

**THE MEANING CONSTRUCTION OF PUBG MOBILE FOR FEMALE
COMMUNITY BBT MERMAIDS IN PEKANBARU CITY**

Oleh : Nadya Dwi Putri

Email: nadyadwiputri12@gmail.com

Pembimbing : Dr. Yasir, M.Si

Konsentrasi Manajemen Komunikasi - Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

PlayerUnknown's Battle Ground Mobile (PUBG Mobile) is a game with the battle royale genre where players play with 100 people by online at once. The competition in this game is not only in demand by men, even women also compete in this game. In Pekanbaru City itself there is a community consisting of female PUBG Mobile players who want to prove that women can also compete even though they have to give up their stigma as women. This study aims to determine the motives, meanings, and communication experiences of female PUBG Mobile game players in Pekanbaru City.

This research uses qualitative research methods with a phenomenological approach. Data collection techniques consisted of in-depth interviews, observation and documentation. The collection of informants in this study used the purposive technique with 4 informants who is female that playing game PUBG Mobile in Pekanbaru City. Data analysis techniques obtained using data collection, data reduction, data display, and decision making and verification.

The results of this study indicate that the motive for using the PUBG Mobile game is divided into two, namely because of the motive which consists of hobbies, trends and environmental influences. Meanwhile, in order to motive consists of popularity and is not seen as weak. Then, the meaning of the PUBG Mobile game is the game as a medium of communication and building relationships and games as a world. For communication experience is divided into pleasant communication experiences (positive) which consists of adding friends and being more competitive. Furthermore, the experience of unpleasant (negative) communication consists of being belittled and considered rude as immoral.

Keyword: Construction Meaning, PUBG Mobile, Female Community

PENDAHULUAN

Game online merupakan salah satu aplikasi yang memiliki fitur yang mempermudah penggunaannya untuk berkomunikasi serta menghibur. *Game online* di Indonesia setiap tahun penggunaannya terus meningkat dari tahun ke tahunnya. Dengan lebih dari 250 juta penduduk, Indonesia menempati posisi

sebagai negara keempat dengan jumlah penduduk terbesar setelah China, India, dan Amerika Serikat. Newzoo merilis 100 negara yang mereka anggap, berkontribusi terbesar dalam pendapatan industri *game*, baik mobile, console, ataupun PC. Indonesia termasuk dalam 100 negara yang berkontribusi dalam pendapatan industri *game*, dan indonesia kini

ditempatkan oleh salah satu kelompok penelitian konsumen oleh industri *game* di posisi 20 besar. Dengan peringkat pertama dan kedua masih ditempati China dan Amerika Serikat, Indonesia kini berada di peringkat ke-16. Sebuah tren positif bagi industri *game*, mengingat di chart yang sama, Indonesia berada di posisi ke-24 di tahun 2015 kemarin (<https://jagatplay.com>)

Terdapat penelitian yang menunjukkan pengaruh *game online* terhadap kehidupan sosial. Rangkuman penelitiannya di terbitkan di *Journal of Computer-mediated Communication* dengan judul penelitian *Where Every Knows Your (Screen) Name: Online Game as Third Places* oleh Constance A. Steinkuehler dan Dmitri Williams (2006). Penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa *game online* membawa pengaruh dorongan untuk terjadinya interaksi sosial bagi pemainnya dan cara baru dalam memandang dunia selain itu menghasilkan temuan bahwa *game online* telah menjadi sebuah media sosial yang di namakan “*Third Places*” yang memiliki artian sebagai tempat fisik di luar rumah dan tempat kerja yang dimanfaatkan manusia untuk berinteraksi sosial secara formal. Dalam *Game Online* terdapat banyak tipe permainannya, mulai dari tipe permainan *Massively Multiplayer Online Role-playing (MMORPG)*, *Massively Multiplayer Online Real-time strategy (MMORTS)*, *Massively Multiplayer Online Browser* hingga jenis permainan yang menjadi fokus penelitian yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter (MMOFPS)* yang merupakan permainan yang mengambil sudut pandang orang pertama untuk melawan musuh dengan cara membunuh ataupun melumpuhkan musuh. (Steinkuehler, C. & Williams, D. (2006))

Game yang penulis teliti adalah *PlayerUnknown's Battle Ground* atau sering disebut dengan PUBG. Sebuah *game* yang sebenarnya masih berada dalam tahap *Early-Access*, namun terus mendapatkan perhatian dan popularitas yang tidak terbendung. *PlayerUnknown's Battlegrounds* merupakan *mobile game* yang dirilis secara global pada tanggal 19 maret 2018. Menurut laporan dari Data intelligence Sensor Tower, PUBG adalah *mobile game* dengan download terbanyak pada 11 minggu pertama perilisan. *Game* ini berhasil mencapai sekitar 23,3 juta install pada platform *Android* dan *IOS*. Pada quarter pertama 2018 jumlah download meningkat yaitu menjadi sebesar 60 juta download lebih banyak didownload daripada *Snapchat*, *Youtube*, *Netflix*, dan *Spotify* (Sensor Tower, 2018). PUBG dapat mempertahankan posisi sebagai *online mobile game* dengan download terbanyak di *app store* pada seluruh *quarter* hingga akhir tahun 2018 (Sensor Tower, 2018). Banyak yang merasa bahwa fakta ia jadi salah satu *game* “favorit” dibuktikan oleh banyaknya *Youtuber* besar berkontribusi signifikan untuk hal tersebut, walaupun tidak hanya itu saja alasannya. *Game PUBG Mobile* ini dikategorikan sebagai permainan yang cukup sulit, seperti dilansir oleh esportsku.com dalam artikelnya yang berjudul “*PUBG Mobile* lebih sulit dibandingkan dengan *Free Fire*” yang merupakan game sejenis dimana alasan mengapa game ini lebih sulit karena beberapa faktor diantaranya, adanya bullet drop, map yang kompleks, banyaknya *check point* pada map dan senjata yang relatif seimbang. Tidak hanya itu, pada permainan ini juga harus didukung oleh *device* atau *smartphone* yang bagus pula untuk mendapatkan permainan yang mulus tanpa lag dan dengan jaringan yang bagus pula.

Fenomena *game* ini terbukti dari banyak terbentuknya komunitas yang memfokuskan pada *game PUBG Mobile*. Namun permainan ini tidak hanya dimainkan oleh laki-laki saja, tidak sedikit pula perempuan memainkan permainan *PUBG Mobile* ini. Seperti yang dilansir oleh brilio.net pemain *PUBG Mobile* perempuan yang dikenal adalah Sarah Viloid yang sebelumnya dikenal sebagai pemain *game Mobile Legend*, adapula Ridha Audrey atau dikenal dengan sebutan “Mpok” dan juga Lalajo Laura yang pada laman *Youtubeny* kebanyakan mengunggah caranya bermain permainan *PlayerUnknown’s Battle Ground Mobile* ini. Tidak hanya mereka namun juga artis Pevita Pearce juga memainkan permainan ini, ia mewakili Indonesia dan dinobatkan sebagai peringkat ke 5 *Team Up* yang merupakan rangkaian dari kompetisi *PUBG Mobile Club Open 2019 (PMCO 2019)* yang diadakan oleh Proxima Beta Pte. Limited sebagai distributor resmi dari *PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* (<https://pubgmobile.gcube.id>). Penulis juga mendapati beberapa teman penulis yang memainkan *game* ini dan mengunggah hasil dari permainannya ke sosial media. Pada tempat seperti *cafe* juga didapati beberapa kelompok orang memainkan permainan ini tidak hanya laki-laki namun juga perempuan yang bergabung bermain bersama laki-laki.

esportsnesia.com mengatakan bahwa kompetisi dalam *e-sport* hanya mengandalkan kemampuan, ketepatan, kecepatan, serta kerjasama tim. Tidak ada batasan biologis untuk membangun skill tersebut karena perempuan dan laki-laki memiliki kapasitas yang sama dalam hal kemampuan kognitif. Beberapa turnamen besar *e-sport* bahkan tidak melarang perempuan untuk berkompetisi di ranah mereka. Walaupun perempuan tidak

memiliki hambatan biologis, namun perempuan tetap memiliki hambatan budaya patriakal yang secara turun temurun membayangnya di setiap pilihan kehidupan yang ia jalani. Sebenarnya, stigma terhadap *gamer* secara umum juga belum bernilai positif. Masih banyak orang-orang yang menyepelkan profesi sebagai *gamer* karena *game* itu sendiri sering dianggap sebagai kegiatan tidak produktif yang hanya digunakan untuk bersenang-senang dan sekadar pengisi waktu senggang. Namun perempuan menghadapi stigma yang berlipat ganda. Bukan hanya stigma sebagai *gamer* tapi juga sebagai perempuan. Hambatan terbesar *gamer* perempuan untuk bisa berada di kompetisi yang sama dengan laki-laki adalah stigma sebagai perempuan yang menempel di pundaknya. Stigma bahwa perempuan tidak mampu bermain di ranah yang sama dengan laki-laki, tidak hanya datang dari orang lain namun dari diri perempuan itu sendiri. Contoh perlakuan seksis di dalam komunitas *e-sports* yang kerap dianggap sebagai hal yang biasa; adalah pada tingkat kewajaran yang ditoleril ketika *gamer* laki-laki mengorbankan waktu tidur, mandi, bahkan makannya untuk melatih kemampuan bermain mereka. Namun bila *gamer* perempuan melakukan hal yang sama, maka yang mereka korbankan bukan hanya waktu tidur, mandi dan makan, tetapi juga nilai keperempuanannya berdasarkan nilai gender yang normatif atas dasar patriarki. Dimana laki-laki merasa diatas perempuan sebagai gamers yang ahli, termasuk juga dalam bermain *PUBG Mobile*. Seringkali direndahkan yang pada akhirnya tidak adanya kesetaraan gender dalam bermain *PUBG Mobile*. Tidak sedikit *gamer* perempuan yang dicemooh karena terlalu sering bermain dengan laki-laki dan tidak bertingkah layaknya

perempuan pada umumnya (<https://esportsnesia.com>).

Dalam kompetisi *PUBG Mobile*, terdapat sistem poin dan kualifikasi sebelum menuju babak final. Membunuh 1 pemain mendapatkan 1 poin, serta ada pula poin untuk peringkat 1 hingga 16 yang selebihnya hanya mendapat poin 0. Jadi tidak hanya saling membunuh saja, tetapi pemain juga harus bertahan untuk mendapatkan poin yang lebih tinggi. Pada tahun 2019 *PUBG Mobile Official Indonesia* mengadakan kompetisi yang diikuti oleh seluruh pemain *PUBG Mobile* di Indonesia yang memiliki tim atau bergabung dalam *e-sport*. Namun pada tahun 2020 kompetisi yang bernama *PUBG Mobile Community Cup (PCC)* ini juga menyelenggarakan kompetisi khusus perempuan yang diikuti sebanyak 935 tim yang beranggotakan 4 perempuan dalam 1 tim. Pada *PUBG Mobile* terdapat 4 Map dengan berbagai ukuran dan lama pertandingan yang berbeda. Ada Erangel, Miramar, Sanhok, dan Vikendi. Serta terdapat berbagai macam jenis senjata dari Automatic Rifle, Sniper Rifle, hingga Handgun. Pemain bebas memilih senjata apa yang ingin digunakan yang tersebar di seluruh Map. Pada satu permainan *classic squad* yang dimainkan oleh 4 orang, dapat menghabiskan waktu sekitar 30 menit untuk mengalahkan 100 pemain. Dan terdapat 6 peringkat yang dapat dicapai yakni dari Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Ace dan Conqueror.

Pada Juli 2019 terdapat kompetisi *offline PUBG Mobile* untuk perempuan pertama kali diadakan dan diikuti oleh 16 tim yang berasal dari tim *e-sport* ternama di Indonesia yaitu *PUBG Mobile Indonesia National Championship*. Adapun tim ternama yang mengikuti adalah Belletron yang merupakan divisi perempuan dari tim *e-sport* ternama Bigetron, Nara Pixies, FGID Ladies, PG Barracx Ladies dan banyak lagi tim *e-*

sport ternama lainnya. Pada kompetisi tersebut satu tim terdiri dari 4 pemain perempuan yang harus berperang untuk memenangkan pertandingan dan melawan tim perempuan lainnya (<https://pinc.revivaltv.id>). Dalam observasi yang penulis lakukan, di Kota Pekanbaru sendiri belum terdapat *tournament* atau kompetisi khusus perempuan sehingga para pemain perempuan di Kota Pekanbaru bergabung bersama pemain laki-laki lainnya untuk merebut kemenangan pada kompetisi ataupun permainan klasik pada *game PUBG Mobile* ini. Adanya komunitas yang memiliki pemain perempuan pada *game* ini membuat penulis tertarik dan ingin tahu bagaimana permainan ini bisa mudah diterima oleh perempuan di Kota Pekanbaru.

Adapun yang membuat penulis tertarik untuk meneliti mengenai konstruksi makna *game PUBG Mobile* bagi pemain perempuan di Kota Pekanbaru sendiri yaitu karena adanya satu komunitas yang memiliki 1 tim perempuan yang cukup sering mengikuti kompetisi online ataupun offline di Kota Pekanbaru, memiliki media sosial khusus tim tersebut dan juga memiliki atribut khusus tim yang mereka kenakan saat bertanding ataupun untuk mengisi media sosial mereka. Penulis mencoba mengaitkan fenomena pemain perempuan pada *game PUBG Mobile* di Kota Pekanbaru ini untuk mengetahui apa motif mereka memainkan *game* ini, bagaimana makna *game* dan pengalaman komunikasi apa yang mereka alami setelah bermain *PUBG Mobile*.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih mengenai fenomena *game PUBG Mobile* bagi pemain Perempuan di Kota Pekanbaru. Adapun penelitian ini penulis beri judul "Konstruksi Makna *Game*

PlayerUnkown's Battle Ground bagi Pemain Perempuan di Kota Pekanbaru”.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phainomenon*, dari *phainesthai/phainomai/phainein* yang berarti menampakkan atau memperlihatkan; yaitu suatu hal (gejala) yang nyata dan tidak semu, yang dapat diamati lewat indra, yang menampakkan. Fenomena adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam pemahaman manusia (Kuswarno, 2009:1). Oleh karena itu, fenomena bukan semata-mata merujuk apa yang tampak mata, namun sesuatu yang adanya disadari dan dinyatakan pula dengan kesadaran. Fenomenologi adalah ilmu pengetahuan (*logos*) tentang apa yang tampak atau apa yang menampakkan diri; ilmu tentang penampakan (fenomena) (Adian, 2010:5). Secara istilah, fenomenologi merujuk kepada teori yang mengatakan bahwa pengetahuan itu terbatas pada fenomena fisik dan fenomena mental. Fenomena fisik merupakan objek persepsi, sedangkan fenomena mental merupakan objek introspeksi. (Afandi, 2007:1).

Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain didalamnya (Kuswarno, 2009: 2). Dalam penelitian ini tentu saja mencari pemahaman bagaimana motif pemain perempuan dan bagaimana pemain perempuan mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting pada

penggunaan *game PlayerUnkown's Battle Ground Mobile*.

Konstruksi Makna

Konstruksi makna adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensor mereka untuk memberikan arti bagi lingkungan mereka. Ringkasnya konstruksi makna adalah proses produksi makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah, akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam posisi negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Makna dari objek yang terdapat di dunia nyata dihasilkan melalui pengalaman individu dengan objek tersebut. Aliran konstruktivis memahami bahwa konsep dari makna yang dihasilkan oleh individu dikonstruksikan berdasarkan kumpulan pengetahuan (*stock of knowledge*) individu yang dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya. Realitas dari sebuah objek nyata merupakan keterkaitan individu terhadap objek tersebut (Bungin, 2009: 3).

Motif

Motif menunjuk hubungan sistematis antara respon atau suatu himpunan respon dengan keadaan dorongan tertentu (Ahmadi, 2009:191). Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya, untuk melakukan sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif timbul karena adanya kebutuhan atau *need*. Kebutuhan dapat dipandang sebagai kekurangan adanya

sesuatu, dan ini membuat segera pemenuhannya agar segera mendapatkan keseimbangan. Situasi kekurangan ini berfungsi sebagai suatu kekuatan atau dorongan alasan yang menyebabkan seseorang bertindak untuk memenuhi kebutuhan. Secara ringkas, motif adalah sesuatu dorongan yang ada pada diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu itu berbuat sesuatu (Ahmadi, 2009: 196-197).

Schutz berpendapat penafsiran merupakan cara bagaimana memahami tindakan sosial. Dimana, tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna diluar arus utama pengalaman melalui proses "tipikasi". Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini atau biasa disebut *stock of knowledge* (Kuswarno, 2009:18).

Schutz (dalam Kuswarno, 2009:18) mengelompokkannya dalam dua fase untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang yaitu:

a. Because motives (*Well Motive*)

Well motiv yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia melakukannya. Dalam setiap *genuine because-motivation*, pengalaman yang memotivasi dan sudah dimotivasi memiliki karakter masa lalu temporer. Pembentukan *genuine why-question* umumnya menjadi mungkin hanya setelah pengalaman dimotivasi muncul dan ketika seseorang melihat kembali kebelakang

sebagai keseluruhan bagian dari dirinya. Pengalaman yang memotivasi menjadi masa lalu sekali lagi dalam hubungan dengan yang sudah dimotivasi, dan kita mendesain referensi intensional kita sebagaimana berfikir dalam pluperfect tense saya bisa mengatakan hal ini benar "karena" sebuah pengalaman yang dimotivasi, dalam kasus kita racangan dan ini harus selesai dengan realiti atau fantasi dalam future perfect tense. Konteks makna kebenaran because-motive selalu menjadi penjelasan setelah kejadian.

b. *In-order-to-motive (Um-zu-Motiv)*

Um-zu-Motiv yaitu motif yang merujuk pada tindakan dimasa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009:18). Motivasi *in-order-to* adalah sebuah konteks makna yang dibangun dalam konteks pengalaman yang terdapat dalam momen proyeksi. Urutan tujuan makna itu sendiri adalah fakta sebuah konteks pengalaman masa lalu, pengalaman yang melibatkan keberhasilan realisasi tujuan tertentu dengan penggunaan makna tertentu.

Setiap pra perkiraan motivasi *in order to* seperti stok pengalaman yang ditingkatkan menjadi status "saya-dapat-melakukannya-lagi". Sejauh mana struktur makna masa lalu ini dapat dicapai ditentukan dengan rentang proyek dan secara pragmatis dikondisikan. Kedua hal-proyek dan tujuan tindakan dapat dijamin dan diabaikan hingga beberapa keadaan istimewa tertentu. Seperti pertanyaan mengenai orang lain, dapat mendorong seseorang untuk memperhitungkan. Dalam sebuah kesempatan aktor akan selalu menjawab pertanyaan : "mengapa" dengan pernyataan *in-order-to* atau pertanyaan pseudo because, semuanya tergantung pada apakah dia memikirkan

tujuannya atau tujuan yang sudah diproyeksikan sebelumnya.

Makna

Brodbeck (dalam Wirman, 2012:50) membagi makna ke dalam tiga corak; (1) makna inferensial yaitu makna dari satu kata (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Satu kata/lambang dapat menunjukkan banyak rujukan atau satu rujukan diwakili beberapa kata/lambang; (2) makna *significance*, makna yang menunjukkan arti sebuah istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain; (3) makna intensional adalah makna yang dimaksud seorang pemakai lambang atau disebut juga makna perorangan.

Selain teori-teori tentang makna dan konstruksi makna yang telah dijelaskan, ada teori yang membantu menjelaskan bagaimana individu-individu saling menciptakan makna dalam percakapan. Teori yang dikembangkan oleh Barnett dan Pearce dan Vernon Cronen ini adalah *CMM-Coordinated Management of Meaning*. CMM fokus pada diri dan hubungannya dengan orang lain serta mengkaji bagaimana seseorang memberikan makna pada pesan. Manusia mampu menciptakan dan menginterpretasikan makna dengan asumsi (West & Turner, 2007:111-113): *Human beings live in communication; human being co-create a social reality; information transactions depend of personal and interpersonal meaning.*

Pengalaman Komunikasi

Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *All objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas dalam Wirman, 2012 :52) pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan. Kesadaran dan pemaknaan inilah yang mendorong individu untuk

melakukan tindakan atau perilaku tertentu, dengan merujuk pada *behavior is an experience of consciousness that bestows meaning through spontaneous activity* (Schutz dalam Wirman, 2012: 52). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah pengetahuan individu.

Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi tersendiri bagi individu, dan pengalaman komunikasi yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling di ingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut (Hafiar dalam Wirman, 2012: 53). Pengalaman yang di jadikan landasan bagi individu untuk melakukan tindakan, adalah pengalaman yang melekat pada suatu *people is retrieving a memory of a prior experience of phenomena* (Radford dalam Wirman, 2012: 53).

Konsep E-Sport

Olahraga elektronik atau *E-Sports* saat ini sudah banyak dikenal dan diminati oleh kalangan muda dan dewasa baik pria maupun wanita. *Game online* yang kini diminati sebagai hobi ternyata dapat disalurkan menjadi suatu profesi yang diminati karena menghasilkan uang yang cukup banyak. *Electronic Sport* atau *E-Sports* ini khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang-Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang bertanggung jawab kepada Menpora RI dan Peraturan Pemerintah No.16/2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. *E-Sports* sendiri dapat diakses atau dimainkan dengan mengakses game-game online

dengan jaringan internet yang khusus. Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya. Bedanya para atlet *E-Sport* tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara *online* melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.

E-Sports membantu para *gamers* membangun relasi dan kerjasama tim untuk pembentukan suatu tim untuk mengikuti kompetisi *video game* yang akan menghasilkan *profesi* sebagai *gamers professional* dan hadiah yang ditawarkan di kompetisi ini tidak boleh diremehkan. Skala pertandingan yang diadakan di Indonesia masih dalam skala nasional dan jarang menuju internasional. Tahun 2012 adalah tahun yang paling mengagumkan dimana salah satu kategori pertandingan *E-Sports* ber-genre MOBA (*Mobile Online Battle Arena*) “The International” tersebut memecahkan rekor hadiah sebesar 239 Miliar Rupiah. Dari segi ekonomi, *E-Sports* sendiri juga disponsori oleh berbagai produk IT dan *gaming* aksesoris. (Julius, Honggowidjaja & Dora, 2016: 672)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi sebagai design penelitiannya. Teknik menentukan subjek penelitian menggunakan teknik interpretasi yang sama dengan orang yang diamati, sehingga penulis bisa masuk ke dalam lingkungan permainan yang dijalani oleh pemain perempuan. Subjek dalam penelitian ini adalah *BBT Mermaids* yang merupakan tim yang beranggotakan 4 perempuan yang berdomisili di Kota Pekanbaru dan sudah pernah mengikuti kompetisi *online* dan *offline* serta sudah memiliki prestasi pada kompetisi *PUBG Mobile online* maupun *offline*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah

wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data interaktif Miles dan Huberman. Untuk mencapai keabsahan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi eksistensialisme Jean Paul Sartre, untuk menjelaskan motif, pemaknaan, dan pengalaman komunikasi perempuan pemain *game PUBG Mobile* di Kota Pekanbaru. Penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan informan sesuai dengan kriteria penulis serta didukung oleh teknik pengambilan informan *snowball*. Dimana penulis menggunakan informan kunci sebagai jebatan penghubung dengan informan. Sora merupakan informan kunci dimana dari beliau penulis dapat mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan *game PUBG Mobile* di kalangan perempuan di Kota Pekanbaru. Karena yang kita tahu bahwa *game PUBG Mobile* awamnya dimainkan oleh laki-laki.

Konstruksi Makna *Game PUBG Mobile* Bagi Komunitas Perempuan BBT Mermaids Di Kota Pekanbaru.

Konstruksi makna adalah proses produksi makna melalui bahasa, konsep konstruksi makna bisa berubah, akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam posisi negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru. Ia adalah hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu. Maka berdasarkan hasil lapangan yang penulis teliti, maka langkah selanjutnya adalah membahas hasil dengan menggunakan

teori Alfred Schutz dan konsep-konsep yang relevan dengan fokus permasalahan. Adapun fokus permasalahan pada penelitian meliputi tiga hal, yaitu motif penggunaan *game PUBG Mobile*, pemaknaan *game PUBG Mobile* dan pengalaman komunikasi perempuan pemain *game PUBG Mobile* di kota Pekanbaru. Dapat disimpulkan bahwa konstruksi makna *game PUBG Mobile* bagi komunitas perempuan *BBT Mermaids* di Kota Pekanbaru adalah proses dari motif sehingga terbentuk makna dan pengalaman komunikasi yakni sebagai berikut :

Motif penggunaan *game PUBG Mobile* bagi Komunitas Perempuan BBT Mermaids di Kota Pekanbaru.

Motif karena (*because motive*) yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Dimana, tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan ketika ia melakukannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif karena (*because motive*) para informan memainkan *game PUBG Mobile* karena hobi, *trend* dan pengaruh lingkungan.

Motif pertama adalah hobi, hobi menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah kegemaran, kesenangan, istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama. Menurut Crow & Crow, hobi adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dua dari empat informan yang penulis wawancara sudah lama gemar bermain game dan menjadikan game sebagai sebuah hobi yang masih mereka tekuni hingga saat ini. Dari hasil tersebut juga sejalan dengan teori Maslow pada tingkatan kelima yaitu kebutuhan aktualisasi diri atau situasi dan kondisi yang memberikan

kesempatan dan kemungkinan untuk mengembangkan bakat dan kariernya.

Dalam wawancara penelitian ini di sub-*because motive*, yaitu hobi: informan menjelaskan bahwa hobi merupakan salah satu motif perempuan menggunakan dan memainkan *game PUBG Mobile*. Bermain game sudah menjadi aktifitas yang dilakukan perempuan, sehingga bermain game dapat mengisi waktu luang ataupun mencari hiburan. Dalam segi waktu, para informan menyatakan bahwa mereka bermain game biasanya setelah mereka selesai bekerja sehingga ketika waktu bekerja mereka akan menggunakan waktu untuk bekerja, namun karena bermain *PUBG Mobile* membutuhkan setidaknya 30 menit untuk 1 pertandingan, maka informan hanya bermain setelah pulang kerja atau diwaktu libur saja.

Motif kedua adalah *trend*, menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004:53) *trend* merupakan sesuatu hal yang berbeda dan baru yang memberikan kesenangan tersendiri bagi mereka dan menciptakan hal-hal yang baru. Dengan mengikuti *trend*, informan pada penelitian ini memutuskan untuk memainkan *game PUBG Mobile* yang juga tengah mendapatkan sorotan dibidang *e-sport* dan tengah marak di media sosial. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Lynn A. McFarland dan Robert E. Ployhart (2015) bahwa sosial media mempengaruhi kognitif, afektif, dan perilaku orang-orang. Hasil penelitian Ike Ireztyawan (2018) juga menyatakan bahwa adanya pengaruh *trend* pada media sosial yang membuat perempuan memainkan *game Mobile Legend*.

Melihat penelitian sejenis terdahulu tersebut, *game PUBG Mobile* memiliki *trend* yang relatif sama pada penelitian ini dengan dibawa ke media sosial seperti Instagram dan aplikasi live stream yang ternyata mempengaruhi dan menjadi alasan para perempuan dalam memainkan

game PUBG Mobile. Selain alasan tersebut, *game PUBG Mobile* memiliki turnamen-turnamen yang membuat game ini sebagai *trend* yang digandrungi para gamers, termasuk gamers perempuan.

Motif ketiga yakni, pengaruh lingkungan. Pengaruh lingkungan merupakan tempat dimana seseorang menghabiskan waktu dan berinteraksi dengan orang-orang. Dalam Bungin (2009: 3), Realitas dari sebuah objek nyata merupakan keterkaitan individu terhadap objek tersebut. Bila penulis mengaitkan fenomena yang terjadi pada informan dalam penelitian ini sesuai dengan konsep yang penulis gunakan. Bahwa dengan adanya pengaruh lingkungan, keempat informan menyatakan bahwa mereka terpengaruh oleh lingkungan seperti teman-teman tongkrongan, teman-teman di kelas, bahkan pacar.

Sedangkan motif tujuan atau harapan (*in order to motive*) merupakan motif yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang, dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki tujuan atau harapan yang telah ditetapkan. (Kuswarno: 2009: 18). Adapun *in order to motive* dalam penelitian ini terdiri dari popularitas dan tidak dipandang lemah. Motif pertama adalah popularitas, popularitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merujuk pada tingkat kepopuleran yang merujuk pada dikenal dan disukai oleh banyak orang. Beberapa informan yang penulis menyatakan bahwa mendapatkan popularitas dalam bermain *game PUBG Mobile* merupakan salah satu tujuan dan harapan mereka. Dengan membentuk tim yang berisi perempuan seluruhnya membuat Sora memiliki ambisi untuk terus menekuni game ini.

Dalam Kuswarno, 2009: 22 mengatakan bahwa fenomenologi mempelajari struktur tipe-tipe kesadaran yang terentang dari persepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat,

kemauan, keluhan, sampai tindakan, baik itu dalam bentuk tindakan sosial maupun Bahasa. Penulis mengaitkan tipe-tipe kesadaran ini dengan hasil wawancara dengan informan untuk mendapatkan sebuah popularitas.

Motif kedua yakni tidak dipandang lemah. Banyak orang yang menyepelekan apa yang dikerjakan oleh orang lain, terlebih oleh perempuan. Patriarki tidak hanya terjadi di kehidupan nyata, namun juga di dunia game. Informan yang penulis wawancara mengungkapkan bahwa mereka tidak ingin dianggap beban saat bermain game. Namun tak sedikit pula perempuan yang bermain hanya sekedar bermain saja. Pada permainan ini tidak hanya menjadi satu-satunya tim yang tersisa namun juga dipandang dari jumlah kill terbanyak. Ketika para informan mendapatkan kill yang lebih banyak dari timnya biasanya mereka mengunggahnya langsung ke media sosial. Dengan tujuan untuk diakui dan bisa melebihi pemain lainnya agar tidak dipandang lemah oleh pemain lain. Hal ini sesuai dengan teori Maslow yang keempat yaitu kebutuhan untuk dihargai.

Pemaknaan *game PUBG Mobile* bagi Komunitas Perempuan BBT Mermaids di Kota Pekanbaru

Makna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu: arti, maksud pembicara atau penulis. Makna adalah proses aktif yang ditafsirkan seseorang dalam suatu pesan. Semua ahli komunikasi, seperti dikutip Jalaluddin

Rakhmat (1996), sepakat bahwa makna kata sangat subjektif *words don't mean, people mean* (Sobur, 2015:20). Ada tiga hal yang dijelaskan para filsuf dan linguist sehubungan dengan usaha menjelaskan istilah makna. Ketiga hal itu, yakni: (1) menjelaskan makna secara alamiah, (2) mendeskripsikan kalimat secara alamiah, (3) menjelaskan makna dalam proses

komunikasi (Kempson, dalam Sobur, 2015:23).

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga ada penerimaan timbal balik pemahaman atas dasar pengalaman bersama dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal. Jadi, dalam kehidupan totalitas masyarakat setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan padanya untuk memberi makna pada tingkah lakunya sendiri (Kuswarno, 2009: 18)

Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi. Hubungan antara makna diorganisasi melalui proses ini, atau sering disebut *stock of knowledge* (Kuswamo, 2009 :18).

Perempuan pemain *game PUBG Mobile* tentunya memiliki pemaknaan tersendiri terhadap *game* yang mereka mainkan. Terdapat dua pemaknaan *game PUBG Mobile* bagi perempuan di Kota pekanbaru :

Pertama, perempuan pemain *game PUBG Mobile* memaknai sebagai media komunikasi dan menambah relasi. Selama memainkan *game PUBG Mobile*, para pemain perempuan ini memaknai *game* sebagai media komunikasi yang dapat menghubungkan mereka dengan orang

terdekat ataupun orang yang baru mereka kenal.

Dalam pandangan Schutz manusia adalah makhluk sosial, sehingga kesadaran akan kehidupan dunia sehari-hari adalah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal (Kuswarno, 2009:18).

Kedua, perempuan memaknai *game PUBG Mobile* sebagai dunianya. Schutz dan pemahaman kaum fenomenologis beranggapan tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Dengan demikian, fenomenologi menekankan pada pengalaman nyata sebagai pokok realitas. Dalam fenomenologi segala sesuatu dipaparkan sebagaimana adanya. Perspektif ini mencoba memahami realitas dari sudut pandang subjek.

Pemain *PUBG Mobile* perempuan mendapatkan sesuai yang dikatakan oleh Schutz dan pemahaman kaum fenomenologis. Mereka mendapatkan dunianya sendiri, mendapatkan perspektif baru sesuai dengan yang mereka alami sendiri dalam bermain *game PUBG Mobile*.

Pengalaman Komunikasi Pemain Perempuan pada *game PUBG Mobile* di Kota Pekanbaru.

Pengalaman komunikasi perempuan pemain *game PlayerUnknown's Battle Ground Mobile* akan dikategorisasi

menjadi jenis-jenis pengalaman tertentu yang meliputi, yaitu:

a. Pengalaman Komunikasi menyenangkan. Sebuah pengalaman dapat disebut sebuah pengalaman yang positif (menyenangkan) manakala isi, konteks dan dampak dari dipahami dan dirasakan oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat memberdayakan secara langsung (Wirman:2012:89). Pengalaman komunikasi menyenangkan pertama adalah menambah teman baru. Menurut para informan dalam penelitian ini penggunaan *game PUBG Mobile* ternyata memiliki pengalaman komunikasi yang positif atau menyenangkan bagi para penggunanya, yaitu adalah dapat menambah teman. Pengalaman komunikasi dari segi positif tidak hanya dengan mendapatkan atau memiliki teman baru. Salah satunya yaitu dapat lebih kompetitif. Kompetitif merupakan hal-hal yang berhubungan dengan kompetisi/persaingan. Dimana para pengguna *game PUBG Mobile* merasa tertantang dan mengasah skill mereka untuk menjadi lebih baik lagi dan dapat membanggakan. Apalagi saat ini kompetisi *PUBG Mobile* tidak hanya untuk laki-laki saja tetapi juga terbuka untuk perempuan. Perempuan juga dapat menoreh prestasi di kompetisi khusus perempuan ataupun campuran.

b. Kedua pengalaman tidak menyenangkan, yaitu peristiwa komunikasi yang telah dialami, dimana isi, konteks, dan dampak dari proses komunikasi tersebut dirasa dan dipahami oleh pelaku sebagai sesuatu yang bersifat melemahkan rasa percaya diri ataupun *self esteem* mereka (Wirman:2012:89). Pemain perempuan pada *game PUBG Mobile* ini masih sering dianggap sebagai beban dan dianggap remeh oleh pemain laki-laki. Sehingga banyak pemain perempuan yang tidak menghidupkan *mic* untuk berkomunikasi. Sedangkan

komunikasi juga merupakan kunci untuk dapat memenangkan permainan ini. Dianggap remeh merupakan salah satu tindakan tidak menyenangkan yang dialami oleh informan pada penelitian ini.

Selain dianggap remeh, perempuan pemain *PUBG Mobile* dipandang sebagai perempuan kasar dan tidak memiliki moral. Karena pada hakekatnya perempuan adalah makhluk yang lemah lembut sedangkan pada kenyataannya perempuan pemain *game PUBG Mobile* ini juga dapat mengeluarkan kata kasar kepada satu timnya. Itulah yang menyebabkan sebagian besar orang-orang menganggap bahwa perempuan pemain *game PUBG Mobile* merupakan perempuan yang tidak memiliki moral. Sebagai pengalaman komunikasi tersebut yang merupakan alasan yang melatarbelakangi perempuan di kota Pekanbaru bermain *game PUBG Mobile*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, penulis akhirnya menarik kesimpulan dari penelitian mengenai Kontruksi Makna *Game PUBG Mobile* Bagi Komunitas Perempuan *BBT Mermaids* Di Kota Pekanbaru.

Motif penggunaan *game PUBG Mobile* terbagi atas dua yaitu motif karena (because motive) dan motif untuk (in order to motive). Motif karena (because motive) dikarenakan oleh hobi, trend dan pengaruh lingkungan, sedangkan motif untuk (in order to motive) karena adanya keinginan mencapai popularitas dan tidak dipandang lemah.

Pemaknaan *game PUBG Mobile* bagi pemain perempuan di Kota Pekanbaru terbagi dua, yakni sebagai media komunikasi dan membangun relasi dimana informan dapat menambah teman baru dan memperluas relasi khususnya dibidang game. Serta game sebagai

dunianya dimana bermain game merupakan hal yang wajib mereka lakukan setiap harinya sepulang kerja ataupun diwaktu luang.

Pengalaman komunikasi pada *game PUBG Mobile* bagi pemain perempuan di Kota Pekanbaru terbagi atas dua yaitu pengalaman komunikasi menyenangkan dan tidak menyenangkan. Pengalaman komunikasi menyenangkan yaitu dapat teman baru, bisa saling sharing (tukar pikiran baik pekerjaan, percintaan dan lain sebagainya), dan membangkitkan jiwa kompetitif dalam berkompetisi dikompetisi ladies khususnya, sedangkan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan yaitu dianggap remeh dan kasar. Kasar disini bukan dalam tindakan namun dalam perkataan. Dan tidak memiliki moral. Tidak memiliki moral dapat diartikan sebagai orang yang tidak memiliki nilai keagamaan (kurang), sering dianggap seperti anak yang melawan orang tua dan melewati jam malam karena kebiasaan tersebut hanya dilakukan orang-orang yang jauh dari agama.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut:

1. Banyak materi konseptual tentang motif dari referensi sebelumnya, memberikan kemudahan untuk penelitian selanjutnya. Namun pada saat observasi dan wawancara mendapatkan kesulitan, jika tidak memahami materi konseptual tentang motif secara matang, sehingga penelitian dengan menggunakan metode kualitatif mendapatkan hasil yang tidak mendalam.
2. Kesetaraan gender menjadi suatu hal yang penting untuk pengalaman Komunikasi game *PUBG* bagi perempuan. Agar tidak ada lagi

memandang remeh perempuan yang ingin kompetitif dalam bermain game. Dan juga tidak memandang negatif karena tidak semua perempuan pemain game suka berlaku toxic di dalam game.

3. Kepada pemerintah Kota Pekanbaru agar melihat potensi terhadap para pemain *game PUBG Mobile* yang sangat banyak diminati namun belum memiliki wadah yang menaunginya seperti ESI (Esport Seluruh Indonesia).

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2015. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Adian, Donny Gahral. 2010. *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Koekoesan.
- Afandi, Abdullah Khozin. 2007. *Fenomenologi: Pemahaman terhadap pikiran-pikiran Edmund Husserl*. Surabaya: El-Kaf.
- Ahmadi. A. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Apakah Kita Butuh Turnamen Esports Perempuan? dalam <https://esportsnesia.com/fokus/apakah-kita-butuh-kompetisi-esports-khusus-perempuan/> di akses pada 20 November 2019 pukul 19.45
- Arifin, E. Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Dasar-dasar Penelitian Karya Ilmiah*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media.
- Desagita, Feridias. 2018. *Fenomena Games PlayerUnknown's BattleGrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung*. Universitas Pasundan.
- Erwin Julius, S.P Honggowidjaja, Purnama Esa Dora. 2016. Perancangan Interior Fasilitas E-sports Arena (Jurnal Intra Vol. 4, No. 2 (2016) 672-681.. Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra.
- Farid, Muhammad. 2018. *Fenomenologi Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Indonesia Jadi 20 Besar Negara Konsumen Industri Game Terbesar! dalam <http://jagatplay.com/2017/05/news/indonesia-jadi-20-besar-negara-konsumen-industri-game-terbesar/> di akses pada 1 Juli 2019 pukul 13.28
- Indrawan, Rully dan Yaniawati, R. Poppy. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Ireztyawan, Ike. 2018. *Fenomena Game Mobile Legend Bagi Perempuan Anggota Victory Squad*. Universitas Riau
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi (fenomena pengemis kota bandung)*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- M. Abdillah Wiguna, dan Wawan Ardiyan S. 2016. Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia, JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 5, No.2, (2016) 2337-3520: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).
- Moleong, Lexy. J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rochman Natawidjaja. 1980. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Prathama Nugraha Fanjaya. 2015. Perancangan Interior Pusat Informasi E-Sports di Surabaya, JURNAL INTRA Vol.3, No.1, (2015) 1-5: Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra.
- Purwanto Ngalim. 1990. *Belajar Berhubungan dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silvadhya, Ardita. 2012. Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta, eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran. Vol. 1, No. 1. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Setyobroto, Sudiby. 1989. *Psikologi Olahraga*. Jakarta: Anem.

Sobur, Alex. 2014. *Filsafat Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Stenkuehler, C. William, D. 2006. *Where Every Knows Your (Screen) Name: Online Game as Third Places*. *J Comput Mediat Commun* 11(4):article 1.

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

The Top Mobile Apps, Games, and Publishers of Q1 2018: Sensor Tower's Data Digest dalam <https://sensortower.com/blog/top-apps-games-publishers-q1-2018> di akses pada 8 Januari 2020 pukul 20.30

Umar, Husein. 2009. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

West, Richard. Lynn H. Turner. 2007. *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Wirman, Welly. 2012. *Pengalaman komunikasi dan konsep diri perempuan gemuk*, *Journal of dialectics IJAD*. Vol. 2, No. 1. Bandung: Pascasarjana Unpad.\

10 YouTuber cewek Indonesia yang jago video game perang PUBG dalam <https://www.brilio.net/cewek/10-youtuber-cewek-indonesia-yang-jago-video-game-perang-pubg-181125a.html#> di akses pada 8 Januari 2020 pukul 20.25)