

## ABSTRAK

### KONSEP DIRI GAMERS: STUDI DESKRIPTIF PADA AVATAR *GAME PERFECT WORLD* DI KOTA PADANG

OLEH  
ERNA SURNIYANTI  
0910861001

#### PEMBIMBING:

Dra. Dwiyanti Hanandini, M.Si  
Yayuk Lestari, S. Sos, M.A

Teknologi komunikasi dan internet memberikan kesempatan bagi semua orang untuk mengakses berbagai informasi dari dunia maya. Sebagai penduduk dunia maya, setiap pengguna memiliki identitas diri yang menunjukkan keberadaan pengguna internet, dengan menggunakan avatar yang dikenal sebagai pemeran pengganti maya atau representasi “*real life*” dari komunikator di dunia maya. Identitas di dunia maya tidak bisa lagi dibedakan. Laki-laki bisa menjadi perempuan begitu pula sebaliknya, inilah yang disebut dengan “*gender surfing*”. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai konsep diri yang digunakan oleh para *gamers* dalam pemilihan avatar mereka pada *game online Perfect Worlds*.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori *person centered* dari Carl Rogers yang merupakan salah satu teori dari psikologi humanistik yang menjelaskan bahwa setiap individu benar menurut pandangan mereka sendiri. Individu menentukan apa yang ingin mereka lakukan dalam hidupnya sesuai dengan konsep diri yang mereka miliki. Konsep utama teori ini adalah *self* yang terdiri dari struktur *self* dan ideal *self*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap orang yang memasuki dunia maya memakai berbagai identitas diri yang disesuaikan dengan konsep diri yang dimiliki. Kemudian konsep diri tersebut direpresentasikan melalui avatar yang dibuat sebagai bentuk perwujudan dengan menggunakan identitas baru. Penggunaan avatar merupakan bentuk pelampiasan ketidakpuasan diri. Para pengguna internet bisa melakukan hal yang biasanya tidak bisa mereka lakukan di dunia nyata lewat avatar mereka. Penggunaan avatar tersebut menggambarkan bentuk struktur *self* yaitu diri yang sebenarnya dan ideal *self* yaitu diri yang diinginkan setiap penggunanya.

Kata kunci: Konsep Diri, Avatar, Struktur *Self*, Ideal *Self*, *Gender Surfing*

## **ABSTRACT**

### *SELF CONCEPT OF GAMERS: DESCRIPTIVE STUDY OF THE AVATAR AT PERFECT WORLD GAME IN PADANG.*

By:

*Erna Surniyanti*  
*0910861001*

Supervisors:

*Dra. Dwiyanti Hanandini, M, Si*  
*Yayuk Lestari, S. Sos, M.A*

*Technology of communication and internet give people the opportunity for accessing much kind of information from virtual world. As a part of cyberspace's community, every user has their own self identities which show their existence by using avatar that known as virtual self-surrogate or the representation of "real life" from cyber world communicator. Identities in cyber world are undistinguishable. Male can be female, and so the other around, this is so called gender surfing. This research describes the self concept that being used by the gamers in their chosen avatars as found in Perfect World online game.*

*This study is analyzed by using Person Centered theory by Carl Rogers which part of the Humanistic Psychology theories which explain that each person is right through their own judgement. Each person determines what he/she wants to do in their own lives based on their own self concept. The main concept of this theory is the self that consist of self structure and self ideal. The method of this study is qualitative descriptive method.*

*The result of this study shows that every person who enters the cyber world uses various self identities that adjusted with their own self concept. Subsequently; they represent those self concepts into avatar which they made as a mean of self actualization by using the new identities. The use of avatar is a form of releasing self dissatisfaction. The user of internet can do many things that usually cannot be done in the real life by using their avatar. The use of avatar portrays the form of structure self as their real self and ideal self as their wishing self for each of this users.*

*Key Word: Concept Self, Avatar, Self Structure, Self Ideal. Gender Surfing*