

**PERSEPSI ANGGOTA TIM *NEVER LUCKY*
TERHADAP GENDER AVATAR DALAM GAME
PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE**

Oleh

MOCH. ILHAM JAYA PERMANA

S2222028

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapat Gelar Sarjana (SI) Ilmu
Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik



**PROGRAM SARJANA (S1)
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERSEPSI ANGGOTA TIM *NEVER LUCKY* TERHADAP
GENDER AVATAR DALAM GAME *PLAYER UNKNOWN
BATTLEGROUNDS MOBILE***

Oleh

MOCH. ILHAM JAYA PERMANA

S2222028

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian

Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Gorontalo, 30 November 2024

Menyetujui,

Pembimbing I



Dwi Ratnasari, S.Sos., M.I.Kom

NIDN. 0928068903

Pembimbing II

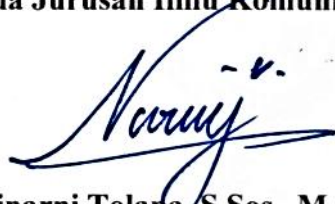


Ariandi Saputra, S.Pd., M.AP

NIDN. 1602058701

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Minarni Tolaga, S.Sos., M.Si.

NIDN. 0922047803

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSEPSI ANGGOTA TIM *NEVER LUCKY* TERHADAP GENDER AVATAR DALAM GAME *PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE*

Oleh

MOCH. ILHAM JAYA PERMANA

S2222028


Diperiksa Oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)
Universitas Ichsan Gorontalo

- | | |
|--|---------|
| 1. Dr. Andi Subhan, S.S.,M.Pd | : |
| 2. Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si | : |
| 3. Cahyadi Saputra Akasse, S.I.Kom., M.I.Kom | : |
| 4. Dwi Ratnasari, S.Sos.,M.I.Kom | : |
| 5. Ariandi Saputra, S.Pd.,M.AP | : |

Gorontalo, 30 November 2024
Mengetahui

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Dr. Mochammad Sakir, S.Sos, S.I.Pem., M.Si
NIDN. 0913027101


Minarni Tolapa, S.Sos., M.Si.
NIDN. 0922047803

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Moch. Ilham Jaya Permana

NIM : S2222028

Program Studi : Ilmu Komunikasi

1. Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "*Persepsi Anggota Tim Never Lucky Terhadap Gender Avatar dalam Game Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*" adalah benar-benar asli atau merupakan karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan Gelar Sarjana, baik Universitas Ichsan Gorontalo maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan peneletian sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dan saran dari pembimbing dan penguji pada saat ujian skripsi ini.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan yang saya buat tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Gorontalo, Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan



Moch. Ilham Jaya Permana

ABSTRACT

MOCH. ILHAM JAYA PERMANA. S2222028. NEVER LUCKY TEAM MEMBERS' PERCEPTION TOWARDS AVATAR GENDER IN PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE GAME

This study aims to analyze the perception of Never Lucky Team members towards the Avatar gender in the Player Unknown Battlegrounds Mobile game. Avatar in this game not only functions as an aesthetic element, but also as a representation of identity, playing strategy, and a means of non-verbal communication. This study is conducted using a qualitative approach through observation, in-depth interviews, and documentation, focusing on the experiences and interpretations of nine Never Lucky Team members in Leato Selatan Village, Dumbo Raya Subdistrict, Gorontalo City, who are active in local and national tournaments. The study indicates that the choice of Avatar gender reflects personal preferences, playing strategies, and efforts to build a digital identity. Most informants chose female Avatars, considered slimmer and more agile, providing tactical advantages on the battlefield. In addition, using female Avatars is often associated with more attractive aesthetics and flexibility in customizing skins and accessories. Some informants choose male Avatars to reflect their personality or to utilize certain skins that are considered more suitable for male Avatars. The finding in this study is that Avatars function as a tool to build social relationships in the gaming community, strengthen teamwork, and enhance the gaming experience. Factors affecting player perceptions include visual sensing of Avatar design, attention to strategic elements, and interpretation of the Avatar's social and symbolic functions. This study provides insight into how digital elements in online games create dynamics of social interaction and their influence on players' virtual identities in the modern technological era.

Keywords: perception, gender, avatar, gamers, Player Unknown Battlegrounds



ABSTRAK

MOCH. ILHAM JAYA PERMANA. S2222028. PERSEPSI ANGGOTA TIM *NEVER LUCKY* TERHADAP GENDER *AVATAR* DALAM GAME *PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi anggota Tim *Never Lucky* terhadap gender *Avatar* dalam game *Player Unknown Battlegrounds Mobile*. *Avatar* dalam game ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai representasi identitas, strategi bermain, dan sarana komunikasi non-verbal. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang berfokus pada pengalaman dan interpretasi sembilan anggota tim *Never Lucky* di Kelurahan Leato Selatan Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo, yang aktif dalam turnamen lokal dan nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pilihan gender *Avatar* mencerminkan preferensi pribadi, strategi bermain, dan upaya untuk membangun identitas digital. Sebagian besar informan memilih *Avatar* wanita karena dianggap lebih ramping dan lincah, memberikan keuntungan taktis di medan pertempuran. Selain itu, penggunaan *Avatar* wanita sering dikaitkan dengan estetika yang lebih menarik dan keluwesan dalam kustomisasi skin serta aksesoris. Di sisi lain, beberapa informan memilih *Avatar* pria untuk mencerminkan kepribadian atau untuk memanfaatkan skin tertentu yang dianggap lebih cocok digunakan pada *Avatar* pria. Studi ini juga menemukan bahwa *Avatar* berfungsi sebagai alat untuk membangun hubungan sosial di komunitas game, memperkuat kerja sama tim, dan meningkatkan pengalaman bermain. Faktor-faktor yang memengaruhi persepsi pemain meliputi penginderaan visual terhadap desain *Avatar*, perhatian pada elemen strategis, dan interpretasi terhadap fungsi sosial serta simbolik *Avatar*. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana elemen digital dalam game online menciptakan dinamika interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap identitas virtual pemain di era teknologi modern.

Kata kunci: persepsi, gender, *avatar*, pemain game, *Player Unknown Battlegrounds*

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and try give more than I receive, I wanna thank me for try and do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times”

(Snoop Dogg)

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

- ❖ Kedua orang tua tercinta Ayah **Ibrahim Musa Pore** dan Ibu **Fitria Abdullah** , sumber doa dan kekuatanku dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih atas cinta, doa, dan pengorbanan yang tak pernah henti. Skripsi ini adalah wujud kecil dari rasa hormatku kepada kalian.
- ❖ Untuk Orang-orang terdekat yang selalu percaya padaku bahkan ketika aku meragukan diri sendiri, kalian adalah alasan aku terus berjuang.
- ❖ Seluruh Keluarga tanpa terkecuali terima kasih sudah memberikan motivasi dan dorongan disaat aku hampir menyerah

ALMAMATERKU TERCINTA

UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Puji syukur kita panjatkan kepada *Allah Subhanahu Wa Ta' ala*, karena atas berkat dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian, untuk memperoleh gelar Sarjana strata satu pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa perjalanan dalam menyelesaikan karya ini tidak terlepas dari dukungan, doa, dan cinta dari orang tua tercinta. Dalam setiap langkah, kasih sayang mereka menjadi kekuatan dan inspirasi yang tiada tara. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini, penulis persembahkan penghargaan dan rasa terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua penulis atas segala pengorbanan, motivasi, dan bimbingan yang tak henti-hentinya diberikan.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan yang menyeluruh dan mendalam mengenai "Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar Dalam Game *Player Unknown Battlegrounds Mobile*". Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis cukup banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan baik secara moril maupun material. Oleh sebab itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada, Yang Terhormat,

1. Ibu Dr. Hj. Juriko Abdussamad, M.Si selaku ketua yayasan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (YPIPT) Ichsan Gorontalo
2. Bapak Dr. Abdul Gaffar La Tjokke, M.Si selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo
3. Bapak Dr. Mochammad Sakir, S.Sos, S.I.Pem., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. Ibu Minarni Tolapa, S.Sos, M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi, sekaligus penguji skripsi.

5. Ibu Dwi Ratnasari, S.Sos.,M.I.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Ariandi Saputra, S.Pd.,M.AP selaku pembimbing II
6. Bapak Dr. Andi Subhan, S.S.,M.Pd dan Bapak Cahyadi Saputra Akasse, S.I.Kom., M.I.Kom selaku penguji skripsi
7. Bapak Don R. Lamusu, S,ik selaku Lurah Leato Selatan.
8. Seluruh staf dosen dan tata usaha dilingkungan civitas akademika Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
9. Kepada teman-teman Peneliti dan Sahabat yang selalau menyemangati dan membantu menyelesaikan usulan penelitian ini.

Semoga bantuan dan dorongan yang penulis terima dari semua pihak, dapat menjadi petunjuk kearah masa depan yang lebih baik.

Gorontalo, Desember 2024

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.4.1 Manfaat Teoritis	12
1.4.2 Manfaat Praktis	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Komunikasi	14
2.1.1 Definisi Komunikasi	14
2.1.2 Komponen-komponen Komunikasi	15
2.1.3 Jenis-jenis Komunikasi	15
2.1.4 Model-model Komunikasi	16

2.1.5 Relevansi Komunikasi di Era Digital.....	16
2.2 Persepsi	16
2.3 Sosial Media.....	20
2.4 Gender.....	21
2.4.1 Gender dalam Komunikasi.....	22
2.4.2 Gender dalam avatar game online.....	23
2.5 Penelitian terdahulu	25
2.6 Kerangka berpikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	28
3.2 Metode Penelitian	28
3.3 Lokasi Penelitian.....	29
3.4 Sumber Data.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6 Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sejarah <i>Team Never Lucky</i>	32
4.2 Hasil Penelitian	32
4.2.1 Pengindraan.....	34
4.2.2 Atensi	36
4.2.3 Interpretasi	36
4.3. Pembahasan.....	38

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN	47
5.2 SARAN	48

DAFTAR PUSTAKA

JADWAL PENELITIAN

LEMBAR KONSULTASI

PEDOMAN WAWANCARA
LAMPIRAN GAMBAR
SURAT IZIN PENELITIAN
SURAT REKOMENDASI
HASIL TURNITIN
BIODATA MAHASISWA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet saat ini tidak dapat terpisahkan dari media baru. Dimana media baru banyak menawarkan kepada para penggunanya untuk memilih informasi-informasi yang sesuai untuk dikonsumsi, mengendalikan informasi interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru. Munculnya virtual *reality*, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru.

Media baru memungkinkan para penggunanya untuk menggunakan ruang tanpa batas, serta dapat memperluas jaringan komunikasi yang sudah ada dan tersedia serta dapat menunjukkan identitas lainnya yang berbeda dari dunia nyata atau keadaan sebenarnya.

Pada era modernisasi sekarang dapat kita lihat dan rasakan bahwa perkembangan teknologi sudah semakin canggih dengan tersedianya beberapa alat dan barang moderen sebagai media pendukungnya. Selain itu perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi dibidang internet. Dimana internet sekarang sudah dapat diakses di beberapa tempat bahkan di daerah kecil sekalipun. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang juga sudah tersedia *smartphone* yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi salah

satunya *game online* dimana sangat mudah sekali untuk kita cari bahkan dimainkan. Jadi permainan *erw4* dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi masyarakat baik secara sadar atau tidak yang dirasakan, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari masyarakat diberbagai golongan dan usia. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Oleh karena itu beberapa tahun belakangan ini permainan game elektronik atau yang lebih dikenal dengan *Game Online* sangat mengalami kemajuan yang sangat pesat.

Permainan adalah sebuah aktivitas dan rekreasi yang bertujuan hiburan serta mengisi waktu luang. Bahkan banyak di antara mereka yang menjadikannya sebagai media berolahraga ringan. Permainan dapat dilakukan serta dinikmati dengan cara bermain sendiri ataupun bersama dengan teman sekitar. Permainan merupakan salah satu objek yang terdiri dari berbagai komponen-komponen yang mempunyai aturan dan cara serta teknis dalam melakukannya. Permainan ini juga memiliki beberapa kriteria seperti kompetisi, kesempatan, kesamaan bahkan kebebasan, aktivitas, serta berbagi pengalaman satu sama lainnya. Melalui kegiatan bermain seseorang dapat menemukan dirinya yang akan menghadapi permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan bermain *game online*. *Game online* juga merupakan salah satu *game* yang berbasis akun atau *game* yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda.

Dengan kata lain seorang bisa bermain game dimanapun, kapanpun dan menggunakan perangkat apapun (*smartphone*, tablet dan komputer). Ada jenis game *online* yang sering dimainkan diantaranya *mobile legend*, *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, *Free Fire* serta masih banyak lagi jenis game lainnya. Dengan desain grafisnya yang mampu menarik pemain untuk bermain game, game yang berkonsep perang dan menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang menarik serta game tersebut mampu membuat publik tergiur untuk bermain game salah satunya game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

Dalam era digital yang terus berkembang, game *online* telah menjadi salah satu bentuk media yang paling menonjol dan berpengaruh. Salah satu alasan utama mengapa game *online* dianggap sebagai media baru adalah kemampuannya untuk menyediakan platform interaktif bagi pemain. Dalam game *online*, pemain tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi mereka aktif berpartisipasi dalam naratif dan pengalaman yang disajikan oleh game tersebut. Hal ini menciptakan interaksi yang mendalam antara pemain, karakter avatar dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, dan pemain lainnya.

Game *online* juga memfasilitasi berbagai bentuk komunikasi. Pemain dapat berkomunikasi satu sama lain melalui pesan teks, suara, atau video chat selama permainan. Selain itu, ada pula komunikasi non-verbal yang terjadi melalui tindakan karakter dalam game. Ini menciptakan peluang komunikasi

yang unik dan kompleks, yang memungkinkan pemain untuk membangun hubungan sosial dalam dunia maya.

Game *online* telah memiliki dampak signifikan pada budaya populer, Karakter, musik, dan elemen-elemen lain dari game sering kali menjadi bagian dari budaya populer yang lebih luas. Misalnya, turnamen e-sport dan *streaming* game menjadi hiburan yang sangat populer di kalangan pemirsa *online*. Hal ini menciptakan peluang untuk memahami bagaimana game mempengaruhi dan mencerminkan budaya saat ini.

Game *online* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan media baru yang memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek komunikasi. Peneliti komunikasi dapat menggali potensi penelitian dan pemahaman yang lebih dalam mengenai peran game *online* dalam budaya digital saat ini. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang game *online*, dapat lebih memahami dinamika komunikasi dalam era digital yang terus berkembang.

Bisnis digital saat ini mulai mengarah kepada konsep *co-creation* yang terdapat penciptaan nilai secara bersama-sama antara perusahaan dan pelanggan, yang memungkinkan pelanggan untuk mengkonstruksi bersama pengalaman layanan yang sesuai dengan diri pelanggan. Genre game yang berpeluang untuk melakukan *co-creation* dengan pelanggan adalah *role-Playing* Game, game tersebut seringkali memberikan opsi untuk membuat Avatar sebagai *point of view* dari pemain dan tidak jarang menjadi perwakilan visual pemain ketika berinteraksi di dalam game baik dengan *setting* dan

lingkungan di dalam game maupun dengan pemain lainnya. Avatar akan memegang peran penting dalam menentukan kualitas pengalaman bermain dan persepsi kualitas dari game yang dimainkan, karena seorang pemain game akan menggunakan Avatarnya untuk berinteraksi dengan lingkungan didalam game. Semakin banyaknya jumlah judul video game menimbulkan persaingan antar pengembang video game semakin ketat dan kompetitif, hal ini mendorong mereka para *developer* game untuk semakin kreatif dalam mendesain game mereka agar pemain loyal dan tidak cepat beralih untuk bermain game lainnya. Sedangkan kita mengetahui bahwa pengembangan game sangatlah susah, memakan waktu dan memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sehingga loyalitas pemain game dalam bermain game menjadi permasalahan krusial. Dalam konteks game secara umum, Avatar didefinisikan sebagai representasi visual dari pemain di dalam lingkungan virtual game. Identifikasi Avatar merupakan bagaimana seorang pemain melihat Avatarnya merupakan bagian dari dirinya, identifikasi pengguna dengan Avatarnya tidak ditentukan oleh *actual self* dari pengguna atau pemain, namun lebih kepada *ideal self* dan pemain game akan mengidentifikasi dirinya dengan Avatarnya sehingga akan merasa ada ketertarikan dengan Avatarnya dan pemain game cenderung melihat avatarnya sebagai versi ideal atas wujud dan kepribadian dirinya sehingga pemain akan membentuk Avatarnya sesuai dengan angan-angan yang ada didalam dirinya. Dengan kata lain, pemain akan mengidentifikasi Avatar yang dia buat sebagai dirinya.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar pada cara masyarakat menjalani kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang berkembang pesat adalah *Game Online*, seperti game *Player Unknown Battlegrounds Mobile*. Game ini bukan hanya menjadi sarana untuk bersenang-senang, tetapi juga media untuk membangun identitas digital melalui fitur Avatar yang disediakan. Di dalam komunitas gaming, Avatar menjadi simbol yang merepresentasikan diri pemain, baik secara visual maupun strategis.

Avatar adalah representasi visual atau simbolis dari individu dalam dunia virtual atau digital. Istilah ini awalnya berasal dari bahasa Sanskerta, yang berarti "penjelmaan" atau "inkarnasi," dan digunakan dalam konteks agama Hindu untuk menggambarkan penjelmaan dewa ke dunia manusia. Dalam konteks modern, khususnya dalam teknologi digital, Avatar merujuk pada bentuk representasi diri yang digunakan seseorang di berbagai platform, seperti game, media sosial, atau ruang virtual lainnya.

Avatar juga berpengaruh terhadap komunikasi antar pemain Avatar berperan sebagai "wajah" yang mewakili pemain di medan perang, membantu membangun interaksi sosial, baik dengan tim maupun lawan. Avatar yang unik dapat memudahkan anggota tim mengenali satu sama lain, terutama dalam mode permainan *squad*. Pemain dapat menggunakan Avatar mereka untuk mengekspresikan suasana hati, kreativitas, atau menunjukkan selera mereka dalam estetika.

Avatar juga merupakan wujud representasi visual yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi di dunia digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi, Avatar menjadi lebih personal dan canggih, mencerminkan kepribadian, preferensi, dan bahkan emosi pengguna secara *real-time*.

Definisi Avatar dalam game *online* yaitu karakter atau model yang mewakili pemain dalam dunia game. Avatar ini dapat disesuaikan dengan preferensi pemain, mencakup aspek fisik seperti bentuk tubuh, warna rambut, pakaian, hingga aksesoris. Contohnya adalah Avatar di game *Player Unknown Battlegrounds (Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile)*, yang memungkinkan pemain untuk menampilkan identitas unik mereka.

Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile adalah game ***battle royale***, di mana hingga 100 pemain bersaing untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup di sebuah arena pertempuran yang terus menyusut. Pemain dapat bermain secara individu, duo, atau dalam tim beranggotakan empat orang.

Avatar dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* adalah representasi digital pemain yang digunakan untuk berinteraksi dalam dunia permainan. Avatar ini dapat dikustomisasi dengan berbagai pilihan seperti pakaian, aksesoris, gaya rambut, dan skin. Selain sebagai simbol identitas, Avatar juga memiliki fungsi sosial dan estetika yang penting dalam pengalaman bermain.

Fungsi Avatar pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* menjadi wujud visual di dunia virtual *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, pemain dapat mencerminkan kepribadian, gaya atau preferensi mereka. Fungsi Avatar di Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* juga memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara non verbal melalui animasi, ekspresi atau gestur tertentu. Dalam mode *Squad*, Avatar membantu membangun kesan kebersamaan dengan satu tim. Avatar pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* mempunyai *Skin* atau Kostum eksklusif, menunjukkan level prestasi pemain atau investasi mereka dalam permainan. Terdapat beberapa kostum langka dan mahal menjadi simbol gengsi di komunitas game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile juga menawarkan berbagai opsi personalisasi Avatar, pemain dapat memilih tampilan awal, jenis kelamin, warna kulit, gaya rambut, dan bentuk wajah. Akan tetapi terdapat juga lima macam fitur Avatar berupa karakter yang masing-masing karakternya tidak dapat diubah wajah, bentuk tubuh dan rambutnya. Kelima karakter tersebut memiliki keahlian dan *Skill* yang berbeda-beda. Yang pertama yaitu Victor yang memiliki *Skill* untuk meningkatkan kecepatan reload senjata *Submachine Gun (SMG)*, kedua Sara, karakter Sara memiliki *Skill* yaitu mempunyai keahlian dalam mengendarai kendaraan, ketiga Carlo, karakter Carlo mempunyai kemampuan ketahanan apabila jatuh dari tempat-tempat tinggi, keempat Andy, Karakter Andy mempunyai keahlian

mengeluarkan dan menarik senjata dengan kecepatan Extra, dan yang terakhir karakter bernama Anna mempunyai keunikan dalam *Voice Pack* yang memungkinkan pemain dapat menggunakan suara uniknya selama permainan, seperti memberi perintah atau merespon situasi.

Avatar dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* menyediakan kostum dan aksesoris, kostum bisa berupa pakaian sehari-hari, pakaian bertema *event*, hingga pakaian karakter ikonik dari kolaborasi tertentu. Terdapat *Skin* untuk senjata, helm, tas hingga parasut dapat disesuaikan untuk melengkapi tampilan Avatar. Terdapat juga beberapa kostum atau *skin* dilengkapi dengan efek animasi khusus yang membuat Avatar terlihat lebih menarik. Avatar yang unik dan mudah dikenali membantu pemain membedakan teman dari musuh dalam pertempuran.

Banyak pemain termotivasi untuk bermain lebih sering demi mengumpulkan item baru untuk memperbarui tampilan Avatar mereka. Banyak kostum dan *skin eksklusif* hanya dapat diperoleh dengan membeli UC (mata uang dalam game), menciptakan kesenjangan antara pemain yang membayar dan yang tidak. Beberapa kostum mencerminkan *stereotip* gender tertentu, seperti pakaian yang hiperfeminin atau tidak praktis untuk pertempuran. Pemain sering merasa terdorong untuk membeli skin mahal agar terlihat lebih kompetitif atau menarik di komunitas.

Game online *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* juga sering menghadirkan kostum atau skin bertema budaya, seperti pakaian tradisional dari berbagai negara, tema festival, atau kolaborasi dengan merek

global. Hal ini membuat Avatar tidak hanya menjadi simbol individual, tetapi juga representasi budaya atau tren tertentu.

Masyarakat Indonesia merupakan sebagai salah satu kelompok pengguna aktif teknologi digital sering memanfaatkan Avatar di berbagai platform, termasuk dalam game dan media sosial. Peneliti lebih mengfokuskan penelitian ini di daerah Gorontalo, kepada salah satu Tim yang bernama *Never Lucky*.

Tim *Never Lucky* mempunyai prestasi yang cukup baik pada setiap *Tournament* yang diselenggarakan oleh pihak atau lembaga pemerintahan yang mengadakan *event-event*, tim *Never Lucky* mempunyai prestasi pada *tournament Online* se-Indonesia, *tournament Offline* yang diadakan di kota Gorontalo serta *tournament* cepat (*fast tour*).

Persepsi mereka terhadap Avatar mencerminkan pemaknaan mereka terhadap teknologi ini sebagai bagian dari identitas dan komunikasi digital. Banyak pemain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* melihat avatar sebagai simbol gaya hidup modern dan trend budaya populer. Misalnya, Avatar dengan pakaian atau aksesoris bertema tertentu dianggap "keren" dan mencerminkan rasa aktualitas mereka terhadap trend. Avatar memberikan rasa nyaman bagi Pemain yang mungkin merasa canggung dalam interaksi tatap muka. Dengan menggunakan avatar, mereka dapat lebih bebas mengekspresikan diri. Dalam game seperti *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, Avatar membantu mahasiswa membangun tim, bekerja sama, dan menciptakan hubungan sosial dengan orang lain

melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Persepsi avatar dalam konteks profesional Di beberapa platform profesional, seperti webinar atau ruang kerja virtual, mahasiswa menggunakan avatar untuk menampilkan diri secara formal atau sesuai dengan etika profesional.

Tim *Never Lucky*, yang berasal dari Kelurahan Leato Selatan, Kecamatan Dumbo Raya, Kota Gorontalo, adalah salah satu komunitas gamer yang aktif memainkan *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Dengan prestasi yang mencakup turnamen lokal hingga nasional, tim ini mencerminkan bagaimana *Game Online* mampu memfasilitasi interaksi sosial, kompetisi, dan ekspresi diri di dunia digital. Wilayah Leato Selatan, yang dikenal dengan komunitasnya yang aktif dan erat, menjadi tempat ideal bagi anggota tim untuk berkumpul dan berbagi pengalaman bermain.

Dalam *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, pilihan gender Avatar menjadi bagian penting dari strategi bermain dan ekspresi diri. Pemain dapat memilih Avatar wanita atau pria dengan berbagai kostum dan aksesoris. Pilihan ini sering kali mencerminkan preferensi pemain, baik untuk alasan estetika, strategi, atau simbol status. Avatar wanita, misalnya, sering dipilih karena dianggap lebih ramping dan sulit dikenai tembakan, yang memberikan keuntungan taktis. Di sisi lain, avatar pria sering dipilih untuk menunjukkan kepribadian yang kuat atau dominan.

Di Leato Selatan, keberadaan Tim *Never Lucky* tidak hanya menjadi simbol prestasi lokal, tetapi juga mencerminkan bagaimana *Game Online* telah membentuk budaya baru dalam masyarakat. Tim ini sering berkumpul

untuk berlatih bersama dan berdiskusi strategi, menjadikan tempat tinggal mereka sebagai pusat aktivitas gaming.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik mengangkat penelitian yaitu “Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis melakukan penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian berupa kajian mendalam tentang “Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*” ini diharapkan dapat bermanfaat:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Persepsi Anggota Tim *Never*

Lucky Terhadap Gender Avatar dalam Game Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat milenial yang ingin mengetahui ”Persepsi Anggota Tim *Never Lucky Terhadap Gender Avatar dalam Game Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*”.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia, yang memungkinkan individu untuk berbagi informasi, ide, perasaan, dan makna. Berbagai definisi tentang komunikasi telah disampaikan oleh para ahli, menggambarkan betapa luas dan kompleksnya konsep ini. Berikut adalah beberapa perspektif teoretis yang sering dirujuk:

2.1.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses pertukaran pesan antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan) melalui berbagai saluran, dengan tujuan untuk mencapai pemahaman bersama. Menurut Shannon dan Weaver (1949), komunikasi adalah proses transmisi informasi dari sumber ke penerima melalui media tertentu. Definisi ini menekankan komunikasi sebagai transfer informasi secara linear.

Sebaliknya, Barnlund (2008) mengemukakan bahwa komunikasi adalah proses *transaksional* yang melibatkan pertukaran simultan pesan antara individu. Pandangan ini menyoroti interaksi dua arah dan pentingnya umpan balik dalam komunikasi.

2.1.2 Komponen-Komponen Komunikasi

Komunikasi terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu:

1. Pengirim (Sender) yaitu Individu atau entitas yang memulai proses komunikasi.
2. Pesan (Message) Informasi atau gagasan yang disampaikan.
3. Saluran (*Channel*) Media atau metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti lisan, tulisan, visual, atau digital.
4. Penerima (*Receiver*) Individu atau entitas yang menerima dan menafsirkan pesan.
5. Umpan Balik (*Feedback*) Respons yang diberikan penerima kepada pengirim, menunjukkan sejauh mana pesan dipahami.

2.1.3 Jenis-Jenis Komunikasi

Komunikasi dapat diklasifikasikan berdasarkan saluran, tujuan, dan konteks. Komunikasi Verbal berbasis kata, baik lisan maupun tulisan. Komunikasi Non-Verbal meliputi gerak tubuh, ekspresi wajah, nada suara, dan elemen lain yang mendukung atau menggantikan pesan verbal. Komunikasi Interpersonal terjadi antara dua individu untuk membangun hubungan. Sedangkan komunikasi massa menggunakan media untuk menjangkau audiens yang luas. Komunikasi digital berbasis teknologi, seperti media sosial dan aplikasi pesan instan.

2.1.4 Model-Model Komunikasi

Berbagai model komunikasi telah dikembangkan untuk menggambarkan proses komunikasi yaitu :

1. Model Linear (Shannon & Weaver) Menggambarkan komunikasi sebagai proses satu arah dengan fokus pada pengirim, pesan, dan saluran.
2. Model Interaksional (Schramm) Menambahkan elemen umpan balik, menunjukkan bahwa komunikasi melibatkan dua arah.
3. Model Transaksional Menggambarkan komunikasi sebagai proses dinamis di mana pengirim dan penerima secara simultan berperan sebagai komunikator.

2.1.5 Relevansi Komunikasi di Era Digital

Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi telah berubah secara signifikan. Media digital telah memperluas jangkauan dan kecepatan komunikasi, memungkinkan interaksi yang lebih cepat dan global. Namun, hal ini juga menimbulkan tantangan, seperti misinterpretasi pesan dan kehilangan elemen non-verbal.

2.2 Persepsi

Menurut Deddy Mulyana, persepsi adalah proses yang melibatkan bagaimana manusia menafsirkan atau memaknai pesan atau informasi yang diterima melalui indra. Deddy Mulyana menekankan bahwa persepsi

merupakan inti dari komunikasi karena seseorang berinteraksi dengan orang lain berdasarkan bagaimana ia mempersepsi orang tersebut, bukan berdasarkan realitas objektif.

Persepsi adalah proses mental yang melibatkan pengolahan dan penafsiran informasi yang diterima oleh indera untuk membentuk pemahaman atau gambaran tentang suatu objek, situasi, atau fenomena. Persepsi bukan hanya tentang apa yang kita lihat atau dengar, tetapi juga bagaimana kita memberi makna terhadap stimuli yang ada berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan konteks sosial atau budaya. Persepsi yaitu proses internal yang memungkinkan kita memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita.

Persepsi yaitu inti komunikasi, sedangkan penafsiran (interpretasi) adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian balik (*decoding*) dalam proses komunikasi. Hal ini jelas tampak pada definisi John R. Wenburg dan William W. Wilmot: “Persepsi dapat didefinisikan sebagai cara organisme memberi makna”. Rudolph F. Verderber: “Persepsi adalah proses menafsirkan informasi indrawi,” atau J. Cohen: “Persepsi didefinisikan sebagai interpretasi bermakna atas sensasi sebagai representatif objek eksternal. Persepsi adalah pengetahuan yang tampak mengenai apa yang ada diluar sana.”

Persepsi merupakan proses awal dari interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya. Melalui persepsi manusia menerima informasi dari

dunia luar untuk kemudian dimasukkan dan diolah dalam sistem pengolahan informasi dalam otak. Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang didalam memahami informasi tentang lingkungan baik melalui penglihatan, pendengaran, penerimaan dan penghayatan perasaan. Persepsi dalam arti sempit adalah penglihatan bagaimana cara seseorang melihat sesuatu. Sedangkan dalam arti luas ialah pandangan atau pengertian, yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.

Persepsi merupakan aktifitas yang menyeluruh dalam diri individu, maka apa yang ada dalam diri individu akan ikut aktif dalam persepsi. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam persepsi dapat dikemukakan karena perasaan, maupun berfikir, pengalaman individu tidak sama, maka dalam mempersepsi stimulus, hasil persepsi mungkin berbedaa antara individu satu dengan individu lainnya.

Persepsi merupakan sesuatu proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh dan menginterpretasikan stimulus (rangsangan) yang diterima oleh sistem pada indera manusia. Jadi, persepsi menyangkut hubungan manusia dengan lingkungan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

Kenneth K. Serreno dan Edward M. Bodaken, juga Judy C. Person dan Paul E Nelson, menyebutkan bahwa persepsi terdiri dari tiga aktivitas, yaitu seleksi, organisasi dan interpretasi. Yang dimaksud seleksi sebenarnya

mencakup sensasi dan atensi, sedangkan organisasi melekat pada interpretasi, yang dapat didefinisikan sebagai meletakkan suatu rangsangan bersama rangsangan lainnya sehingga menjadi suatu keseluruhan yang bermakna. Sebenarnya, ketiga tahap persepsi (sensasi, atensi dan interpretasi) tidak dapat dibedakan secara tegas, kapan satu tahap berakhir dan kapan tahap berikutnya mulai. Dalam banyak kasus ketiga tahap tersebut berlangsung nyaris serempak.

Atensi tidak terelakan karena sebelum kita merespons atau menafsirkan kejadian atau rangsangan apapun, kita harus terlebih dulu memperhatikan kejadian atau rangsangan tersebut. Ini berarti bahwa persepsi mensyaratkan kehadiran suatu objek untuk dipersepsi, termasuk orang lain dan juga diri sendiri. Dalam banyak kasus, rangsangan yang menarik perhatian kita cenderung kita anggap lebih penting daripada yang tidak menarik perhatian kita.

Tahap terpenting dalam persepsi adalah interpretasi atas informasi yang diperoleh melalui salah satu atau lebih indra kita. Namun kita tidak dapat menginterpretasikan makna setiap objek secara langsung; melainkan menginterpretasikan makna informasi yang dipercayai mewakili objek tersebut.

Persepsi sebagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masuk masukkan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Apa yang kita persepsi sangat erat

kaitannya dengan pengetahuan serta pengalaman, perasaan, keinginan, dan juga tidak sesuai dengan bagaimana orang memandang atau mengamati penampilan dan perilaku orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada dasarnya persepsi merupakan suatu pengamatan individu sebagai hasil pengamatan tentang suatu objek, peristiwa dan sebagainya melalui panca indera, yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan penafsiran pesan sehingga seseorang dapat memberikan tanggapan mengenai baik buruknya atau positif negatifnya hal tersebut.

2.3 Sosial Media

Media sosial, yang merujuk pada platform digital berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan, berbagi, dan bertukar konten serta terlibat dalam interaksi sosial secara virtual, telah menjadi salah satu fenomena komunikasi paling signifikan di era modern, dengan karakteristik utamanya yang meliputi keterhubungan global, interaktivitas tinggi, dan aksesibilitas yang luas, sebagaimana didefinisikan oleh Kaplan dan Haenlein (2010) dalam kerangka *Social Media Ecology*, yang menggambarkan media sosial sebagai serangkaian aplikasi berbasis Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan pengguna, sementara Boyd dan Ellison (2007) menekankan aspek jaringan sosial dalam media ini, di mana pengguna tidak hanya mampu membangun hubungan dengan individu yang dikenal, tetapi juga dengan kelompok atau

komunitas yang lebih luas, sering kali berbasis pada minat atau tujuan bersama, sehingga media sosial berfungsi sebagai ruang digital untuk ekspresi identitas, pembentukan komunitas, penyebaran informasi, dan bahkan aktivitas ekonomi, yang di dalamnya terdapat dinamika komunikasi yang melibatkan berbagai model, seperti komunikasi interpersonal, komunikasi massa, dan komunikasi kelompok, serta dipengaruhi oleh fenomena seperti *user-generated content*, *virality*, dan algoritma personalisasi, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium yang membentuk ulang cara manusia berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun identitas di era digital, menjadikannya subjek yang relevan untuk dianalisis melalui pendekatan interdisipliner yang mencakup teori-teori komunikasi, sosiologi, dan teknologi informasi.

2.4 Gender

Billy K. Sarwono dalam bukunya, *Gender dalam komunikasi dan media* menjelaskan Ada perbedaan antara jenis kelamin dan gender. Ruth Wodak, 1997 (Simpson & Mayr, 2010, p. 18) mendefinisikan jenis kelamin sebagai karakteristik biologis yang melekat pada diri seseorang saat ia lahir, yaitu laki-laki atau perempuan. Karakteristik ini tidak dapat dipertukarkan kecuali melalui operasi kelamin. Sebaliknya, gender merupakan-perbedaan seksual, perilaku, tanggung jawab, pekerjaan dan profesi, juga dalam hal tertentu seperti sesuatu yang dianggap tabu berbeda bagi perempuan dan laki-laki. Pada awalnya perbedaan tersebut memang alami atau nature kemudian

berkembang menjadi *nurture* yang merupakan konstruksi tentang karakter feminin dan maskulin yang sifatnya lokal.

Gender merujuk pada konstruksi sosial dan budaya yang mengatur peran, perilaku, dan identitas individu berdasarkan kategori maskulin dan feminin. Dalam konteks digital, seperti *Game Online*, gender sering kali dikonstruksi melalui representasi visual, seperti Avatar, yang mencerminkan identitas pemain atau preferensi estetika mereka.

Menurut Butler (1990) *performativitas* gender, identitas gender tidak bersifat tetap, melainkan dibangun melalui tindakan atau representasi tertentu. Dalam *Game Online*, pemilihan gender Avatar menjadi salah satu bentuk "*performativitas*" ini, di mana pemain dapat mengonstruksi ulang identitas gender mereka di dunia virtual.

2.4.1 Gender dalam Komunikasi

Sarwono menekankan bahwa komunikasi adalah proses yang dipengaruhi oleh konstruksi gender. Perbedaan gender sering kali tercermin dalam cara individu berkomunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. Laki-laki, misalnya, cenderung diasosiasikan dengan gaya komunikasi yang langsung, tegas, dan berbasis logika, sementara perempuan sering kali dianggap menggunakan gaya komunikasi yang lebih emosional, empatik, dan berorientasi pada hubungan interpersonal. Namun, stereotip ini, menurut Sarwono, tidak sepenuhnya akurat karena dipengaruhi oleh norma

sosial yang mengakar dan sering kali mendiskreditkan kemampuan perempuan dalam ruang publik.

Dalam ranah komunikasi interpersonal, gender juga memengaruhi distribusi kekuasaan dan otoritas. Laki-laki lebih sering diberi posisi dominan dalam interaksi, sementara perempuan cenderung diharapkan untuk mendukung atau mengikuti. Ketimpangan ini tercermin dalam berbagai situasi, termasuk komunikasi di tempat kerja, keluarga, dan ruang publik, di mana perempuan sering kali menghadapi bias gender yang membatasi peran mereka.

2.4.2 Gender dalam Avatar Game Online

Avatar dalam *Game Online* adalah representasi digital yang digunakan pemain untuk berinteraksi di dunia virtual. Dalam game seperti *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, pemain memiliki kebebasan memilih Avatar berbasis gender (wanita atau pria), yang mencerminkan preferensi mereka. Kajian teoritis tentang gender dalam avatar mencakup beberapa aspek:

1. Ekspresi Identitas

Avatar memungkinkan pemain untuk mengekspresikan identitas gender yang sesuai dengan diri mereka, atau mengeksplorasi identitas yang berbeda dari dunia nyata. Pemain pria sering kali memilih Avatar wanita untuk alasan estetika atau simbolisasi kelembutan, sedangkan

pemain wanita memilih Avatar pria untuk mencerminkan kekuatan dan dominasi.

2. Gender Swapping

Gender-swapping adalah fenomena ketika pemain memilih avatar dengan gender berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Hal ini dapat dilakukan untuk alasan strategis, estetika, atau eksplorasi identitas. Contohnya, pemain pria di PUBG Mobile sering menggunakan avatar wanita karena dianggap lebih ramping dan sulit dikenai tembakan.

3. Stereotip Gender

Avatar dalam game sering kali merepresentasikan stereotip gender. Avatar wanita biasanya didesain lebih ramping dan anggun, sedangkan Avatar pria sering kali terlihat kekar dan dominan. Representasi ini mencerminkan bagaimana konstruksi gender dari dunia nyata dibawa ke dalam dunia virtual.

4. Strategi dan Taktik

Pemilihan gender avatar juga memengaruhi taktik dalam permainan. Dalam PUBG Mobile, Avatar wanita sering dianggap memiliki keunggulan visual karena ukuran tubuh yang lebih kecil memberikan kesan sulit ditembak, meskipun hitbox secara teknis sama.

2.5 Penelitian Terdahulu

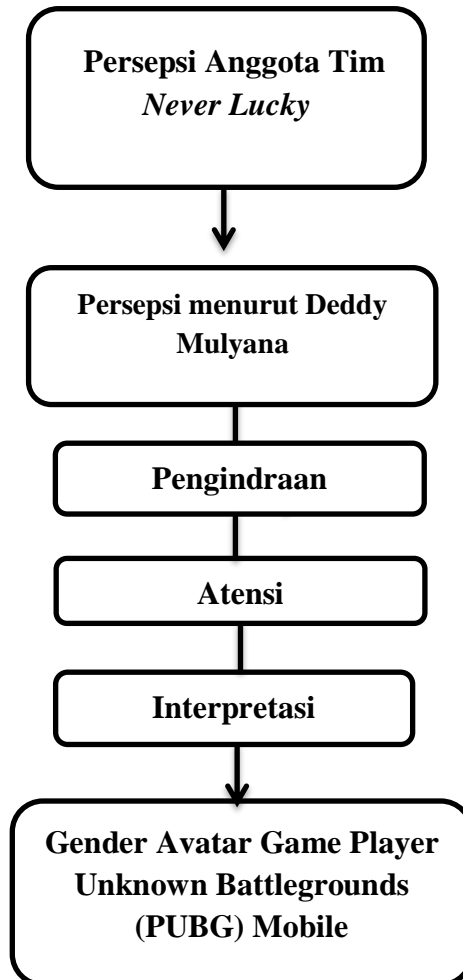
Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah dibuat oleh peneliti lain yakni Penelitian ini menyoroti pengaruh bermain *Game Online*, seperti *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, terhadap psikologi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan pengaruh positif berupa peningkatan keterampilan kognitif dan kemampuan problem-solving. Penelitinya adalah (Rini, S. 2020) Dampak Psikologis *Game Online* terhadap Mahasiswa Studi Kasus *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* dan metodologi penelitiannya kualitatif. Berikut penelitinya adalah (Setiawan, I. 2022) *game online* sebagai media sosial dampaknya pada hubungan antar mahasiswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa game seperti *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memperkuat hubungan sosial di kalangan mahasiswa, terutama dalam konteks tim. Mahasiswa yang bermain bersama di mode squad merasakan keterikatan sosial yang kuat, dengan komunikasi yang sering terjadi melalui voice chat dan kolaborasi dalam meraih tujuan bersama. Metodologi penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti (Sari, M. & Utami, N. 2023) pembentukan komunitas digital melalui game mobile studi kasus *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* di Kalangan Mahasiswa. Penelitian ini melihat bagaimana game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* membantu membentuk komunitas digital di kalangan mahasiswa. Banyak pemain menganggap komunitas dalam game sebagai keluarga kedua mereka, di mana mereka

berbagi pengalaman, tips, dan membantu satu sama lain. Terlebih lagi, aspek kompetitif dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* mendorong pemain untuk berkolaborasi dan membentuk tim yang solid, meskipun mereka hanya berinteraksi secara virtual. Metodologi penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* sebagai game online memberi dampak yang kompleks terhadap mahasiswa. Di satu sisi, game ini membantu membangun identitas sosial, memperkuat keterampilan komunikasi dan kerjasama, serta menciptakan komunitas digital yang solid. Di sisi lain, kecanduan game dan dampak psikologis negatif seperti stres dan gangguan tidur perlu menjadi perhatian penting. Persepsi mahasiswa terhadap Avatar dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* berhubungan erat dengan konsep identitas digital dan ekspresi diri, yang seringkali dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan psikologis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini belum pernah dibahas sebelumnya oleh institusi lain maupun mahasiswa lain karena penelitian ini membahas mengenai “Bagaimana Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*”.

2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan adalah cara yang digunakan untuk mengadakan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:25). Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang. Perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat di terima oleh akal sehat manusia. Pendekatan tersebut digunakan untuk mendapatkan data mendalam Mengenai Persepsi Gamer *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* Sebagai Ekspresi Diri Melalui Avatar.

3.2 Metode Penelitian

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan di teliti. Metode penelitian ini menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan peneliti dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau informan dengan menggunakan alat *interview guide* (panduan wawancara) (Nasir, 1999).

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandasan kepada

tujuan penelitian. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mewawancarai gamer anggota Tim *Never Lucky*.

3.3 Lokasi Penelitian

Sehubungan dengan penelitian “Persepsi Gamer *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* Sebagai Ekspresi Diri Melalui Avatar”. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di Kelurahan Leato Selatan Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo pada salah satu tim yaitu *Never Lucky*.

3.4 Sumber Data

Salah satu pertimbangan dalam memilih masalah penelitian adalah ketersediaan sumber data. Peneliti kuantitatif lebih bersifat *explanation* (menerangkan, menjelaskan), karena itu bersifat *to learn about the people* (tim *Never Lucky* sebagai objek), sedangkan penelitian kualitatif lebih bersifat *understanding* (memahami), terhadap fenomena atau gejala sosial, karena bersifat *to learn about the people* (tim *Never Lucky* sebagai subyek). Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah dari mana data dapat diperoleh.

Terdapat sembilan informan dalam penelitian dari Tim *Never Lucky* yang beranggotakan sebagai berikut :

1. Irsal Husain
2. Febri Mohi
3. Indrawan Husain

4. Tegar Padja

5. Rolan Ladjaa

6. Rahardi Rumbayan

7. Rifal Djafar

8. Agung Husain

9. Adrian Kantue

Apabila peneliti menggunakan kuisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut;

a. Observasi

Dengan metode ini peneliti akan mengamati langsung tentang keadaan serta perkembangan yang ada di Kota Gorontalo pada salah satu tim yaitu *Never Lucky*.

b. Wawancara

Dalam melakukan wawancara maka peneliti akan melakukan wawancara langsung dengan salah satu tim yaitu *Never Lucky* di Kota Gorontalo yang beanggotakan 9 orang yaitu Irsal Husain, Febri Mohi, Indrawan Husain, Tegar Padja, Rolan Ladja, Rahardi Rumbayan, Rifal

Djafar, Agung Husain, Adrian Kantue untuk mendapatkan data yang sesuai dengan judul penelitian.

c. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data melalui observasi, wawancara, serta dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3.6 Analisis Data

Setiap peneliti mutlak adanya proses analisis data. Analisis data adalah proses menyusun informasi atau data yang diperoleh agar mudah dimaknakan. Analisis data dilakukan baik waktu pengumpulan data maupun selesai pengumpulan data. Dalam menganalisis data meliputi kegiatan pengumpulan data, pemaparan, membaginya menjadi satu-satuan serta memutuskan apa yang akan dilaporkan oleh peneliti.

Dalam menganalisis data, banyak data yang telah dikumpulkan terlebih dahulu direkapitulasi serta diklasifikasikan. Setelah kegiatan mengklasifikasi maka tahap selanjutnya didahulukan adalah taksonomi yang berusaha merinci lebih lanjut, menghitung elemen-elemen yang ada dalam satu dipandang penting dalam suatu penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sejarah *Team Never Lucky*

Tim *Never Lucky* adalah salah satu komunitas game *online* yang berada di Gorontalo yang didirikan pada tanggal 4 September 2017. Tim *Never Lucky* mempunyai satu minat yang sama yaitu sering berkumpul dan memiliki hobi yang sama yaitu senang dan suka bermain game sehingga terbentuklah tim bernama *Never Lucky*. Tim *Never Lucky* juga terbentuk dikarenakan adanya kedekatan personal antara sesama individu dan sudah berteman baik cukup lama, baik dari segi pendidikan, tempat tinggal yang berdekatan dan sering berkumpul bersama. Sebelum tim *Never Lucky* mengfokuskan dan menggeluti game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* yang pada saat itu belum dirilis ke versi mobile, tim *Never Lucky* sudah memainkan game-Game Online lainnya seperti *Clash Royale*, *Clash Of Clan* dan *Mobile Legend*.

4.2 Hasil Penelitian

Setelah menjabarkan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, teori-teori yang telah mengukuhkan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan, maka pada bab ini dipaparkan mengenai hasil dari penelitian. Hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Pembahasan dalam bab ini didapat melalui hasil pengumpulan

data melalui studi dokumentasi, observasi, wawancara terhadap informan yang dibutuhkan dalam penelitian, yang terfokuskan terhadap masalah yang diteliti. Pada bab hasil penelitian dan pembahasan ini, akan menguraikan berbagai hal mengenai hasil wawancara tentang persepsi gamer terhadap Avatar yang digunakan selama bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang berlaku di lapangan yang di jadikan objek penelitian, kemudian data atau informasinya di analisis sehingga di peroleh suatu pemecahan masalah. Untuk tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan melakukan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui Avatar apa saja yang digunakan oleh tim *Never Lucky* baik bermain biasa maupun tournament. Tournament yang biasa diikuti oleh tim *Never Lucky* dimulai dari tournament lokal, tournament cepat (*fast tour*) hingga tournament online se-Indonesia.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dalam rentang waktu bulan Oktober-November 2024. Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara yang mendalam dengan narasumber sebagai bentuk pencarian data dan observasi. Peneliti mengamati secara langsung gamer yang sedang bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* menggunakan Avatar wanita dan ada juga yang menggunakan Avatar pria. Selama melakukan penelitian dan sampai tahap wawancara ini informan tidak

merasa keberatan untuk memberikan informasi yang peneliti butuhkan. Untuk dapat mengetahui sejauh mana informasi yang diberikan oleh informan, peneliti menggunakan beberapa tahap :

1. Menyusun draft pertanyaan wawancara berdasarkan dari unsur-unsur kredibilitas yang akan ditanyakan pada informan.
2. Melakukan wawancara dengan tim *Never Lucky* yang beranggotakan 9 orang
3. Mengumpulkan dokumentasi selama wawancara untuk melengkapi data-data yang berhubungan dengan penelitian.
4. Menganalisis hasil data dan wawancara yang telah dilakukan. Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah, maka peneliti membagi ke dalam tiga pembahasan, yaitu :

4.2.1. Pengindraan

Peneliti mendeskripsikan hal yang menarik dari game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* berdasarkan hasil wawancara dengan pertanyaan, menurut saudara apa yang menarik dari game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*?

Jawaban dari informan Adrian Kantue sebagai berikut:

“Dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* dapat membeli UC (*Uang Elektronik pada game Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*) buat *top up skin* (*membeli Aksesoris yang dijual*) dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.” (Wawancara tanggal 25 November 2024).

Hal terkait pengindraan ditambahkan oleh Febri Mohi dan Agung Husain sebagai berikut:

“Mendapatkan eforia dan adrenalin saat bermain dan mendapatkan banyak teman baru”. (Wawancara tanggal 26 November 2024).

Kemudian jawaban tersebut dipertegas kembali oleh Indrawan Husain sebagai berikut:

“Pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* bisa membangun relasi atau bisa diartikan yaitu dapat menambah teman dan berkenalam dengan pemain-pemain lain yang memainkan game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.” (Wawancara tanggal 27 November 2024).

Untuk penginderaan telinga (pendengaran) dijelaskan oleh Irsal Husain sebagai berikut:

“*Player (Pemain)* pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* tidak *Toxic (berkata kasar)* seperti pada game *Mobile Legend MOBA* (game mobile bergenre Multyplayer Online Battle Arena).” (Wawancara tanggal 27 november 2024).

Namun, penjelasan Irsal Husain bertolak belakang dengan jawaban dari Informan Rahardi Rumbayan sebagai berikut:

“Bisa sarkas (Berkata Kasar dan *Rasis*)”. (Wawancara tanggal 27 november 2024).

Rolan Ladjaa menjawab pertanyaan dari Peneliti yaitu :

“Dapat melatih refleks motorik panca indra.” (Wawancara tanggal 28 November 2024)

4.2.2 Atensi

Berdasarkan hasil wawancara pertanyaan yang ditanyai langsung oleh peneliti tentang avatar gender apa yang saudara gunakan? Dan apakah saudara pernah mengganti avatar? Termasuk pada komponen Persepsi yaitu atensi. Berikut hasil wawancara :

Berdasarkan jawaban informan Agung Husain yaitu lebih memilih karakter avatar Pria yaitu :

“Memiliki banyak *Skin* dari karakter avatar pria” (wawancara tanggal 28 November 2024)

4.2.3 Interpretasi

Mengenai pertanyaan yang ditanyai langsung oleh peneliti tentang “kenapa memilih gender karakter wanita dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*? Dan apa manfaat yang saudara dapat setelah menggunakan Avatar tersebut?

Jawaban yang diberikan Adrian Kantue, Indrawan Husain, Irsal Husain, Rifal Djafar, dan Tegar Padja. Dari pertanyaan yang pertama dan kedua. Jawaban pertama dari pertanyaan pertama oleh Adrian kantue yaitu:

“Karena ramping”, (wawancara tanggal 29 November 2024)

Jawaban dari pertanyaan kedua oleh Indrawan Husain:

“Berasa lebih lincah dan ramping” (wawancara tanggal 29 November 2024)

Jawaban pertama dari pertanyaan kedua oleh Irsal Husain :

“Lebih lincah di medan pertempuran” (wawancara tanggal 29 November 2024)

Dan jawaban dari pertanyaan kedua oleh Agung Husain yaitu :

“Lebih susah ditarget oleh musuh” (wawancara tanggal 29 November 2024)

Jawaban informan Febri Mohi, dan Rolan Ladjaa.

Dari pertanyaan kedua dan pertama, jawaban informan pertama Febri Mohi dari pertanyaan kedua yaitu :

“Banyak *Skin* atau *Kostum* yang cocok dipakai dari karakter avatar pria” (wawancara tanggal 30 November 2024)

jawaban pertama dan kedua Rolan Ladjaa dari pertanyaan pertama adalah:

“Karena karakter wanita memiliki skin yang banyak” dan kedua “Skin karakter pria bisa digunakan pada wanita” (wawancara 30 November 2024).

Dari pertanyaan pertama dan kedua, jawaban informan Febri Mohi pada pertanyaan pertama yaitu :

“Karena aku suka karakter wanita” (wawancara 30 November 2024).

Jawaban kedua informan Indrawan Husain pada pertanyaan pertama :

“Karena karakter wanita lebih semangat main pubg dibandingkan sama karakter pria” (wawancara 30 November 2024).

Jawaban ketiga informan Rahardi Rumbayan pada pertanyaan pertama :

“Karena karakter wanita lebih menarik dari pada karakter pria” (wawancara 30 November 2024).

Jawaban keempat informan Rifal Djafar pada pertanyaan pertama :

“Karakter wanita lebih feminis” (wawancara 30 November 2024).

Serta jawaban terakhir informan Irsal Husain pada pertanyaan kedua :

“Manfaatnya mengurangi capek saat pulang kerja. Keunggulan memakai karakter tersebut bisa jadi pro player” (wawancara 30 November 2024).

4.3. Pembahasan

Penginderaan visual terhadap avatar menjadi elemen penting yang membentuk pengalaman bermain pemain. Pemain memanfaatkan warna, desain, dan efek animasi pada avatar untuk memperkuat kesan visual dalam permainan.

Berdasarkan teori dari Deddy Mulyana mengenai konsep utama dari persepsi yaitu penginderaan atau sensasi, persepsi dimulai dari penerimaan informasi melalui panca indra dan informasi yang didapat berupa rangsangan melihat dan mendengar dari lingkungan sekitar.

Dari jawaban informan Adrian Kantue disimpulkan bahwa dengan membeli *Uc (uang elektronik)* dan *top up skin (membeli aksesoris)* informan Adrian Kantue dapat mempunyai berbagai *aksesoris* yang tidak bisa didapatkan dengan cara gratis dan bisa didapatkan dengan cara dibeli yang terciptanya perbedaan dari para pemain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* pada umumnya. Rangsangan yang didapatkan oleh informan Adrian Kantue yaitu kepuasan melihat karakter

avatarnya yang mempunyai keunggulan serta keuntungan dari para pemain-pemain yang hanya bermodalkan gratisan.

Berdasarkan jawaban dari Informan Febri Mohi, Agung Husain dan Indrawan Husain yang digunakan dalam penelitian ini mengenai persepsi pengindraan atau sensai yang ditimbulkan oleh *Euforia* bersama teman satu tim maupun pemain-pemain yang dipertemukan secara random dan disatukan menjadi satu tim saat bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* dikarenakan dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* para pemain ditempatkan disuatu tempat yang luas dan harus saling bersaing atau saling mengeliminasi sampai yang bertahan sendiri (jika memainkan mode *Solo*) atau bermain *Duo* dan *squad*, sehingga *Euforia* permainan akan terasa lebih menarik dan merasa tertantang, sehingga dari pengalaman tersebut biasanya akan terbentuknya relasi secara tidak langsung baik itu karena sifat individu yang unik, lucu ataupun mempunyai skill dalam memainkan game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*.

Adapun jawaban informan oleh Rahardi Rumbayan berupa Sarkas yang dimaksud disini yaitu berkata-kata kasar dan *rasis* ke pemain-pemain lawan hingga bisa saja ke rekan satu timnya, sifat pemain seperti ini dalam komunitas *Game Online* dikatakan sebagai pemain *Toxic*. Berdasarkan jawaban dari kedua informan Irsal Husain dan Rahardi Rumbayan tersebut saling bertolak belakang, dikarenakan informan Irsal Husain jarang sekali mendapatkan respon dari rekan satu timnya ataupun rekan-rekan *random*

yang disatukan bersama Irsal Husain berkata-kata kasar atau mempunyai sifat yang *Toxic*. Begitupun sebaliknya informan Rahardi Rumbayan kali ini mempunyai sifat yang *Toxic* ke pemain-pemain lain dan juga sering mendapat balasan kata-kata *Toxic* dari para pemain-pemain lain.

Berdasarkan jawaban dari kedua informan di atas, bisa disimpulkan bahwa respon dari masing-masing informan berbeda berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang mereka dapatkan selama mereka bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Ini berkaitan dengan konsep utama persepsi yang dikemukakan oleh Deddy Mulyana tentang sensasi atau pengindraan.

Game Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile memiliki *Gameplay* yang *Agresif* akan tetapi bisa juga menjadi *Gameplay* yang *Pasif*, tergantung tipe *Gameplay* masing-masing para pemain. Yang dimaksud disini dimana tipe *Gameplay* informan Rolan Ladjaa dalam bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* yaitu bertipe agresif, dimana tipe pemain yang agresif ini sangat diperlukan fokus, insting serta refleks yang tinggi agar dapat menjadi tipe pemain *Agresif*.

Jawaban dari informan Rolan Ladjaa yang dipakai oleh peneliti tentang konsep persepsi secara pengindraan atau sensi. Dalam jawaban informan diatas tersebut pengindraan dan sensai yang didapat langsung oleh informan Rolan Ladjaa yaitu refleks yang diterima oleh motoriknya

melalui penglihatan dan respon cepat dari pemain seperti informan Rolan Ladjaa.

Dalam konsep utama persepsi Atensi yaitu dari banyaknya rangsangan yang didapat. Tiap individu akan memberikan perhatian informasi yang dianggap relevan. Keterkaitan antara teori dan hasil penelitian mengenai atensi yaitu Berdasarkan wawancara mendalam yang peneliti lakukan terhadap Informan diperoleh hasil yang hampir serupa antara jawaban yang satu dengan jawaban lainnya dari masing-masing informan, yaitu karena “suka” dan jawaban serupa lainnya juga yaitu “ringan saat digunakan” oleh informan yang sebagai pemain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Dan jawaban masing-masing informan kepada pertanyaan yang berikutnya mengenai pernahkah informan mengganti karakter avatrnnya? beberapa infroman lebih banyak menjawab “Pernah” dan beberapa menjawab “tidak pernah” Jawaban dari masing-masing informan Ini berkaitan dengan konsep utama dari persepsi yaitu Atensi, dimana para informan hampir semua memberikan jawaban memilih karakter Avatar wanita. Dan juga terdapat lima informan yang menjawab pernah mengganti avatarnya dan empat diantaranya tidak pernah mengganti gender avatarnya. Dari jawaban yang diberikan oleh informan, informan mengganti gender avatarnya hanya ingin penasaran dengan karakter gender avatar lainnya dan mencoba menggunakannya, dan juga informan kembali memakai gender avatarnya.

Dari jawaban informan diatas disimpulkan bahwa keterkaitan dengan konsep persepsi oleh Deddy Mulyana tentang Atensi yaitu, dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* disediakan dua macam gender Avatar yaitu Pria dan Wanita, dan disediakan berbagai macam aksesoris, bentuk wajah, warna kulit, rambut dan *Skin* yang banyak. Tentunya para informan yang juga sebagai pemain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, memilih avatarnya masing-masing berdasarkan keinginan dan pengetahuan yang relevan dan telah informan kumpulkan mengenai keunggulan dan kekurangan tiap karakter avatar yang informan ingin gunakan pada karakter yang mewakili diri masing-masing informan.

Interpretasi yaitu proses kognitif yang penting untuk memberikan makna pada berbagai bentuk informasi. Proses ini melibatkan pemahaman subjektif yang dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti latar belakang, konteks dan pengalaman individu.

Iterpretasi merupakan konsep utama persepsi yang dikemukakan oleh Deddy Mulyana yaitu informasi yang diperhatikan kemudian diolah dan diberikan makna berdasarkan pengalaman, nilai-nilai, dan konteks sosial. Keterkaitan antara teori dilihat dari konsep persepsi Interpretasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh tiap informan mengenai informasi-informasi yang berkaitan dengan Avatar wanita yang berada pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki keterkaitannya dari jawaban informan Adrian Kantue, Indrawan Husain, Irsal Husain,

Rifal Djafar, dan Tegar Padjaja yaitu dimana para informan memberikan makna ramping berarti gesit atau lincah dimedan pertempuran dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* terhadap karakter Avatar wanita. Akan tetapi disini informan Agung Husain hanya memberikan informasi yang informan tau mengenai karakter Avatar wanita pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, dikarenakan Informan Agung Husain menggunakan avatar pria.

Dilihat dari konsep persepsi Interpretasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh tiap informan mengenai informasi-informasi yang berkaitan dengan avatar wanita yang berada pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki jawaban yang sama dan keterkaitannya dengan konsep interpretasi. Informan Febri Mohi dan Rolan Ladjaa memaknai bahwa avatar wanita terlihat lebih cocok menggunakan *Skin* atau *Kostum* pada karakter avatar pria sedangkan avatar karakter pria tidak cocok memakai *Skin* dari avatar wanita.

Berdasarkan konsep persepsi Interpretasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh tiap informan mengenai informasi-informasi yang berkaitan dengan Avatar wanita yang berada pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki jawaban yang sama berdasarkan pertanyaan pertama dan kedua dan keterkaitannya dengan konsep interpretasi. Kelima informan tersebut memaknai bahwa karakter Avatar wanita yang ada pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* dari segi *Strategis* ingin menarik perhatian atau memanfaatkan

stereotip dalam game yang menganggap pemain wanita lebih ramah atau tidak terlalu kompetitif.

Pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* terdapat berbagai macam fitur yang disediakan oleh *devoleper* dari pilihan Avatar yang banyak, skin eksklusif dan event-event kolaborasi dengan tokoh-tokoh terkenal atau yang lagi viral, mode pertempuran dari bermain solo (sendiri), duo (berdua) dan *squad* (berempat). Terdapat lima *map* yaitu Erangel, Miramar, Sanhok, Vikendi dan Livik.

1. Erangel yaitu peta pertama dan paling ikonik dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Memiliki kombinasi kota, desa, hutan, dan medan pertempuran terbuka. Memiliki ukuran 8 x 8 km. Dan terdapat banyak bangunan untuk *looting* (mengumpulkan item-item senjata, peluru, obat-obatan dan alat-alat yang diperlukan).
2. Miramar sebuah peta yang bertemakan gurun dengan banyak bangunan bersejarah dan area terbuka yang luas, memiliki ukuran 8 x 8. Dan memiliki kendaraan dan persediaan senjata jarak jauh, serta medan yang lebih sulit untuk bersembunyi.
3. Sanhok merupakan peta yang lebih kecil dengan tema tropis, menawarkan pertempuran yang lebih cepat dan intens. Memiliki ukuran 4 x 4 dan terdapat banyak area air dan vegetasi, serta loot yang lebih cepat muncul.

4. Vikendi yaitu peta bersalju yang menawarkan kombinasi antara urban (perkotaan) dan rural (pedesaan). Memiliki ukuran 6 x 6, memiliki salju yang dapat mempengaruhi pergerakan, serta kendaraan yang unik.
5. Livik merupakan perpaduan antara peta erangel dan peta vikendi. Dalam map tersebut pemain akan menemukan gunung es, padang rumput, dan padang bunga. Peta livik memiliki ukuran yang lebih kecil dan dirancang untuk permainan yang lebih cepat. Dan juga terdapat daerah-daerah hutan, air terjun, dan area kota yang padat.

Berdasarkan Pengindraan yang dimaksud di sini adalah mata untuk melihat pergerakan tim maupun lawan di medan pertempuran. Selama bermain diperlukan ketajaman penglihatan untuk mengetahui posisi musuh yang menembak dari arah yang sangat jauh dan dari musuh yang menyamar. Selanjutnya adalah telinga untuk mendengar suara langkah kaki musuh atau biasa disebut dalam komunitas *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* yaitu *Step*. Disaat bermain player yang akan menyerang dan player yang sedang bertahan karena diserang oleh player lain, pendengaran dan pemahaman pemain harus akurat dalam menentukan arah musuh atau musuh yang sedang bertahan di area perumahan, gedung-gedung ataupun area terbuka yang disediakan pada map. Dalam permainan *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* diperlukan perangkat pendukung seperti *Smart Phone* yang mempunyai spesifikasi standar yang telah ditentukan oleh pihak pembuat game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* ataupun spesifikasi *Smart Phone*

yang melebihi dari batas minimum game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, serta juga perangkat pendengaran seperti *Headset* yang diperlukan dalam bermain game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* agar dapat mendengarkan dengan akurat. Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki mode *Solo*, *Duo* dan *Squad*, sehingga pada pemain yang ingin bermain dalam mode *Duo* dan *Squad* dapat saling berkomunikasi antar pemain setim. Selama permainan dalam mode *Duo* dan *Squad* para pemain harus dapat berkomunikasi langsung dengan baik dan dapat mengambil keputusan dengan cepat pada tim mereka masing-masing agar mendapatkan kemenangan. Komunitas game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* memiliki persaingan yang sangat tinggi dalam tingkatan peringkat atau biasa disebut dalam komunitas yaitu *Tier*

Tier adalah sistem peringkat yang digunakan untuk mengklasifikasikan pemain berdasarkan performa mereka dalam mode peringkat (*ranked mode*). Sistem ini dirancang untuk menciptakan kompetisi yang adil dengan mengelompokkan pemain dengan level keterampilan yang serupa. Setiap kali pemain menyelesaikan pertandingan, peringkat mereka dapat naik atau turun tergantung pada performa mereka di dalam permainan. *Tier* merupakan suatu peringkat yang digolongkan bermacam-macam pada game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Dari *Tier* terbawah yang paling rendah yaitu *Bronze*, *Silver*, *Platinum*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar dalam Game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Konsep Persepsi Pengindraan: Pemain menggunakan Avatar sebagai sarana untuk menikmati pengalaman visual dalam game *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile*. Pengindraan, seperti visual dan pendengaran, berperan penting dalam memberikan kesan estetis dan pengalaman bermain yang menarik. Sebagian besar informan merasa puas ketika melihat Avatar mereka memiliki skin eksklusif, yang mencerminkan status dan keunggulan di dalam game.
2. Konsep Atensi: Pemilihan Avatar oleh pemain sebagian besar didasarkan pada faktor-faktor perhatian seperti kepraktisan, preferensi estetika, dan performa dalam permainan. Avatar wanita sering dipilih karena dianggap lebih ramping dan lincah, yang memberikan keuntungan strategis di medan pertempuran.
3. Konsep Interpretasi: Interpretasi Avatar sebagai bentuk ekspresi diri sangat dipengaruhi oleh pengalaman, nilai-nilai, dan harapan sosial. Informan memaknai Avatar sebagai representasi identitas ideal mereka,

4. baik dari sisi kepribadian, strategi bermain, maupun estetika. Hal ini mencerminkan bagaimana teknologi game memengaruhi persepsi pemain terhadap identitas virtual.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk Peneliti Selanjutnya:
 - a. Disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang peran Avatar dalam *Game Online* sebagai media ekspresi diri, termasuk kaitannya dengan konsep identitas digital dalam masyarakat modern.
 - b. Penelitian serupa dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh penggunaan Avatar terhadap aspek sosial, psikologis, atau budaya.
2. Untuk Tim *Never Lucky*:
 - a. Tim *Never Lucky* dapat meningkatkan branding tim melalui kustomisasi Avatar yang seragam sebagai identitas visual di komunitas game.
 - b. Meningkatkan partisipasi dalam turnamen dan membangun jejaring dengan komunitas *Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile* untuk memperluas pengaruh tim di level regional maupun nasional.

3. Untuk Komunitas *Gamer*:

- a. Pemain disarankan untuk memanfaatkan avatar sebagai media positif untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan membangun hubungan sosial dalam game.
- b. Hindari perilaku yang tidak etis, seperti penggunaan avatar untuk menipu atau merendahkan pemain lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games*. AK Peters/CRC Press.
- Carter, M., Gibbs, M., & Arnold, M. (2012, November). Avatars, characters, players and users: multiple identities at/in play. In *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference* (pp. 68-71). ACM.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). *Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents*. *CyberPsychology & behavior*, 7(1), 11-24.
- Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2009, April). *Body and mind: a study of Avatar personalization in three virtual worlds*. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1151-1160). ACM.
- Eniwati Khaidir, Pendidikan Islam Dan Peningkatan Sumber Daya Perempuan, (Pekanbaru:LPPM UIN Suska Riau, 2014) hlm 16
- Nassaruddin Umar, Argumen Kesetaraan Gender, (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), hlm 29
- Nyboe, L. (2004). 'You said I was not a man': *Performing Gender and Sexuality on the Internet*. *Convergence*, 10(2), 62-80
- NuSarwono, Billy K. (2013). *Gender dalam Komunikasi dan Media*. (Jakarta: Kencana), Hlm 6-7
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Frontiers in Psychology. (2020). *Me, Myself, and Not-I: Self-Discrepancy Type Predicts Avatar Creation Style*.
- Game Studies. (2005). *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*.

PUBG Corporation. (2018). *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (Player Unknown Battlegrounds (PUBG) Mobile)*. Tencent Games.

ResearchGate. (n.d.). Sensasi, *Persepsi*, dan Interpretasi dalam Psikologi Kognitif.

JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	2024			
		September	Oktober	November	Desember
1	Pengajuan Judul				
2	Penyusunan Proposal				
3	Bimbingan Proposal				
4	Ujian				
5	Revisi				
6	Penelitian				
7	Penyusunan Skripsi				
8	Bimbingan Skripsi				
9	Ujian Hasil				
10	Revisi				

PEDOMAN WAWANCARA

Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Moch. Ilham Jaya Permana

NIM : S2222028

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Penelitian : Persepsi Anggota Tim *Never Lucky* Terhadap Gender Avatar
Dalam Game *Player Unknown Battlegrounds*

NO	NAMA	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Adrian Kantue	Menurut saudara apa yang menarik dari game PUBG Mobile	Yang menarik dari game tersebut adalah bisa membeli Uc buat top up skin
2.	Febri Mohi		Mendapatkan eforia dan adrenalin saat bermain dan mendapatkan banyak teman baru
3.	Agung Husain		Bisa bangun relasi
4.	Indrawan Husain		Bisa mempunyai banyak teman baru.
5.	Irsal Husain		Playernya tidak toxic seperti Mobile Legend
6.	Rahardi Rumbayan		Bisa Sarkas
7.	Rolan Ladja		Dapat melatih reflex motoric panca indra
8.	Rifal Djafar		Gamenya bergenre open world
9.	Tegar Padja		Bisa pamer skill

NO	NAMA	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Adrian Kantue	Avatar genre apa yang saudara gunakan?	Perempuan, alasannya karena suka.
2.	Febri Mohi		Perempuan
3.	Agung Husain		Laki-laki, karena saya punya skin karakter tersebut.
4.	Indrawan Husain		Perempuan, karena lebih ringan dari karakter pria.
5.	Irsal Husain		Perempuan
6.	Rahardi Rumbayan		Perempuan, soalnya seru karakternya.
7.	Rolan Ladja		Perempuan, karena karakternya lincah
8.	Rifal Djafar		Perempuan, karena dasarnya suka karakter perempuan
9.	Tegar Padja		Lebih suka karakter perempuan karena seru dan memang banyak juga yang suka karakter tersebut.

NO	NAMA	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Adrian Kantue	Mengapa memilih gender karakter wanita dalam game pubg mobile?	Karena ramping
2.	Febri Mohi		Karena aku suka karakter wanita.
3.	Agung Husain		Tidak memilih, karena saya menggunakan karakter pria.
4.	Indrawan Husain		Karena karakter wanita lebih semangat main pubg dibandingkan sama karakter pria.
5.	Irsal Husain		Lebih lincah dimedan pertempuran.
6.	Rahardi Rumbayan		Karena karakter wanita lebih menarik dari pada karakter pria.
7.	Rolan Ladja		Karena karakter wanita memiliki skin yang banyak.
8.	Rifal Djafar		Karakter wanita lebih feminim
9.	Tegar Padja		Karena karakter wanita lebih keren dari pada pria.

NO	NAMA	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Adrian Kantue	apakah saudara pernah mengganti Avatar?	pernah
2.	Febri Mohi		pernah
3.	Agung Husain		Tidak pernah
4.	Indrawan Husain		pernah
5.	Irsal Husain		pernah
6.	Rahardi Rumbayan		Tidak pernah
7.	Rolan Ladja		Tidak pernah
8.	Rifal Djafar		Tidak pernah
9.	Tegar Padja		pernah

NO	NAMA	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Adrian Kantue	Apa manfaat yang saudara dapat setelah menggunakan Avatar tersebut?	Tidak ada, karena sama saja dengan karakter laki-laki
2.	Febri Mohi		Banyak skin/kostum yang terlihat cocok dengan karakter laki-laki.
3.	Agung Husain		Lebih susah ditarget
4.	Indrawan Husain		Berasa lebih lincah dan ramping.
5.	Irsal Husain		Manfaatnya mengurangi capek saat pulang kerja. Keunggulan memakai karakter tersebut bisa jadi pro player.
6.	Rahardi Rumbayan		Dapat dengan mudah bersembunyi di medan pertempuran.
7.	Rolan Ladja		Skin karakter pria bisa digunakan pada wanita
8.	Rifal Djafar		Karakter wanita lebih feminim
9.	Tegar Padja		Dapat dengan mudah menyergap player lain.

DAFTAR GAMBAR



Gambar 1 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Indrawan Husain



Gambar 2 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Tegar Padja dan Febri Mohi



Gambar 3 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Irsal Husain



Gambar 4 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Rifal Djafar



Gambar 5 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Rahardi Rumbayan



Gambar 6 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Adrian Kantue



Gambar 7 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Agung Husain



Gambar 8 : Wawancara dengan Anggota Tim *Never Lucky* Rolan Ladjaa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN

Jl. Achmad Nadjamuddin No.17, Kampus Unisan Gorontalo Lt.1 Kota Gorontalo 96128
Website: lemlitunisan.ac.id, Email: lembagapenelitian@unisan.ac.id

Nomor : 179/PIP/B.04/LP-UIG/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian (Pengambilan Data)

Kepada Yth.,
Universitas Ichsan Gorontalo
di -
Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM
NIDN : 0929117202
Pangkat Akademik : Lektor Kepala
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Ichsan Gorontalo

Meminta kesediaannya untuk memberikan izin pengambilan data dalam rangka penyusunan **Proposal/Skripsi**, kepada:

Nama : Moch. Ilham Jaya Permana
NIM : S2222028
Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Penelitian : Persepsi Anggota Tim Never Lucky Terhadap Gender Avatar Game Player Unknown Battlegrounds Mobile
Lokasi Penelitian : Kelurahan Leato Selatan

Demikian surat ini saya sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Dikeluarkan di Gorontalo

Tanggal, 04/11/2024

Ketua Lembaga Penelitian


Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM
NIDN. 0929117202



**PEMERINTAH KOTA GORONTALO
KECAMATAN DUMBO RAYA
KELURAHAN LEATO SELATAN
JLN . R. ATJE SLAMET**

SURAT KETERANGAN

NO : 100/Pem/LS/XII/1950 /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MOHAMAD ISRON DJURAINI, SH**
Nip : 19850418 201407 1 002
Jabatan : Kasie Pemerintahan Kelurahan Leato Selatan
Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **MOCH. ILHAM JAYA PERMANA**
Nik : 7571080305980001
Tempat/ Tgl. Lahir : Toli-toli, 03 Mei 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status Perkawinan : Belum Kawin
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
Alamat : Jln. R. Atje Slamet Kelurahan Leato Selatan Kecamatan
Dumbo Raya Kota Gorontalo.

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang telah dimulai pada 1 November 2024 sampai dengan 31 November 2024 dengan judul penelitian "Persepsi Anggota Tim Never Lucky Terhadap Gender Avatar Game Player Unknown Battlegrounds Mobile Di Kelurahan Leato Selatan"

Demikian Surat Keterangan ini di buat dan berikan kepada yang bersangkutan di pergunakan untuk seperlunya.

Gorontalo, 27 Desember 2023
a.n. **KELURAHAN LEATO SELATAN**
Kasie Pemerintahan & Trantib

MOHAMAD ISRON DJURAINI, SH
Nip. 19850418 201407 1 002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SURAT KEPUTUSAN MENDIKNAS RI NOMOR 84/D/0/2001

Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Telp (0435) 829975 Fax (0435)829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI

Nomor : 272/FISIP-UNISAN/S-BP/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si
NIDN : 0922047803
Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : MOCH. ILHAM JAYA PERMANA
NIM : S2222028
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Judul Skripsi : Persepsi Anggota Tim Never Lucky Terhadap
Gender Avatar Game Player Unknown
Battlegrounds Mobile

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi **Turnitin** untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil *Similarity* sebesar **15%** berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendeteksian Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ichsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan **BEBAS PLAGIASI** dan layak untuk diujikan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Dekan,



Dr. Mochammad Sakir, S.Sos., S.I.Pem., M.Si
NIDN: 0913027101

Gorontalo, 20 November 2024
Tim Verifikasi,






Minarni Tolapa, S.Sos., M.Si
NIDN: 0922047803

Terlampir :
Hasil Pengecekan Turnitin
DF

FISIP08 Unisan

Moch Ilham jaya Permana S2222028

-  ILMU KOMUNIKASI
-  Fak. Ilmu Sosial & Politik
-  LL Dikti IX Turnitin Consortium

Document Details

Submission ID**trn:oid:::1:3103041392****Submission Date****Dec 5, 2024, 2:11 PM GMT+7****Download Date****Dec 5, 2024, 2:15 PM GMT+7****File Name****SKRIPSI_ILHAM_PERMANA_S2222028.docx****File Size****215.5 KB****45 Pages****8,733 Words****56,057 Characters**




14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 0%  Internet sources
- 10%  Publications
- 14%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags




0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

0%	 Internet sources
10%	 Publications
14%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	Universitas Islam Riau	3%
2	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	2%
3	Student papers	Universitas Muria Kudus	2%
4	Student papers	Sriwijaya University	1%
5	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar	1%
6	Student papers	Universitas Trunojoyo	1%
7	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung	1%
8	Publication	Nurfadila Saleh, Rusdin Djibu, Ummysalam A.T.A Duludu. "Efektivitas Pembelajaran..."	0%
9	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	0%
10	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman	0%
11	Student papers	UPN Veteran Jawa Timur	0%

12	Publication	M fauzan B. "Gelar Habib Sebagai Ulama Dari Keturunan Arab Hadrami (Persepsi ...	0%
13	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	0%
14	Student papers	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	0%
15	Student papers	Unika Soegijapranata	0%
16	Publication	Rahmatus Sa'diyah, Rini Ganefwati, Ita Nurlita. "PERSEPSI REMAJA KOMUNITAS A...	0%
17	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur	0%
18	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	0%
19	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta	0%
20	Student papers	Universitas Nasional	0%
21	Student papers	Universitas Brawijaya	0%

RIWAYAT HIDUP

Nama : Moch. Ilham Jaya Permana
NIM : S2222028
Tempat /Tgl Lahir : Toli-Toli, 3 Mei 1998
Nama Ayah : Ibrahim Musa Pore
Nama Ibu : Fitria Abdullah
Alamat : Jl. R. Atje Slamet Kelurahan Leato Selatan Kecamatan Dumbo Raya
Fakultas/ Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Skripsi : Persepsi Gamer PUBG Mobile Sebagai Ekspresi Diri Melalui Avatar.



SEKOLAH

SDN 46 GORONTALO
SMP NEGERI 9 GORONTALO
SMK NEGERI 3 GORONTALO
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO

MASUK/LULUS

2003-2009
2009-2012
2012-2015
2022-2024