

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) merupakan salah satu game yang melakukan interaksi di dunia maya. Interaksi sosial yang dilakukan pemain game berupa penggunaan *skin*. Pemain game memperlihatkan simbol berupa *skin* ke pemain game lainnya. Simbol merupakan hasil dari interaksi dalam *game*. Penelitian ini menganalisis simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya.

Player Unknown's Battle Grounds merupakan sebuah permainan *multiplayer* kompetitif yang menjadikannya *game Battle Royale*. *Game PUBG* merupakan salah satu *game* yang populer dikalangan pemain *game* untuk versi mobilnya. *Game* ini merupakan jenis permainan yang baru pada *platform mobile* (Akbar dkk, 2019). Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII tahun 2018 menunjukkan konten internet (hiburan) dalam *game* sebesar 17,1%. Konten internet untuk bermain *game* menempati posisi kedua dari konten internet seperti film atau video, musik, pertandingan, karaoke dan radio (www.apjii.or.id). Pengguna *game online* semakin banyak hal ini karena pengaruh dari lingkungan. Selain pengaruh lingkungan, *game online* juga digunakan untuk mencari hiburan. Beberapa *game online* mulai di minati oleh masyarakat dan setiap tahunnya terjadi peningkatan. *Game online* yang menarik dengan berbagai macam tipe terus bermunculan. Peminat yang ada di Indonesia ini juga meningkat seiring perkembangannya. Banyaknya peminat terhadap *game online* memicu banyaknya masyarakat yang meninggalkan. Mereka beralih untuk mencoba *game* baru agar tidak bosan dengan *game* yang lama. Membuat industri hiburan banyak bermunculan *game* terbaru pada saat ini yang membuat persaingan *game online* semakin ketat.

Indonesia menjadi urutan kedua dalam pemain aktif bulanan *Game PUBG Mobile*. Urutan kedua *game* ini memiliki 100 juta pemain aktif dan pemain lebih dari 220 kota di Indonesia dalam berbagai turnamen *offline*. Jumlah pemain aktif

meningkat secara terus menerus di Indonesia. Peningkatan ini memberi keuntungan pada pemain. Keuntungan bagi pemain memunculkan *skin* bertemakan Indonesia. *Skin* dengan nuansa Indonesia seperti topeng ondel-ondel, kaos barong, dan kemeja batik meningkatkan minat dalam permainan. Minat dalam *Game PUBG* juga menghadirkan *event* tertentu seperti *Glory Of Ramadhan* dalam budaya lokal Indonesia. *Event* tersebut memperkenalkan budaya Indonesia ke dunia (www.kompas.com).

Laporan firma riset Sensor Tower menjelaskan pendapatan *PUBG Mobile* dengan angka 32,5 juta *dollar AS* dalam waktu satu bulan selama November 2018. Pendapatan *PUBG* dengan angka tersebut menjadi jumlah pendapatan tertinggi sejak pertama kali *game* muncul. Pendapatan *PUBG* meningkat 44% dari bulan sebelumnya dan pengeluaran pemain *Game PUBG* dengan total 1,1 juta *dollar AS* setiap harinya selama satu bulan. Pengeluaran pemain *game* dalam membeli aneka *skin* seperti baju, topi, sepatu dan aksesoris lainnya. Aneka *skin* menyebabkan pemain satu dengan pemain lainnya berbeda (www.kompas.com).

Youtuber gaming mengeluarkan uang ratusan juta rupiah untuk menggunakan *skin Game PUBG Mobile*. Uang ratusan juta rupiah membuat konten menarik dengan banyak *skin*. Konten yang menarik menghabiskan uang 100 juta seperti Marcelino Philip dan EJGaming dengan 20 juta untuk penggunaan *skin game*. Uang untuk *skin* menjadi hiburan tersendiri bagi para gamer. Hiburan dan edukasi dari konten-konten *youtuber* menarik penonton di *youtube* (www.hi.grid.id). Konten di *youtube* memberikan makna terhadap orang yang melihat konten tersebut. Ketika *youtuber* menghabiskan uang hanya untuk *skin* dalam *Game PUBG*.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang terkena dampak dari maraknya fenomena *Game PUBG*. Hal tersebut yang membuat banyaknya komunitas *game* yang memainkan *Game PUBG*. Salah satu komunitas *Game PUBG* yang berada di Surabaya ialah Komunitas 5X Surabaya. Komunitas ini merupakan sebuah komunitas *game* yang besar di Surabaya. Komunitas 5X ini dibentuk dengan harapan mampu mengerucutkan minat dalam *game* dan memberi wadah bagi pemain *game* khususnya di area Surabaya. *Skin* menjadi sebuah

aktualisasi kecintaan terhadap *Game PUBG*. Pemain *game* melakukan interaksi dan sosialisasi dengan sesama anggota Komunitas 5X, baik interaksi yang dilakukan di dunia maya maupun interaksi yang dilakukan di dunia nyata. Interaksi sosial yang dilakukan sebagai kunci kehidupan sosial pemain *game* didalam Komunitas 5X. Tanpa sebuah proses interaksi sosial, tidak akan terjadi kehidupan bersama dengan masyarakat. sedangkan, sosialisasi adalah proses pemahaman seorang pemain *game* mengenai nilai dan norma yang menjadi pedoman didalam komunitas 5X. Sosialisasi dan interaksi membentuk kepribadian diri individu dari pengalaman-pengalaman mereka selama menjadi bagian dari komunitas 5X. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh makna oleh pemain *game* pada saat berada didalam komunitas tersebut. Tetapi, pemaknaan tersebut berbeda-beda antar sesama pemain *game*.

Penelitian terdahulu yang menggunakan isu tentang *game* seperti pengaruh *game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* terhadap prestasi belajar peserta didik. Salah satu permainan *game online* yang sedang populer di kalangan remaja adalah *PUBG. Game online* ini baik digunakan sebagai alternatif menghilangkan penat pada pelajar. Namun penggunaan *game* ini harus disertai kontrol diri karena jika pelajar sudah mulai kecanduan *game online* akan berakibat pada prestasi akademik pelajar. Penelitian ini menjelaskan bahwa salah satu *game online* ini sangat digemari karena dapat mengurangi stress, berkenalan dengan banyak teman, meningkatkan kerjasama, dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja. Pengaruh *game online PUBG* terhadap prestasi belajar siswa menjelaskan bahwa *game online* dapat membuat pemainnya kecanduan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat prestasi belajar siswa menurun.

Kedua, penelitian mengenai peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online* pada anak. *Game online* menjadi *game* yang sangat digemari oleh sebagian besar anak, tidak hanya di daerah kota saja, tetapi di daerah terpencil pun mudah mendapatkan jaringan internet. *Smartphone* menjadi alat yang sering digunakan oleh anak untuk memainkan *game online*. Kemudahan yang di dapatkan untuk memainkan *game online* bisa sebagai hiburan saat anak jenuh dengan rutinitas sehari-hari. Tetapi pada kenyataannya membuat anak menjadi

ketergantungan. Hal ini terlihat dari banyak anak yang akhirnya menunjukkan perilaku kompulsif, tak acuh pada sekitar, banyak meluangkan waktu untuk *game online*. Perilaku seperti ini biasanya disebut dengan kecanduan *game online*. Teman sebaya bisa menjadi konselor sebaya, dapat menjadi salah satu orang yang dipandang sangat tepat dalam mereduksi teman yang kecanduan *game online*. Konselor sebaya ini sebagai tokoh yang mampu membantu mereduksi kecanduan *game online*. Penelitian ini untuk mengetahui peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online*. penelitian ini menjelaskan bahwa apabila anak sudah mengalami kecanduan pada *game online* atau menjadi tidak memperdulikan lingkungan. Peran konselor sebaya menjadi sangat penting dalam hal ini karena teman sebaya bisa menjadi teman sekaligus konselor bagi mereka yang kecanduan *game online*.

Ketiga, penelitian mengenai analisis perilaku pengguna dalam pembelian *virtual item* pada *game online*. Game online mengandalkan penjualan *item* secara *virtual*. Hal ini agar *game online* menghasilkan pendapatan yang lebih besar. Minat pengguna game online berbeda-beda dalam melakukan pembelian *virtual item*. Penelitian ini menguji beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam pembelian *virtual item* dalam *game online*. Penelitian ini menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi minat beli item virtual pada pengguna *game online* adalah *playfulness* dan kepercayaan terhadap penyedia layanan.

Keempat, penelitian ini mengungkap bahwa ternyata tampilan avatar tidak berpengaruh dalam interaksi hubungan *couple* dalam *game daring*. Faktor *real life* seperti umur dan domisili pemain bahkan lebih berpengaruh dalam interaksi hubungan *game couple* dalam *game daring* dibandingkan tampilan visual avatar. Bahwa pemain dalam hubungan *couple* lebih melihat back stage atau *real life* dari pemain lain saat mereka memilih *couple*. Proses interaksi dan keterangan *real life* pemain lain menjadi fokus utama yang diperhatikan. Bagi para desainer game, penyediaan fitur tambahan yang berhubungan dengan *real life* pemain seperti misal, fitur upload foto profile *real*, fitur *real voice chat* dan video chat, link sosial media (*Facebook, Twitter, Instagram, Path, dsb*) dan lainnya memberikan informasi *real life* tentang pemain lain yang akan dijadikan *couple*. Hal ini yang

tentunya akan sangat menarik karena pemain dapat mengetahui informasi lebih tentang *real life* pemain lain yang ingin dijadikan *couple*.

Kelima, studi ini menunjukkan bahwa pemain game memiliki kapasitas untuk memaknai barang secara subjektif. Meskipun mereka dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial seperti teman bermain, keluarga, dan pasar. Penelitian ini juga menjelaskan pemaknaan individu terhadap barang virtual bersifat dinamis dan dapat berubah seiring berjalannya waktu bagi pemain *game*. Sehingga pemain *game* yang pada awalnya berposisi sebagai pembeli dapat berubah menjadi penjual. Hal ini disebabkan ketika barang yang dibelinya tidak lagi dinilai berharga. Faktor sosial hanya mempengaruhi keputusan pemain *game* dalam membeli atau menjual barang virtual. Sedangkan untuk jenis, bentuk, atau variasi barang yang dibeli maupun dijual ditentukan sendiri oleh pemain game yang bersangkutan.

Berdasarkan studi terdahulu yang telah dijelaskan diatas, studi ini meneliti mengenai simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya. Peneliti tertarik meneliti simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya menggunakan perspektif interaksionisme simbolik oleh Herbert Blumer. Menurut Herbert Blumer, interaksionisme simbolik adalah tindakan manusia pada sesuatu berdasarkan makna yang ada pada sesuatu itu. Makna tersebut diperoleh hasil interaksi sosial dengan orang lain dan sempurna saat proses interaksi sosial (Blumer dalam Soeprapto,2002:121). Peneliti memilih Komunitas 5X Surabaya sebagai setting penelitian karena orang didalam Komunitas 5X Surabaya memproduksi simbol dan yang mengetahui makna penggunaan simbol tersebut adalah Komunitas 5X Surabaya itu sendiri.

Manusia mempelajari simbol-simbol dan makna-makna didalam interaksi sosial mereka dengan orang lain. Manusia juga merespon tanda-tanda tanpa berpikir panjang. Mereka merespon simbol-simbol didalam pemikiran mereka. Tanda-tanda bagi dirinya seperti gerak isyarat anjing yang marah atau air bagi manusia yang kehausan. Simbol-simbol ialah objek-objek sosial yang digunakan untuk menggambarkan apa pun yang disetujui untuk digambarkan (Charon dalam Ritzer, 2014:629).

Penelitian menggunakan isu *game online* sudah banyak dalam penelitian sosiologi. Oleh karena itu, peneliti berupaya mencari pembaruan penelitian dengan topik simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya menggunakan perspektif interaksionisme simbolik. Perspektif dan isu dalam penelitian ini berusaha memberikan wawasan baru terhadap studi-studi sosiologi. Realitas yang ada di Komunitas 5X Surabaya menarik minat peneliti untuk memperdalam pemahaman tentang simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penelitian ini mengkaji simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG*. Oleh karena itu, skripsi ini memiliki rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana interaksi sosial pemain Game PUBG di Komunitas 5X Surabaya?
2. Bagaimana simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemahaman tentang interaksi di Komunitas 5X Surabaya. Penelitian ini menjelaskan individu dalam memaknai simbol *skin Game PUBG* dan interaksi yang ada di dalam Komunitas 5X Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Studi ini memberikan pandangan tentang teori interaksionisme simbolik yang tidak hanya dilakukan didunia nyata tetapi juga dilakukan di dunia maya.

Individu melakukan interaksi sosial dengan simbol dan makna yang berbeda didalam *Game PUBG*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memperkaya kajian yang bertema simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* bagi akademisi khususnya FISIP Universitas Airlangga Surabaya dalam upaya mengembangkan sistem pendidikan di Indonesia serta masyarakat luas dan pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.
2. Memberikan alternatif pandangan dan memperluas wawasan serta pengetahuan yang praktis tentang tentang simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* yang terbentuk pada Komunitas 5X Surabaya.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Studi Terdahulu

Riska Wulan Rama Dani, dkk (2014) melakukan penelitian tentang fenomena kecanduan *game online* pada siswa SMK Negeri 2 Jember. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Jember. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa *game online* menimbulkan dampak terhadap pola perilaku akademis dan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Jember. Hal ini juga berhubungan dengan perilaku siswa ketika berada di dalam lingkungan sekolah dan nilai-nilai raport yang peroleh oleh siswa yang kecanduan *game online*. Penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif yang diakibat oleh kecanduan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Dampak positif dari kecanduan *game online* adalah meningkatkan semangat belajar pada siswa, konsentrasi dalam proses pembelajaran meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat. Dampak negatif dari kecanduan *game online* adalah siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi proses pembelajaran yang ada di kelas, serta

malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan menurun. Kemudian untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa di SMK Negeri 2 Jember, ada pendampingan dari guru BK SMK Negeri 2 Jember.

Devi Purnama Sari (2019) melakukan penelitian pada tahun 2019 tentang pengaruh intensitas bermain *video game online PUBG* dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan nonprobability sampling yang dilakukan secara purposive sampling dengan jumlah sample sebanyak 50 orang. Sample tersebut memiliki kriteria mahasiswa teknik Universitas Diponegoro angkatan 2016 yang bermain *video game online PUBG*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *video game online PUBG* dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Penelitian ini menggunakan Konsep Internet Addiction dan Teori Motivasi Dua Faktor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *video game online PUBG* mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa di kampus. Bahwa semakin tinggi intensitas dalam memainkan *game online PUBG*, maka akan semakin rendah prestasi akademik mahasiswa di kampus Universitas Diponegoro. Hal ini juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan intensitas bermain *video game online PUBG* terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Bahwa semakin tinggi motivasi dalam mengikuti mata kuliah yang ada di kampus, maka akan semakin tinggi juga pencapaian prestasi akademik yang diperoleh mahasiswa.

Merry Fitria Apriyanti dan Harmanto (2015) melakukan studi penelitian tentang perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. Remaja di wilayah kelurahan Ngagel Rejo Surabaya sering memainkan game online *Point Blank (PB)*, *Defense of the Ancients (DotA)* dan *Counter Strike (CS)*. Faktor-faktor penyebab remaja sering bermain juga berbagai macam antara lain remaja merasa tertarik dengan fitur dan gambar yang ditampilkan dalam *game*, lingkungan sekitar yang banyak menjamur tempat internet juga meningkatkan keinginan mereka dalam

bermain *game online*. Hal ini kemudian yang memicu remaja tersebut menggemari *game online*. Faktor berikutnya adalah melampiaskan emosi mereka melalui bermain *game online*, kecanduan bermain *game online* mengakibatkan mereka gelisah jika tidak memainkan *game online*. Dampak dari bermain *game online* menimbulkan perilaku yang agresif bagi pemain *game*. Perilaku agresif tersebut mempunyai dua jenis perilaku agresif yaitu perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Perilaku agresif fisik ditandai dengan adanya interaksi fisik dalam permainan. Perilaku ini juga berdampak pada peniruan perilaku dalam kehidupan nyata. Perilaku agresif seperti gerakan memukul, menendang. Kemudian perilaku agresif verbal adalah perilaku yang berasal dari kata-kata jorok yang ada di dalam *game*. Perilaku agresif didalam *game* juga dilakukan peniruan didalam kehidupan nyata. Perilaku berupa kata-kata jorok seperti *fuck*, *cok*, dan *gateli*.

Jung-Kuei Hsieh dan Ching-Yin Tseng (2018) dari Departemen Administrasi Bisnis Universitas Nasional Taipei melakukan studi mengenai Exploring Social Influence On Hedonic Buying Of Digital Goods - Online Games' Virtual Items. Studi ini yang pertama menggambarkan dampak dari pengaruh sosial terhadap niat pembelian konsumen dalam barang virtual. Kedua, beberapa studi ini meneliti peran kebahagiaan dalam membeli barang virtual. Ketiga, penelitian ini menjelaskan faktor-faktor didalam grup (rasa kebersamaan dan rasa komunitas virtual). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif. Studi tentang pengaruh kelompok sosial online dan offline pada keputusan pembelian konsumen menggunakan teori pengaruh sosial dan teori rasa komunitas. Hasil yang ditemukan dari studi tersebut antara lain pengaruh sosial online dan offline mempengaruhi niat pembelian. Kebahagiaan memiliki pengaruh pada hubungan antara informasi online dan niat beli. Kebahagiaan juga memiliki efek tidak langsung antara pengaruh informasi offline dan niat beli, dan antara pengaruh kelompok sosial dan niat beli.

Syahrul Perdana Kusumawardani (2015) melakukan penelitian yang berjudul "*Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans* Pada Clan Indo Spirit)". Peneliti

menggunakan metode analisis kualitatif yang membahas tentang interaksi sosial gamers *Clash of Clans* pada clan INDO SPIRIT. Pola perilaku yang ditimbulkan dari para pemain game *Clash of Clans* pada clan INDO SPIRIT adalah terjadinya perubahan gaya hidup. Penggunaan waktu dalam bermain game online tidak mengenal waktu dan tempat. Hal tersebut dilakukan secara terus menerus dan berulang oleh mereka. Dalam hubungan antar anggota terjadi interaksi sosial yang memiliki dua jenis interaksi. Pertama interaksi bersifat asosiatif dimana interaksi yang dilakukan pemain *Clash of Clans* pada antar individu atau kelompok memiliki tujuan tertentu. Kedua, interaksi ini berbeda dengan interaksi asosiatif, yaitu interaksi bersifat disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk persaingan dan pertikaian.

Stefan Eventius Hartedja (2016) melakukan studi tentang dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan *game online* pada mahasiswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan studi fenomenologi dengan metode snowball dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hasil penelitian menjelaskan gambaran pemain game yang mencakup dinamika psikologis, motivasi pemain, faktor-faktor protektif yang masih dimiliki pemain *game* terhadap perilaku *game online*, serta dampak yang dirasakan. Kemudian penelitian ini menunjukkan dampak yang dirasakan pemain *game* terkait *game online* ada 2 macam, yakni dampak positif dan dampak negatif. Faktor-faktor tindakan protektif yang membantu mengelola perilaku *game online* yaitu, regulasi diri, role model, kemampuan refleksi diri, adanya rencana mendatang untuk mengurangi waktu dalam bermain game online dan orang tua. Dinamika psikologis menampilkan unsur, defense mechanism, afeksi dan prinsip fairness yang dimiliki oleh pemain *game online* dalam bermain game online.

Kornelius Wahyu Febrianto dan Yessy Artanti (2019) melakukan penelitian tentang pengaruh nilai konsumsi terhadap niat beli virtual item kustomisasi hero. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang dilakukan pada pemain Defence Of The Ancient II. Sample yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah 200 orang yang memiliki kriteria telah memainkan *game Defence Of The Ancient (Dota) II* dan

menjadi bagian dari anggota komunitas online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai emosional dan nilai sosial mempengaruhi niat pembelian *item virtual Defence Of The Ancient (Dota) II*. Sedangkan variabel nilai fungsional tidak mempengaruhi niat beli *virtual item* kustomisasi hero, dan terdapat pengaruh dari nilai sosial terhadap niat beli virtual item kustomisasi hero.

Moonkyoung Jang, Rumi Lee, dan Byungjoon Yoo (2018) Universitas Seoul Korea melakukan penelitian ini untuk menguji faktor-faktor utama yang mempengaruhi pembelian dalam aplikasi dan meneliti pengaruh promosi item-gratis. Kami menjelaskan efek dari kebutuhan psikologis pada pembelian dalam aplikasi dengan Teori Motivasi dan efek konten gratis pada pembelian dalam aplikasi menggunakan Teori persepsi diri. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan survei online dan Partial pemodelan kuadrat. Penelitian ini menemukan bahwa kebutuhan psikologis otonomi dan keterkaitan secara positif terkait dengan pembelian dalam aplikasi, sementara kebutuhan kompetensi berhubungan negatif dengan pembelian dalam aplikasi. Selain itu, promosi item gratis berhubungan positif dengan pembelian dalam aplikasi. Meskipun kebutuhan kompetensi berhubungan negatif dengan niat pembelian, pengalaman item gratis secara positif memberikan pengaruh kebutuhan kompetensi terhadap niat membeli. Selain itu, pengaruh pengalaman pembelian terhadap niat beli adalah yang paling signifikan di antara faktor-faktor yang lain.

Ryan Randy Suryono (2016) melakukan studi mengenai perilaku pemain game online terhadap pembelian *virtual item*. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologis. Informan dalam penelitian ini adalah pemain *game Ragnarok Online* yang sudah memiliki pengalaman bermain minimal dua tahun dan sudah melakukan pembelian *virtual item*. Pemain game rela mengeluarkan sejumlah uang untuk meningkatkan kemampuan karakternya. Uang tersebut untuk membeli equip tambahan atau *item* yang dapat dikonsumsi karakter *game*. *Item* tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan karakter dalam game.

Ahmad Fajar Giandi, dkk (2012) melakukan penelitian tentang perilaku komunikasi pecandu *game online* dengan menggunakan *game online*. Penelitian ini menggunakan studi kasus eksploratif dengan teknik analisis kualitatif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa alasan bermain game online mempengaruhi gaya komunikasi mereka didalam *game online*. Perilaku komunikasi baik didalam maupun luar *game online* yang dilakukan oleh pecandu *game online* berbeda dengan pemain *game online* pada umumnya. Komunikasi yang dilakukan oleh pecandu *game online* didalam game memiliki istilah khusus yang biasa disebut *NetLingo* dan *NetSpeak* yang digunakan untuk menjelaskan hal dalam game online. Perilaku komunikasi pecandu *game online* dipengaruhi oleh norma atau peraturan, keakraban, umur dan jenis kelamin pemain.

Tabel 1.1 Matriks Studi Terdahulu

NO	STUDI TERDAHULU	KRITIK
1.	Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember) Keterangan: Riska Wulan Rama Dani, Sukidin, dan Retna Ngesti S (2014) – Deskriptif Kualitatif	Lembaga pendidikan kurang menjadikan game online sebagai media pembelajaran, adanya perkembangan teknologi juga harus dilakukan pembaruan media pembelajaran dibidang pendidikan. Pihak sekolah lebih intens dalam menangani masalah siswa dan adanya kontrol dari guru ke siswa.
2.	Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus Keterangan: Devi Purnama Sari (2019) – Kuantitatif	Prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini
3.	Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan	Perilaku agresif yang dijelaskan hanya dalam dunia maya, sehingga

	Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya) Keterangan: Merry Fitria Apriyanti dan Harmanto (2015) - Kualitatif	kurang melihat bagaimana perilaku di dunia nyata
4.	Exploring Social Influence On Hedonic Buying Of Digital Goods - Online Games' Virtual Items Keterangan: Jung-Kuei Hsieh dan Ching-Yin Tseng (2018) - Kuantitatif	Kurang menggeneralisasi temuan penelitian ke lokasi lain
5.	Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit) Keterangan: Syahrul Perdana Kusumawardani (2015) - Kualitatif	Tentang interaksi dalam game Clash Of Clans sehingga mengabaikan makna mengapa pemain game melakukan interaksi itu.
6.	Dinamika Psikologis Gamers Yang Mengalami Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Keterangan: Stefan Eventius Hartedja (2016) – Kualitatif	Fokus dengan dinamika psikologis dan dampak, sehingga peneliti kurang mendalami tentang latar belakang gamers mengalami kecanduan game online dan lingkungan disekitarnya
7.	Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Virtual Item Kustomisasi Hero (Studi Pada Pemain Defence Of The Ancient 2) Keterangan: Kornelius Wahyu Febrianto dan Yessy Artanti (2019) – Kuantitatif	Hanya mengambil sampel dari anggota dari komunitas online. Sehingga responden dari penelitian ini sudah menyukai game yang diteliti dan menghasilkan respon yang positif.
8.	Why Do You Need to Buy Virtual Items? : Investigating Factors Influencing Intention to Purchase in Mobile Games Keterangan: Moonkyoung Jang, Rumi Lee, dan Byungjoon Yoo (2018) - Kuantitatif	Penelitian ini melakukan survei online pemain dalam game yang disarankan saja, sehingga sulit untuk mengetahui perbedaan efek dari faktor-faktor kunci dengan genre game lainnya.

9.	Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item Keterangan: Ryan Randy Suryono (2016) – Kualitatif	Penelitian ini melihat dari sudut pandang sisi positifnya, namun tidak membahas tentang dampak negatif dari game online
10.	Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online Keterangan: Ahmad Fajar Giandi, Funny Mustikasari, dan Hadi Suprpto (2012) – Studi Kasus Eksploratif Kualitatif	Penelitian ini kurang menjelaskan tentang proses individu melakukan interaksi dikalangan para pemain game Clash Of Clans

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah peneliti lebih berfokus pada simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG*. Peneliti mendeskripsikan tentang bagaimana pemain game di Komunitas 5X Surabaya dalam penggunaan simbol skin *Game PUBG* yang digunakan. Sedangkan pada hasil penelitian pertama, studi tersebut berfokus pada fenomena kecanduan *game online* pada siswa. Kemudian penelitian kedua, peneliti berfokus pada pengaruh intensitas bermain video *game online PUBG* dan motivasi untuk mengikuti kuliah terhadap prestasi akademik mahasiswa di kampus. Penelitian ketiga, peneliti berfokus pada perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online. Penelitian keempat, peneliti berfokus pada pengaruh informasi online dan offline mempengaruhi niat pembelian barang virtual. Penelitian kelima, peneliti berfokus pada interaksi sosial gamers *clash of clans* pada *clan indo spirit*. Penelitian keenam, peneliti berfokus pada dinamika psikologis gamers yang mengalami kecanduan game online pada mahasiswa. Penelitian ketujuh, peneliti berfokus pada pengaruh nilai konsumsi terhadap niat beli virtual item. Penelitian kedelapan, peneliti berfokus pada faktor yang mempengaruhi niat pembelian permainan mobile. Penelitian kesembilan, peneliti berfokus pada perilaku pemain game online terhadap pembelian virtual item. Kemudian penelitian kesepuluh, peneliti berfokus pada perilaku komunikasi pecandu game online dengan menggunakan game online. Penelitian ini lebih melihat unsur sosiologi guna melihat simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya.

1.5.2 Kerangka Teoritik

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik yang bertujuan untuk memahami simbol skin Game PUBG di Komunitas 5X Surabaya. Teori interaksionisme simbolik digunakan sebagai upaya peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan teoritis tentang hasil penelitian dan konsep yang berkaitan dengan isu penelitian ini. Peneliti menggunakan teori Herbert Blumer tentang intersionisme simbolik. Teori intersionisme simbolik Herbert Blumer mampu mengungkap simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya.

a. Teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert blumer

Interaksionisme simbolik memiliki orientasi yang khas ialah kemampuan-kemampuan mental para aktor dan hubungannya dengan tindakan. Proses dari interaksi yang semuanya dapat dipahami (Ritzer, 2014:660). Menurut Blumer, Mead lebih banyak mempengaruhi Blumer dalam gagasannya tentang teori interaksionisme simbolik. Blumer memiliki suatu teori yang beda dengan gurunya. Teori interaksionisme simbolik menurut Blumer memiliki tiga premis:

1. Manusia melakukan tindakan pada sesuatu atas makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
2. Makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dengan orang lain.
3. Makna disempurnakan saat proses interaksi sosial berjalan (Blumer dalam Soeprapto, 2002: 120-121).

Teori interaksionisme simbolik melihat pada karakter interaksi dengan orang lain. Karakter individu tidak hanya beraksi pada tindakan orang lain tetapi menafsirkan dan mendefinisikan dari tindakan orang lain. Tindakan individu dengan orang lain dihubungkan oleh penggunaan simbol-simbol (Soeprapto, 2002;121). Penggunaan simbol-simbol ini untuk memahami tujuan dari tindakan masing-masing. Tujuan tindakan individu dengan orang

lain merupakan proses antara stimulus dan respon yang terjadi. Proses antara stimulus dan respon yang terjadi membentuk proses interpretasi antar individu. Proses interpretasi antar individu menjadi kunci dalam teori interaksionisme simbolik. Kunci dalam teori interaksionisme simbolik ini yang memisahkan mereka dari teori behaviorisme (Wirawan, 2012:122).

Manusia merupakan individu yang sadar dan reflektif yang menghubungkan objek-objek melalui self indication. Self indication adalah proses individu mengetahui sesuatu, menilai, memberi makna, dan memberi keputusan atas makna tindakan itu dalam proses komunikasi yang sedang terjadi. Proses self indication terjadi dimana individu berusaha mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain. Tetapi juga menyesuaikan tindakannya sebagaimana individu memberi makna tindakan itu (Soeprapto, 2002;122).

Interaksionisme simbolik menurut Blumer memiliki ide dasar yaitu:

1. Masyarakat merupakan individu yang berinteraksi. Individu yang individu lainnya menciptakan struktur sosial.
2. Interaksi meliputi kegiatan individu yang berkorelasi. Kegiatan individu secara
3. Produk-produk interaksi simbolik adalah objek-objek. Objek-objek tersebut memiliki tiga kategori yaitu objek fisik, objek sosial dan objek abstrak.
4. Individu mampu memberi pandangan tentang dirinya sendiri. Pandangan tentang dirinya sendiri muncul saat proses interaksi simbolik.
5. Tindakan individu merupakan tindakan interpretatif. tindakan interpretatif dibuat oleh manusia itu sendiri.
6. Tindakan itu melibatkan anggota kelompok yang disebut tindakan bersama (Wirawan, 2012:130).

Interaksi merupakan proses ketika kemampuan berpikir dikembangkan dan diungkapkan. Proses berpikir membentuk proses interaksi. Proses interaksi para aktor harus menyesuaikan kegiatan-kegiatan orang lain. Tetapi, tidak semua interaksi melibatkan berpikir seperti interaksi nonsimbolik berupa percakapan menggunakan gerak isyarat sedangkan, interaksi simbolik adalah interaksi membutuhkan proses-proses mental (Ritzer, 2012:628). Menurut

Charon, individu mempelajari simbol dan makna dalam interaksi sosial. Simbol adalah objek sosial yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu yang disetujui orang lain (Charon dalam Ritzer, 2003: 292).

b. Teori Masyarakat Konsumsi oleh Jean Baudrillard

Masyarakat selalu memilih produk yang berbeda dari apa yang orang lain kenakan. Apa yang berbeda dengan orang lain ini mempunyai alasan ingin tampil beda dengan produk-produk yang diciptakannya. Tujuan tampil beda ini untuk memperoleh perbedaan yang diinginkan. Perbedaan ini menyebabkan masyarakat memiliki status sosial dan makna sosial. Tanda yang dimiliki oleh objek konsumsi secara nyata dapat membentuk sebuah hierarki dalam jenjang yang tidak dapat dijelaskan dan dalam berbagai model (Baudrillard, 2004). Konsumsi ini tidak untuk mencari kenikmatan, tetapi untuk memperoleh dan menggunakan objek. Objek ini digunakan untuk memperoleh perbedaan serta kedudukan di masyarakat. Ketika seseorang mengkonsumsi objek tertentu menandakan bahwa posisi orang tersebut sama dengan orang lain yang mengkonsumsi objek yang sama. Kemudian saat mereka berbeda dalam apa yang dikonsumsi, disini bentuk sebuah kode. Kode ini untuk mengontrol apa yang dikonsumsi dan apa yang tidak dikonsumsi (Baudrillard dalam Ritzer, 2003). Masyarakat tidak membeli apa yang mereka butuhkan, melainkan membeli apa yang kode sampaikan tentang apa yang harus dibeli. Hal ini memberikan ketidakbebasan individu untuk mengkonsumsi, karena yang dikonsumsi bukan berdasarkan pilihan yang bebas tetapi berdasarkan keinginan yang dikemas menjadi kebutuhan.

Menurut Baudrillard, pada dasarnya proses konsumsi tanda ini dapat dijelaskan dengan dua sudut pandang sebagai berikut ini:

1. Konsumsi sebagai proses komunikasi yang didasarkan pada suatu kode dimana konsumsi dilakukan dan diberi makna. Barang yang dikonsumsi oleh individu menjadi pertanda diri seperti pakaian, sepatu, aksesoris dan lainnya yang dipakai menjadi representasi individu tersebut. Konsumsi

juga dipahami dengan sistem pertukaran, ketika individu mengkonsumsi objek, maka seseorang tersebut memperoleh keyakinan bahwa ia masuk dalam relasi yang diharapkan oleh individu tersebut. Objek yang dikonsumsi telah melekat tanda-tanda sosial, tanda-tanda identitas, tanda-tanda status sosial dan sebagainya.

2. Konsumsi adalah sebuah proses klasifikasi dan diferensiasi sosial. Dimana tanda atau kode tersusun atas dasar nilai status dalam hierarki sosial. Objek yang dikonsumsi oleh individu tersebut memiliki tanda personalisasi dan status sosial sehingga masyarakat dapat mengidentifikasi status sosial individu dan stratifikasi sosial dimana individu tersebut berada. Barang yang dikonsumsi individu membedakan dirinya dengan masyarakat lainnya dan dengan objek yang dipilih, seseorang menginternalisasi nilai personal yang melekat pada objek tersebut. Nilai dari objek itu yang disebut penanda personal. Seseorang tidak lagi melihat suatu objek hanya sekedar barang, melainkan sebagai penanda diri yang eksklusif dan lainnya (Ulfa, 2012).

Konsumsi dalam pengertian ini merupakan pemenuhan akan tanda-tanda atau individu tidak lagi mengkonsumsi nilai guna pada suatu produk tetapi pada nilai tanda yang dicari. Kesenangan yang dimiliki individu untuk mengkonsumsi tidak hanya dirasakan ketika mengkonsumsi objek karena apa yang dikonsumsi masyarakat tidak hanya nilai material tetapi tanda-tanda yang melekat secara manipulatif pada produk-produk tersebut (Ulfa, 2012). Apa yang dikonsumsi masyarakat bukanlah objek itu sendiri, melainkan citra yang berada pada objek tersebut. Objek tersebut dianggap mampu memberikan status sosial yang berbeda dimasyarakat. Menurut Theodore Adorno, masyarakat modern tidak memerlukan nilai fungsi suatu barang. Tetapi membutuhkan suatu simbol pada barang tersebut untuk menunjukkan dan menunjang status mereka. Masyarakat modern ini lebih mengutamakan nilai pakai kedua pada sebuah produk dengan istilah *ersatz* (Evers, 1998). Terdapat faktor lain dalam perkembangan masyarakat modern seperti perbedaan motif, lingkungan, teman, dan media massa menjadi faktor pendorong berkembangnya kompetisi masyarakat untuk memperoleh status sosial di

masyarakat. Hal ini yang mendorong individu untuk berperilaku konsumsi. Kompetisi diantara masyarakat menyebabkan individu berperilaku untuk mengkonsumsi barang secara berlebihan karena yang dikonsumsi individu tersebut adalah makna dari suatu barang tersebut yang dapat memberi kepuasan tersendiri.

Dalam pemain game di Komunitas 5X Surabaya yang secara aktif mengkonsumsi suatu objek. Hal ini untuk membuat pemain berbeda melalui manipulasi tanda dalam objek yang dikonsumsi. Pemain game di Komunitas 5X Surabaya berlomba-lomba mengkomunikasikan objek yang ia miliki kepada pemain game lainnya. Objek-objek konsumsi yang memiliki nilai atau simbol untuk memperoleh status sosial yang diinginkan.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

1.6.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini ingin mendeskripsikan secara kualitatif realitas sosial pemain game. Menurut Gorman dan Clayton penelitian kualitatif mempelajari perspektif dari kejadian itu sendiri. Perspektif dari kejadian itu sendiri menjelaskan pemaknaan dalam kejadian dan detail-detail kejadian berdasarkan perspektif dan sudut pandang pada kejadian tersebut. Pemaknaan dalam kejadian dan detail-detail kejadian memberi gambaran data dari kejadian secara langsung, sebagai upaya melukiskan kejadian seperti kenyataannya. Gambaran penelitian ini menjawab pertanyaan tentang simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya. Pertanyaan dari permasalahan tersebut memerlukan kedalaman, kekayaan dan ketajaman data.

1.6.2 Isu-isu Penelitian

Konsep penelitian merupakan pembahasan mengenai hal pokok dalam permasalahan penelitian. Bagian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan peneliti agar terfokus pada permasalahan penelitian dan tidak melebar. Untuk lebih jelasnya peneliti membahas simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* Di Komunitas 5X Surabaya.

a. Makna Simbol Skin Game PUBG

Pemain Game PUBG memperoleh makna simbol-simbol skin Game PUBG dari interaksi sosial yang terjadi di Komunitas 5X Surabaya. Pemaknaan terhadap simbol-simbol ini saling berkaitan dan disesuaikan dengan kebutuhan komunitasnya. Pemain game memperoleh pemahaman tentang suatu konsep simbol-simbol ini dari Komunitas 5X Surabaya.

b. Interaksi Sosial Pemain Game PUBG

Interaksi sosial pemain game terjadi melalui pertukaran simbol serta bagaimana pemain tersebut memaknai simbol. Berbagai simbol dipertukarkan oleh pemain game dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. *Skin* game PUBG sebagai sebuah simbol telah mengalami perkembangan yang pesat dalam perubahan zaman ini. Di Surabaya terdapat komunitas yang aktif mempertukarkan simbol dalam interaksinya yaitu Komunitas 5X Surabaya. Komunitas ini seringkali bertukar informasi mengenai *skin* karena setiap pemain game ingin memiliki karakter yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

c. Komunitas 5X Surabaya

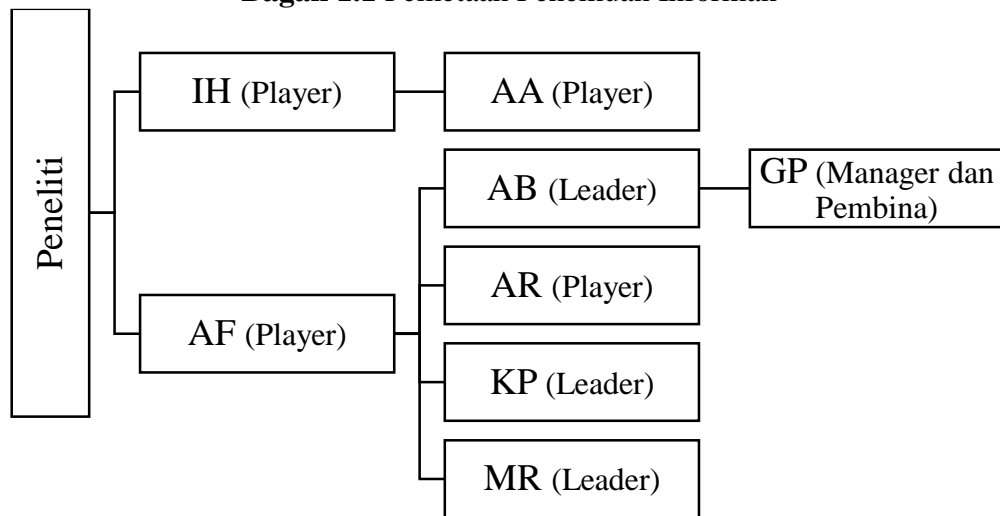
Komunitas 5X terdiri dari 80 pemain game. Pemain game di komunitas ini tidak hanya dari Surabaya saja tetapi dari luar Kota Surabaya seperti Gresik, Balikpapan, Banjarmasin dan Bandung. Salah satu divisi game dalam Komunitas 5X yaitu PUBGM. Sebagai sebuah wadah bagi penggemar game online, 5X memiliki member dari berbagai kalangan misalnya siswa sekolah SMA, mahasiswa, dan pekerja. Anggota memiliki kesamaan hobi dalam game online salah satunya yaitu PUBG dan menjadi tujuan dalam bergabungnya didalam komunitas ini. Banyak prestasi yang dimiliki oleh Komunitas 5X Surabaya dalam membanggakan Kota Surabaya.

1.6.3 Penentuan Subyek Penelitian

Penentuan informan penelitian ini adalah dengan informan yang menguasai permasalahan, memiliki data dan bersedia memberikan informasi yang lengkap dan akurat. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowball*. Teknik *snowball* merupakan penentuan informan berdasarkan pada informan sebelumnya dalam menentukan informan yang akan dipilih selanjutnya. Teknik *snowball* tidak menetapkan batasan dalam pengambilan informan hingga data dalam penelitian ini mampu menjawab penelitian secara mendalam. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara mendalam dengan player, leader dan manager sekaligus pembina dalam Komunitas 5X Surabaya.

Peneliti telah melakukan wawancara mendalam ke dalam informan dengan menggunakan teknik *snowball*. Pertama, peneliti melakukan wawancara dengan player Komunitas 5X Surabaya yang memberikan gambaran secara umum mengenai skin Game PUBG dan Komunitas 5X Surabaya. Setelah mendapat pengantar yang cukup sebagai bekal pendalaman saat wawancara, kemudian peneliti diarahkan untuk menemui beberapa player lainnya yang ada di Komunitas 5X Surabaya. Peneliti kemudian player tim untuk berdiskusi lebih mendalam tentang skin Game PUBG dan Komunitas 5X Surabaya. Peneliti melanjutkan leader Komunitas 5X Surabaya yang memberi cukup banyak informasi tentang Komunitas 5X Surabaya serta menyarankan siapa saja informan selanjutnya yang akan diwawancara. Leader dan player memberikan rekomendasi pada peneliti untuk mewawancarai manager dan pembina Komunitas 5X Surabaya. Peneliti kemudian menemui GP sebagai manager sekaligus pembina di Komunitas 5X Surabaya. Informan yang telah diwawancara oleh peneliti akan dirangkum ke dalam bagan berikut ini.

Bagan 1.1 Pemetaan Penemuan Informan



Peneliti melakukan wawancara terhadap tiga jenis informan yaitu pembina atau manager komunitas, *leader team* dan *player team*. Pembina atau manager komunitas meliputi GP, kemudian *leader team* yaitu AB, KP, MR dan *player team* yaitu IH, AF, AR. Pembina atau manager komunitas dalam kategori ini adalah individu yang berperan dalam membina komunitas serta menjadi pengurus di beberapa tim, sedangkan *leader team* adalah individu yang berperan sebagai kapten dalam sebuah tim *Game PUBG* dan *player team* adalah individu yang menjadi anggota dalam sebuah tim *Game PUBG*.

Tabel 1.2 Distribusi Waktu Pencarian Data

No	Inisial	Nov-19		Des 2019			Jan-20
		29	30	17	18	29	10
1	IH						
2	AF						
3	AA						
4	AB						
5	AR						
6	KP						
7	MR						
8	GP						

Penelitian ini dilakukan dalam tiga bulan yaitu pada bulan November, Desember dan Januari. Pada waktu pencarian data tersebut, peneliti memulai pencarian data pada bulan November 2019 dengan menemui 3 orang informan.

Informan-informan tersebut yaitu IH, AF dan AA. Peneliti melanjutkan wawancara dibulan Desember 2019 dengan jumlah 4 informan yaitu AB, AR, KP, dan MR kemudian pada informan-informan lainnya pada awal bulan Januari 2020.

1.6.4 Setting Sosial

Penelitian ini memilih lokasi penelitian pada komunitas 5X Surabaya. Lokasi penelitian pada komunitas 5X Surabaya merupakan salah satu komunitas dalam *Game PUBG Mobile* yang memiliki banyak prestasi di Surabaya dengan jumlah anggota 80 orang yang aktif dalam kegiatan internal dan eksternal komunitas. Komunitas ini memiliki kelebihan dari komunitas lain. Kelebihan komunitas ini adalah peneliti secara langsung melihat anggota komunitas ini yang memproduksi simbol *Game PUBG*. Makna *skin Game PUBG* di Komunitas 5X Surabaya menjadi menarik dalam sebuah penelitian ini.

1.6.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Wawancara Mendalam

Wawancara ada dua yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering kali disebut wawancara mendalam. Wawancara mendalam untuk memperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari semua informan. Tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan kriteria setiap responden. kriteria setiap responden mendorong informan penelitian agar jawabannya bukan hanya secara lebih terjabarkan. Informan menjelaskan gambaran secara jelas tentang simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG*. Gambaran informasi secara lisan diperoleh dari informan yang berasal dari Komunitas 5X Surabaya yang berada di Kota Surabaya.

b. Studi Kepustakaan

Studi pustaka mengumpulkan data dengan cara mencari informasi berdasarkan penelaahan literatur atau referensi, baik dari buku-buku dan dokumen-dokumen, laporan-laporan, jurnal-jurnal, kliping, majalah, makalah-makalah. Artikel-artikel tersebut berkaitan dengan topik penelitian yaitu simbol dalam tindakan konsumsi *skin Game PUBG* di Komunitas 5X Surabaya.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari sumber. Sumber ini terdiri dari dokumen atau rekaman. Rekaman sebagai pernyataan individu dengan tujuan membuktikan adanya suatu peristiwa. Sedangkan dokumen adalah setiap tulisan yang bukan rekaman untuk tujuan tertentu.

1.6.6 Metode Analisis Data

Berdasarkan analisis data kualitatif Miles dan Huberman (2002), terdapat tiga alur kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses analisis data penelitian kualitatif, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan proses pemilihan, merangkum, dan memfokuskan hal-hal yang penting. Proses tersebut kemudian dicari pola dan temanya sehingga data yang telah direduksi mampu memberikan gambaran yang jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk memperoleh data tambahan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data dalam bentuk narasi memudahkan peneliti maupun pembaca untuk memahami realitas sosial yang sedang terjadi.

3. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yang ketiga adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang dikemukakan pada saat awal penelitian masih bersifat sementara dan dapat berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat.