

## **KONSEP DIRI SULTAN GAME ONLINE**

Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Konsep Diri Pada *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE*

Ervan Diana Putra

Program Studi Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Public Relations

Universitas Garut, Garut 44112, No. HP: 0895338720962

*e-mail: ervan.dp30@gmail.com*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya pemain *game online* pada saat ini, *game online* merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh berbagai kalangan baik itu anak kecil, anak muda dan juga orang tua. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus utama pembahasannya yaitu pada *Sultan*-nya, yang mana hal tersebut merupakan suatu keanehan di mata masyarakat yang dimana pemain *game online* mengeluarkan uang dalam jumlah yang banyak hanya untuk membeli barang *Virtual* di dalam *Game Online*. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Sikap, Karakter Diri, Kebutuhan, Tujuan Hidup *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE* *Dragon* *Nest* *Mobile*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif kualitatif dan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi, studi pustaka dan gabungan/triangulasi. Peneliti mengambil lima subjek penelitian untuk dijadikan sebagai sumber data yang dilakukan secara *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan sikap pada *sultan game online* terbentuk oleh kebiasaan yang terbawa sejak kecil sehingga mengakibatkan kecanduan terhadap *game online*, selain itu dalam pembentukan sikap pada *sultan game online* di pengaruhi juga oleh anggota komunitas, perkembangan zaman serta *background* keluarga. Pembentukan karakter diri pada *sultan game online* di pengaruhi oleh faktor pengaruh dari *komunitas*, faktor pekerjaan serta faktor lingkungan. Sedangkan untuk kebutuhan, para *sultan game online* memiliki beberapa kebutuhan yang mana kebutuhan tersebut tertuju untuk memenuhi keinginannya seperti alat dalam sarana aktifitas seputar dunia per-*gaming*-annya serta kebutuhan akan sarana untuk memperlihatkan hasil dari bermain *game* nya melalui *tournament* untuk menyalurkan bakatnya. Kemudian dalam tujuan hidup para *sultan game online*, mereka mempunyai tujuan hidup

seperti orang pada umumnya, menjalani kehidupan sesuai ranah pekerjaan dan mempunyai perkembangan dalam dunia pekerjaannya.

Kata Kunci: Konsep Diri, *Sultan*, *Game Online*, *Komunitas*.

## I. Pendahuluan

*Sultan* didalam *Game Online* yaitu deskripsi untuk orang-orang yang mengeluarkan uang banyak untuk *Game Online* yang dimainkan oleh orang tersebut. *Sultan* pada *Game Online* merupakan suatu istilah yang diberikan pada pemain *Game Online* kelas atas. *Sultan* didalam sebuah *Game Online* sangat langka dibandingkan dengan pemain biasa, namun *Sultan* didalam *Game Online* banyak dikenal oleh pemain-pemain lain dikarenakan karakter pemain tersebut sangat berbeda dengan karakter pemain pada umumnya. Selain mempunyai tampilan karakter yang berbeda, *Sultan* didalam sebuah *Game Online* biasanya mempunyai karakter yang kuat didalam *Game Online* tersebut, sehingga segala sesuatu yang dia kerjakan di dalam game tersebut akan terasa mudah dibandingkan dengan pemain-pemain lainnya.

Meskipun mengeluarkan mata uang asli didalam *Game Online* tidak diharuskan dan hanya merupakan *opsional*, ternyata barang-barang yang dijual dengan mata uang asli tersebut dapat meningkatkan *progress* permainan seseorang secara signifikan. Bermain dalam sebuah *Komunitas Game Online* terkadang memicu rasa ingin diakui oleh pemain-pemain lainnya. Jalan pintas untuk meningkatkan *character* dalam *Game Online* tersebut adalah dengan membeli barang yang dijual dengan mata uang asli. Tipe pemain *Sultan* didalam *Game Online* sering disebut sebagai penyumbang *Game Online* itu sendiri sehingga *Game Online* tersebut bisa terus ada.

*ARTJUSTONE* merupakan salah satu komunitas *Game Online* yang berasal dari negara Indonesia didalam game *Dragon Nest Mobile*. *ARTJUSTONE* berfungsi sebagai wadah untuk para pemain *Dragon Nest Mobile* yang berada di *server SEA 1* yang bertujuan untuk menjalin silaturahmi dan menyalurkan hobi antar pemain.

*ARTJUSTONE server SEA 1* terbentuk pada tanggal 04 April 2018 bertepatan dengan pertama kali rilis *Dragon Nest Mobile* di Asia Tenggara (Argolla, 2019). *ARTJUSTONE* merupakan gabungan dari 2 komunitas game yaitu *ARTWORK* dan *JUSTONE* sehingga nama komunitas tersebut digabungkan menjadi *ARTJUSTONE* didalam game online *Dragon Nest Mobile* ini. Komunitas *ARTWORK* dan *JUSTONE* sebelumnya mempunyai komunitas di game *Dragon Nest* versi *PC (Personal Computer)* dibentuk pada tahun 2010 di *server Sentinel* kemudian kedua komunitas tersebut berpindah sejak rilis *Dragon Nest Mobile* di Asia Tenggara (Argolla, 2019).

Tujuan dari penggabungan dari 2 *Komunitas* ini untuk kolaborasi antara anggotaa dari *ARTWORK* dan *JUSTONE* yang mempunyai ciri khas dan kemampuan masing-masing dari kedua *Komunitas* tersebut. *ARTWORK* mempunyai anggota yang handal dalam *mode PVE (Player versus Enemy)* sedangkan *JUSTONE* mempunyai anggota yang handal dalam *mode PVP (Player versus Player)*. Dengan motto *ARTWORK* sebelumnya "*Together We Are Strong*" dan motto *JUSTONE* sebelumnya "*Number One*" ini memotivasi kita untuk bersama-sama bergerak untuk menjadi *Komunitas* nomer 1 di *Dragon Nest Mobile* ini (Oktafiansyah, 2019).

*ARTJUSTONE* mempunyai jumlah anggota sebanyak 120 orang yang mayoritas dari Indonesia dan sebagian kecil dari Philipina dan Thailand. Karena

*Komunitas* ini bermain di server *Asia Tenggara* jadi mempunyai beberapa pemain yang berasal dari luar Indonesia juga (Argolla, 2019). *ARTJUSTONE* kini tercatat menempati peringkat ke 3 *Komunitas* paling aktif didalam *Game Online Dragon Nest Mobile* ini dan 2 *Komunitas* diatas nya yaitu *Komunitas Saint* dan *Cosanostra* yang berasal dari Philipina.

*Dragon Nest Mobile* merupakan salah satu *Game Online 3D Action Adventure mobile game*. Pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain se-Asia Tenggara. Pemain dalam permainan *Dragon Nest Mobile* ini akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. *game Online Dragon Nest Mobile* tersebut melibatkan banyak pemain dan memberikan kesempatan untuk sama-sama bermain, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Adanya interaksi yang terjadi antar pemain dapat mengarah ke terbentuknya persahabatan, komunitas pemain, bahkan bisa mengarah pada konflik walau mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung. Banyak sekali pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang tak terhitung banyaknya untuk bermain dalam virtual gameworld (Clockworange, 2018).

Didalam *Game Online Dragon Nest Mobile* tersedia 4 Karakter yaitu *Mage, Archer, Warrior*, dan juga *Cleric*. Pemain diberikan pilihan untuk memilih karakternya dan memainkan game. Pemain juga diberikan pilihan untuk memainkan karakter lain kapanpun tapi pemain harus memainkan karakter tersebut dari awal permainan. Karakter yang telah dimainkan sampai tamat akan tetap tersimpan dan bisa di mainkan lagi kapanpun. Fitur ini menawarkan pemain untuk lepas dari model permainan yang monoton dan berulang-ulang dengan satu karakter dan juga menawarkan arena untuk mencoba berbagai skill-skill yang berbeda. Semua karakter diberikan kemampuan untuk berpindah tempat dengan cepat untuk menghindari serangan musuh (Bahbah, 2017).

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. Dengan bermain game online, maka para pemainnya bisa mendapatkan kepuasan tersendiri karena bisa berinteraksi dengan banyak orang dengan cakupan yang sangat luas. Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Populer nya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan Komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *Games Online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, Komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Jumlah pemain *Game Online* di Indonesia pada akhir tahun 2018 diprediksi mencapai 34 juta orang. Tingginya pertumbuhan pemain *Game Online*

saat ini tidak terlepas dari penetrasi *Smartphone* dengan kisaran harga Rp. 1 Juta. Saat ini *Platform* yang umum digunakan untuk bermain *Game* adalah *Smartphone* (Rachmawati, 2018).

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman.

Seperti halnya kemajuan pada bidang teknologi tentang game, yang mana pada zaman modern *Game online* Bisa menjadi salah satu gaya hidup, trend atau bahkan pekerjaan untuk mencari penghasilan. *Game online* saat ini telah menjadi hal baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, baik kalangan bawah menengah hingga kalangan atas. Tidak kurang banyak orang kaya yang melontorkan materinya hanya untuk bermain game. *Game online* juga tidak mencakup usia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa, kini mereka menjadi pangsa pasar bagi game online yang sedang booming.

*Sultan* yang tergabung di dalam *Komunitas ARTJUSTONE*, mereka mempunyai *Character Game Online* yang berbeda dibandingkan dengan pemain-pemain yang lainnya dengan berbagai *Item Mall* yang bisa dibeli dengan mata uang asli dengan tujuan menciptakan kepuasan tersendiri dalam bermain. Bahkan mereka mengeluarkan uang dalam jumlah banyak hanya untuk membeli barang *Virtual* di dalam *Game Online Dragon Nest Mobile* tersebut. Secara tidak langsung *Game Online Dragon Nest Mobile* ini memberikan pengaruh terhadap pemain-pemain *Game Online Dragon Nest Mobile* tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka kajian penelitian tentang Konsep diri *Sultan* relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Fajar Giandi dengan judul penelitian “Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online Dengan Menggunakan Game Online*” dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengapa pecandu *game online* bermain *game online*, untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pecandu *game online* menggunakan *game online* di dalam *game online* dan juga bagaimana perilaku komunikasi pecandu *game online* di luar *game online*. Hal ini memperkuat penelitian yang peneliti lakukan, maka senada, sependapat, dan diperkuat oleh tujuan dari penelitiannya. Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa alasan bermain pecandu *game online* mempengaruhi gaya komunikasi mereka di dalam *game online*, perilaku komunikasi baik didalam maupun di luar *game online* yang dilakukan pecandu *game online* berbeda dengan pemain *game online* pada umumnya.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka fenomena *Sultan* ini dapat dikaji oleh Teori Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61). Konsep Diri merupakan semua perasaan dan pemikiran seseorang mengenal dirinya sendiri. Konsep diri ini meliputi karakter diri, sikap, tujuan hidup, dan kebutuhan,. Konsep diri juga diartikan sebagai pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki individu tentang karakteristik dan ciri-ciri pribadinya.

Adapun alasan peneliti mengambil objek penelitian pada komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* ini, karena komunitas *ARTJUSTONE* merupakan salah satu komunitas *Game Online* Indonesia yang terkenal solid di

game *Dragon Nest Mobile* se-Asia Tenggara ini. Serta alasan pemilihan subjek pada *Sultan*, karena *Sultan* didalam *Game Online* masih dipandang sebagai suatu bentuk perilaku yang langka dikalangan masyarakat dan juga pemain lainnya dan alasan peneliti mengambil subjek pada *Sultan* yaitu untuk mengembangkan dan menambah subjek penelitian yang para peneliti lakukan khususnya di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut.

Serta alasan pemilihan subjek pada *Sultan*, selain untuk mengembangkan dan menambah keragaman subjek penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa/I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut, peneliti juga mempunyai alasan karena *Sultan* masih dipandang sebagai suatu kegiatan yang langka di kalangan masyarakat dan juga pemain *Game Online* lainnya. *Sultan* mempunyai penampilan karakter game yang berbeda dengan pemain lainnya, hal tersebutlah yang menjadi unsur pandangan masyarakat dan juga pemain-pemain lainnya tentang kelangkaan kegiatan *Sultan* dikalangan masyarakat dan pemain-pemain lainnya. Hal itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian secara mendalam terhadap *Sultan* dengan alasan untuk mengetahui konsep diri *Sultan* Game Online *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE*.

Atas dasar pemaparan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai konsep diri di kalangan *Sultan* yang tergabung kedalam sebuah komunitas Game Online, khususnya pada *Sultan* yang tergabung pada *Komunitas ARTJUSTONE*, dengan tujuan untuk mengetahui tentang bagaimana konsep diri pada *Sultan* Game Online yang meliputi karakter diri, sikap, kebutuhan dan tujuan hidup di *Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan Teori Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61) sebagai arahan penelitian. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menetapkan judul **Konsep Diri Sultan Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Konsep Diri Pada Sultan Game Online Di Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile)**.

## II. Metodologi Penelitian

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode kualitatif agar dapat menjelaskan tentang Konsep Diri Pada *Sultan* Di Komunitas *ARTJUSTONE*. Penelitian kualitatif merupakan perilaku artistik. Pendekatan filosofis dan aplikasi metode dalam kerangka penelitian kualitatif ditujukan untuk memproduksi ilmu-ilmu “lunak”, seperti sosiologi, antropologi (komunikasi dan *public relations*). Kepedulian utama penelitian kualitatif adalah keterbatasan objektivitas dan sosial sangat esensial. Esensinya adalah sebagai sebuah metode pemahaman atas keunikan, dinamika dan hakikat holistik dan kehadiran manusia dan interaksinya dengan lingkungan (Ardianto, 2014, hal. 59). Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian yaitu Komunitas *ARTJUSTONE* dalam konsep diri, sikap, karakter, kebutuhan dan tujuan hidup *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE*. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah *Sultan* yang tergabung kedalam di Komunitas *ARTJUSTONE*. Jenjang usia yang ada pada anggota komunitas itu sendiri berada pada jenjang usia yang dipilih berkisar pada

usia 15 – 35 tahun dan jumlah anggota di Komunitas *ARTJUSTONE* yaitu 120 anggota.

### **III. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini, peneliti membahas mengenai hasil temuan yang peneliti temukan termasuk di dalamnya tahapan wawancara mendalam, observasi dan studi pustaka. Peneliti akan membahas dan memaparkan hasil penelitian dari sudut pandang peneliti dan sudut pandang dari informan. Pembahasan dari sudut pandang peneliti di dapatkan dengan menginterpretasikan hasil wawancara dengan hasil penelitian. Pembahasan dari hasil penelitian ini juga didukung dengan hasil wawancara terhadap 5 orang informan yaitu *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* yang bersangkutan dengan penelitian ini.

#### **3.1 Sikap *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile***

Pada pembentukan sikap, penulis menyimpulkan bahwa konsep diri mengenai pembentukan sikap pada *Sultan Game Online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* terbentuk oleh beberapa faktor. Seperti halnya yang terjadi pada para informan yang mana mengungkapkan kecanduan terhadap *game online* dan rela mengeluarkan uang yang banyak di dalam *game online* disebabkan oleh kebiasaan yang terbawa sejak kecil sehingga mengakibatkan kecanduan pada *game online*, disini penulis menyimpulkan bahwa hal tersebut di adopsi dari lingkungan sekitarnya yang mana hal tersebut akan memberikan dampak dalam pembentukan sikapnya. faktor penyebab selanjutnya, yang mana ada peristiwa yang menjadi akumulasi teradopsinya aktifitas-aktifitas di dalam komunitas yang kemudian menjadi dasar sebagai suatu pengalaman yang kemudian membentuk sikap pribadinya.

Faktor selanjutnya yaitu yang mana dalam pembentukan sikap seseorang di tunjang oleh faktor intelegensi yang berkembang, faktor usia serta pengalaman dan faktor sejenis yang berkembang menjadi pandangan tersendiri. Hal tersebut serupa dengan pandangan para informan, yang kemudian faktor tersebut berkembang seiring dengan perkembangan intelegensi, umur serta pengalaman dari diri informan tersebut. Kemudian terjadi perkembangan dari apa yang disukainya dengan ditunjang oleh faktor pengalaman yang dialaminya, maka terbentuklah sikap dirinya karena ada faktor utama yang menjadi dasar yang kemudian di berkembang seiring pertumbuhan intelegensi serta pengalaman diri pribadinya.

Kemudian dalam pembentukan sikap ada faktor trauma juga, yang mana faktor tersebut memberikan kesan dalam suatu peristiwa atau aktifitas yang dialami oleh seseorang. Seperti yang para informan paparkan dalam hasil wawancara, mereka terkesan oleh peristiwa atau aktifitas yang ada di lingkungan mereka. Dengan melihat *game online* yang dimainkan oleh anak didiknya. Seperti yang dialami oleh Tanhana, dirinya terpengaruh untuk sama-sama memainkan *game online* tersebut. Akan tetapi setelah itu karena didasari oleh faktor trauma

yang mana memberikan kesan mendalam terhadap para informan tersebut, mereka tidak berhenti dengan hanya memainkan *game online* saja, akan tetapi mereka jauh lebih mendalam dengan mengikuti aktifitas seputar dunia per-*game*-an seperti bergabung ke dalam komunitas *game* dan kemudian mengikuti aktifitas yang ada didalam komunitas *game* tersebut. Dan pada akhirnya hal tersebut membentuk sikap-sikap mereka karena ada proses pengadopsian dari keseharian di komunitas *game* yang akhirnya membentuk sikap pribadi mereka.

### **3.2 Karakter Diri Sultan Game Online di Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile**

Karakter Diri secara garis besar, menurut hasil wawancara yang dilakukan bahwa informan memiliki karakter diri yang beragam yang disebabkan oleh lingkungan yang dimana mereka ada dalam ranah aktifitasnya. Karakter diri seseorang dapat berubah dan disebabkan pula oleh bawaan atau pengaruh internal, seperti halnya yang terjadi pada para informan yang mana mereka terpengaruh atau terdorong oleh faktor internal yang mana lingkungannya merupakan lingkungan yang menyukai dunia per-*game*-an.

Hal itu merupakan faktor dasar dalam pembentukan karakter diri mereka, selain itu faktor lingkungan dari komunitas pun merupakan salah satu faktor penyebab dalam pembentukan karakter diri para sultan *gaming* ini, seperti halnya aktifitas-aktifitas yang dilakukan dalam komunitas seperti *mabar*, *gathering*, dan aktifitas lainnya. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan, dalam pembentukan karakter diri sultan *gaming* ini disebabkan oleh pengaruh anggota komunitas lainnya. Anggota pada komunitas sangat memberikan dampak yang signifikan dalam pembentukan karakter diri, yang mana pola perilaku mereka sebagian akan ditiru oleh anggota lainnya dan akan melekat pada diri sendiri yang kemudian menjadi karakter diri para *sultan gaming* ini.

### **3.3 Kebutuhan Sultan Game Online di Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile**

Pada umumnya semua informan yaitu para sultan *gaming* yang tergabung di *Komunitas ARTJUSTONE* memiliki kebutuhan yang sama, yaitu kebutuhan-kebutuhan untuk melengkapi fasilitas atau kebutuhan alat dalam sarana aktifitas seputar dunia per-*gaming*-annya yang terdiri dari beberapa kebutuhan yaitu *Physical Needs* (Kebutuhan-kebutuhan fisik), *Safety Needs* (Kebutuhan-kebutuhan rasa aman), *Social Needs* (Kebutuhan-kebutuhan sosial), *Esteem Needs* (Kebutuhan-kebutuhan penghargaan), *Self Actualization* (kebutuhan aktualisasi diri). Kebutuhan ini merupakan kebutuhan tertinggi dari individu dan kebutuhan ini sekaligus paling sulit dilaksanakan. (Santoso, 2010 hal 111-112).

Merujuk pada pemaparan diatas yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, bahwasannya kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh para sultan *gaming* ini masuk dalam pemaparan tersebut. Yang mana dalam kebutuhan untuk pemenuhan keinginannya baik itu kebutuhan alat, fasilitas dan lain sebagainya masuk dalam kebutuhan *Physical needs*. Dalam kebutuhan *Physical needs* ini Abraham Maslow



mengungkapkan bahwa manusia mempunyai keinginan untuk memenuhi kebutuhannya yang berkenaan dengan kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Serta kebutuhan lainnya seperti halnya kebutuhan untuk menunjukkan aktualisasi dirinya sebagai seorang sultan *gaming* tersebut, masuk dalam kebutuhan *Self Actualization*.

Pada intinya, semua kebutuhan para *gamers* ini masih merujuk pada kebutuhan dana. Dana tersebut akan diorientasikan untuk pemenuhan kebutuhan penyediaan alat seperti PC, Hp dan aksesoris lainnya. Namun ada yang sedikit berbeda dengan informan lainnya, informan terakhir yaitu Fitri, ia mengungkapkan bahwa selain kebutuhan-kebutuhan lainnya yang sama dengan kebutuhan sultan *gaming* pada umumnya, ia mengungkapkan bahwa dirinya membutuhkan sarana aktifitas lain, yaitu sarana untuk mengasah kemampuannya disebuah *tournament game online*. Dengan begitu para sultan *gaming* maupun *gamers* lainnya dapat mempunyai suatu ruang atau wadah untuk menampilkan *skill*-nya sendiri. Selain itu Fitri juga mengungkapkan bahwa dirinya mempunyai *plan* untuk kedepannya ingin membawa arah para anggota *Komunitas ARTJUSTONE* kearah yang lebih positif, dengan begitu maka para anggota komunitas motor dapat mempunyai suatu penghasilan yang dapat digunakan sebagai penunjang atas kebutuhannya. Meninjau kembali pada pemaparan Abraham Maslow tentang kebutuhan, bahwa kebutuhan-kebutuhan yang informan Fitri ungkapkan ini masuk kedalam ranah kebutuhan *Safety Needs*, *Social Needs*, *Esteem Needs*.

**Tujuan hidup Sultan Game Online di Komunitas ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile** John Dewey menyebutkan bahwa perbedaan yang jelas antara makhluk hidup dan benda mati adalah bahwa makhluk hidup memelihara kelanjutan hidupnya dengan terciptanya pembaharuan dalam dirinya dan makhluk tidak hidup atau benda mati tentu sebaliknya. Diantara makhluk hidup itu terdapat manusia, manusia itu selama hidupnya berusaha dan berjuang untuk memanfaatkan alam sekitarnya, terutama sekali dia mempergunakan daya dan tenaga alam untuk kepentingan dirinya. Tujuan hidup bagi makhluk hidup merupakan suatu pembaruan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya.

Sama halnya dengan tujuan hidup para sultan *gaming* di *Komunitas ARTJUSTONE*, terlepas dari apa yang mereka paparkan mengenai tujuan hidupnya, intinya para sultan *gaming* sebagai makhluk hidup bertujuan untuk terus menerus memperbaharui hidupnya dengan mengejar apa yang diinginkannya karena hidup bagi makhluk hidup adalah proses pembaharuan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya. Seperti yang dipaparkan oleh para informan, yang mana mereka memaparkan bahwa untuk kedepannya menginginkan hal-hal yang lebih baik dari pada saat ini, maksudnya seperti yang dipaparkan dalam pertanyaan sebelumnya yang merujuk pada pedoman wawancara, mereka memaparkan bahwa untuk kedepannya ia menginginkan kehidupan seperti manusia pada umumnya.

Hal tersebut merupakan salah satu tujuan dalam hidup mereka yang mana sama dengan pemaparan yang di paparkan oleh John Dewey yaitu manusia

sebagai makhluk hidup menginginkan pembaharuan dalam hidupnya. Adapun penjelasan mengenai kehidupan seperti orang pada umumnya, maksudnya yaitu seperti berkeluarga, bekerja dan mempunyai keturunan, adapun untuk tujuan dirinya mengikuti aktifitas di *Komunitas ARTJUSTONE* mereka memaparkan hanya sebagai penyaluran hobi dalam bidang yang ia sukai, serta untuk mempunyai suatu histori yang mengesankan dalam hidupnya yang sesuai dengan apa yang dirinya sukai agar mempunyai suatu cerita bagi anak-anaknya kelak. Dan untuk keseluruhan informan, mereka mengungkapkan bahwa mereka tidak tahu sampai kapan mereka akan bergabung kedalam suatu komunitas *game*, akan tetapi sepanjang mereka bisa untuk bergabung, mereka akan tetap bergabung dengan mengikuti segala aktifitasnya.

#### IV. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Pembentukan sikap pada sikap Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* dapat disimpulkan dari pengadopsian tingkah prilaku dalam kehidupan sehari-hari mereka terkait aktifitas mereka di dalam komunitas yang mereka ikuti. Pengadopsian tersebut didapati mereka pertama dari gaya hidup mereka dalam pembelian perangkat *game* dengan harga yang tidak murah, aktifitas *match* dan *gathering* sesama anggota komunitas, serta faktor kesukaan atau hobi mereka terhadap *game online*.
2. Pembentukan karakter diri pada Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* dapat disimpulkan terbentuk oleh faktor pengkualifikasian diri, yang mana faktor tersebut merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan setiap hari yang kemudian menjadi suatu kebiasaan pada diri seseorang. Seperti halnya pada Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* yang mana keseharian mereka diisi dengan aktifitas seputar dunia *gaming*, hal tersebut menjadi suatu kebiasaan yang mereka lakukan dalam kesehariannya yang kemudian melekat dan menjadi suatu karakter, sifat atau bisa dikatakan sebagai suatu cap tetap tentang diri pribadinya.
3. Kebutuhan Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* tidak terlepas dalam kebutuhan material, hal tersebut ditujukan mereka untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka dalam aktifitas perakitan PC, pembelian *Device Premium*, pembelian aksesoris *game* serta pembelian *skin* yang akan menunjukkan tentang citra diri mereka sebagai seorang anak *game*. Selain itu Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* tidak terlepas dalam kebutuhan aktualisasi diri mereka sebagai seorang *gamers*.

4. Tujuan hidup merupakan suatu pembaruan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya, terlepas dari apa yang mereka paparkan mengenai tujuan hidupnya, intinya para Sultan *Game Online* player *Dragon Nest Mobile* di *Komunitas ARTJUSTONE* sebagai makhluk hidup bertujuan untuk terus menerus memperbaharui hidupnya dengan mengejar apa yang di inginkannya. Menyesuaikan apa yang diharapkan olehnya sesuai dengan keadaan yang sedang di jalankannya.

### **Daftar Pustaka**

- Ardianto, E. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, O. U. (1997). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Jess Feist, G. J.-A. (2017). *Teori Kepribadian : Theoris Personality*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi, 2012, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, Z. F., & Din, A. M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhron, M. (2017). *Konsep diri : Self Esteem*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Syam, N. W. (2012). *Psikologi Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.