerasan dalam permainan. Namun, pada akhirnya, permainan ini menjadi sarana bagi para pemain untuk mengeksplorasi kepribadian dan karakter beragam dalam lingkungan permainan. FN lebih mempertimbangkan keadaan dan dampak yang akan dihasilkan dari memainkan game yang memiliki genre kekerasan, berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan maka moralitas yang ditunjukkan FN cenderung mengarah ke positif.

4. PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian tentang konsep diri pemain game dengan genre kekerasan, khususnya studi kasus pemain game *GTA V* di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, dapat

diambil kesimpulan bahwa pemain game GTA V menunjukkan variasi dalam ekspresi konsep diri "I" dan "Me" dalam bermain. Ada pemain yang lebih aktif dan menikmati kebebasan untuk menggunakan elemen kekerasan dalam permainan, sementara ada juga pemain yang lebih mempertimbangkan dampak moralitas dan memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan sesama pemain. Motivasi bermain juga bervariasi, dari mencari sensasi dan kebebasan dalam dunia virtual hingga mencari kesenangan dan hiburan. Studi kasus ini memberikan wawasan tentang bagaimana konsep diri mempengaruhi perilaku dan persepsi pemain dalam bermain game dengan genre kekerasan.

Penelitian ini bukanlah akhir dari perjalanan, namun menjadi tonggak penting dalam pemahaman kita terhadap topik ini. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh terapi bermain game terhadap konsep diri pemain game GTA V yang mengalami masalah emosional atau perilaku agresif. Penelitian ini dapat menyelidiki apakah terapi bermain game dengan genre kekerasan dapat membantu mengurangi ketegangan dan meningkatkan persepsi diri positif pada individu yang cenderung mengekspresikan agresi melalui permainan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Konsep Diri Pemain Game Dengan Genre Kekerasan Studi Kasus Pemain GTA V”

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini dengan judul “Konsep Diri Pemain Game Dengan Genre Kekerasan Studi Kasus Pemain GTA V”

DAFTAR PUSTAKA

- Destianti, D. M., & Irwansyah. (2020). *Game User Experience: Motivasi dalam Membeli Barang Virtual Pada Game*. *Jurnal Komunikasi*, 5(1), 14.
- Dystopian. (2018). *In Merriam-Webster online dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopian>
- Gillespie, A. (2005). G.H. Mead: Theorist of the social act. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 35(1), 19–39. <https://doi.org/10.1111/j.0021-8308.2005.00262.x>
- Hartmann, T., Krakowiak, K. M., & Tsay-Vogel, M. (2014). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs*, 81(3), 310–332. <https://doi.org/10.1080/03637751.2014.922206>
- Jiwandono, H. P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), 208–222.
- Mufti, M. (2012). *Memaknai Kekerasan*. Pusat Dokumentasi ELSAM.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx

- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Pelangi Aksara.
- Purnamasari, D. (2017). Konsep Diri Pada Penari Andorgini (Studi Kasus Pada Kelompok Penari Laki-Laki WAP Crew). *Jurnal Komunikasi*, 53(9), 1–15.
- Purnamasari, L. (2017). “Faktor Risiko, Klasifikasi, Dan Terapi Sindrom Dispepsia”. *Continuing Medical Education*, 44(12), 870.
- Putih, R., Probolinggo, K., Potensinya, D. A. N., Ardiyansah, A., Margi, I. K., Yasa, I. W. P., Sejarah, J., & Perpustakaan, S. (2022). Makna Kekerasan Dalam Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 24–35.
- Rahmania, N. A., Indriani, S. S., Prasanti, D., Komunikasi, F. I., & Padjadjaran, U. (2023). Pengalaman Menonton Ulang: Studi Fenomenologi terhadap Mahasiswa Universitas Padjadjaran dan Universitas Gadjah Mada. *Comdent: Communication Student Journal*, 1(1), 16–29.
- Rismayanti, R. (2021). Pembentukan Konsep Diri Remaja Penonton Film Dilan 1990 Di Yogyakarta. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 105–122. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.4036>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR.
- Warits Marinsa Putri, N., Doriza, S., & Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P. (2020). Dampak *Game Online*: Studi Feno-mena Perilaku Trash Talk pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Zulkarnain, I. (2019). Konsep Diri Dari Perspektif Dimensi Internal: Kajian Psikologi Komunikasi Nilai Tutar di Suku Mandailing. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(1), 1–9. <http://ejurnal.stikpmedan.ac.id/index.php/JIKQ/article/view/23>