

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki ciri yang khas pada dirinya. Mulai dari bentuk wajah, postur tubuh, karakter, hingga bakat yang dimiliki. Hal tersebut pada akhirnya akan membentuk suatu keunikan diri yang tidak hanya sebagai pembeda, namun sebagai upaya untuk pengembangan diri. Di era kontemporer sekarang, pembentukan karakter diri dapat dilakukan dengan melakukan berbagai hal salah satunya adalah memanfaatkan media sosial. Menurut Dailey (2009) media sosial adalah konten *online* yang dibuat menggunakan teknologi yang sangat mudah di akses serta terukur (Wibowo dan Farid 2019, 31). Pembentukan karakter diri atau *personal branding* ini dapat dilakukan dengan melakukan permainan *game online*.

Media *Online* menjadi salah satu sarana untuk dapat mengembangkan potensi diri dengan bermain *game online*. Di era sekarang, bermain *game online* tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer pribadi atau konsol video game tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget*. *Game online* merupakan teknologi yang memungkinkan pemain untuk dapat terhubung dan bermain bersama secara real-time. *Game online* dapat berupa permainan multiplayer atau permainan single-player. *Game online* juga tersedia secara gratis atau berbayar, dan menawarkan berbagai jenis permainan untuk semua jenis permainan (Surbakti 2017, 30). Dengan adanya *game online* dapat membantu setiap *gamers* untuk dapat membentuk *personal branding*.

Personal branding adalah suatu proses untuk mengkomunikasikan dan memastikan bahwa orang lain dapat menerima dan percaya terhadap nilai-nilai dan kualitas yang dimiliki oleh individu (Haroen, 2014: 13). Dengan adanya *personal branding* maka kita dapat memasarkan dan merepresentasikan diri kita pada orang lain dengan respons emosional tertentu yang dirasakan oleh orang lain saat mendengar nama, melihat di dunia maya, ataupun saat bertemu di dunia nyata (Deckers & Lacy, 2017, hlm. 7).

Kemunculan *Personal branding* menjadi kegiatan secara aktif mengolah citra dan menentukan nilai unik seperti menampilkan keterampilan serta keahlian sekaligus didemonstrasikan kepada orang lain sebagai nilai asli dalam diri pelaku *personal branding* tersebut (Long, 2016, p.21). *Personal Branding* adalah proses pembentukan sebuah persepsi masyarakat terhadap sebuah aspek yang dimiliki seseorang, diantaranya adalah sebuah kepribadian, kemampuan atau nilai-nilai. Persepsi positif Masyarakat terhadap *personal branding* seseorang dapat digunakan untuk melakukan sebuah pemasaran (Haque-Fawzi et al., 2022, hlm. 136).

Didalam dunia permainan, pemasaran diri sangat diperlukan para *gamers* untuk membuktikan skill yang mereka punya kepada banyak sahabat sepermainannya. Definisi dari *gamers* yakni mereka yang mencintai permainan, tidak peduli apapun latar belakangnya, mereka yang mampu bermain serta menggemari seluruh tipe permainan, mereka yang berkeinginan ataupun memiliki hasrat guna bermain permainan, mereka yang menanggapi ‘main permainan’ pada saat berada di waktu yang senggang, serta mereka yang menjadikan permainan suatu rutinitas. Akhirnya jika *gamers* merupakan seseorang yang menjadikan permainan sebagai bagian dari hidupnya. Ketika hal tersebut dilakukan, sehingga mereka hendak bermain permainan baik secara kuantitas atau pun kualitas.

Selain dapat membentuk *personal branding*, dalam bermain *game online* sendiri diperlukan pengontrolan diri agar dapat mengatur perilaku diri sendiri. Individu dengan kontrol diri tinggi mampu mengatur penggunaan *game online* sehingga tidak tenggelam dalam *game online*, mampu menggunakan *game online* sesuai dengan kebutuhan, dan mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas lain dalam kehidupannya. Penggunaan *online* dengan kontrol diri tinggi memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah dan emosi negatifnya tanpa menggunakan *game online*. Sebaliknya, pengguna *game online* dengan kontrol diri rendah cenderung menggunakan *game online* sebagai mekanisme koping untuk melarikan diri dari masalah dan menghilangkan emosi negatifnya (Suryanto 2015, 5).

Bermain *game online* dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan konsentrasi, melatih diri untuk disiplin, meningkatkan pengetahuan dalam dunia teknologi, dan mempererat silaturahmi (YBKB 2023). Dengan

bermain *game online* juga dapat membantu para pemain untuk dapat belajar berbahasa asing seperti berbahasa inggris, mengasah kemampuan berpikir, melatih ketangkasan, menghibur diri dan menghilangkan stres, menambah aktivitas otak, melatih rasa kesportifan terhadap lawan, mengasah kemampuan kerja sebagai tim, membiasakan diri dengan lebih dari satu aktivitas, melatih komunikasi dengan orang lain, meningkatkan kreativitas, dan melatih pengambilan keputusan (Kemendikbud 2023). Selain itu, *game online* juga dapat menjadi sarana untuk dapat membangun *personal branding* dan menambah teman melalui interaksi sosial yang dibentuk antara komunitas *gamers*.

Bukan hanya dampak positif bermain *game online* juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku, serta mengabaikan tugas-tugas dari sekolah (Rahamawaty, Thalib and Aryani 2020). Dampak negatif bermain *game online* adalah menurunnya tingkat konsentrasi, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, kehilangan kontrol atas waktu, penurunan nilai akademik, perilaku agresif, antisosial, berbicara kasar, depresi, dan selalu cemas (YBKB 2023). *Game online* juga menyebabkan gangguan waktu tidur, masalah kesehatan fisik seperti obesitas dan sakit punggung, serta kecanduan yang mengganggu kehidupan sosial dan pekerjaan. Di era kontemporer ini, bermain game tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan komputer tetapi dapat dilakukan dengan praktis menggunakan gadget.

Game memang pada awalnya dimainkan menggunakan PC/Komputer tetapi seiring berjalannya waktu game dapat dimainkan secara mobile pada perangkat gadget yang dimana permainan tersebut dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja/tidak mengenal batas waktu. Penggunaan *Smartphone* atau *Gadget* merupakan salah satu hal yang memudahkan aktivitas manusia di era kontemporer. Adanya *Smartphone* membuat kita dapat mengakses sosial media. Adanya sosial media membantu kita untuk mendapatkan informasi dari berbagai dunia serta menjadi wadah untuk mengembangkan diri.

Penggunaan *Smartphone* sebagai wadah mengembangkan diri bagi para *gamers game online* menjadi salah satu tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh setiap individu yang gemar bermain *game*. *Smartphone* telah menjadi perangkat

yang penting bagi para gamers, terutama di kalangan anak muda. *Smartphone* memiliki berbagai fitur yang mendukung pengalaman bermain *game online* yang lebih menyenangkan. Pentingnya penggunaan *smartphone* bagi para gamers.

Alasan penggunaan *smartphone* penting bagi para gamers, antara lain Ketersediaan yang luas dan terjangkau yakni *smartphone* tersedia secara luas dan terjangkau di pasaran, sehingga mudah diakses oleh siapa saja. Hal ini membuat *smartphone* menjadi pilihan yang menarik bagi para gamers yang ingin bermain *game online* dengan biaya yang terjangkau. Hal ini membuat *smartphone* menjadi pilihan yang tepat bagi para gamers yang ingin bermain *game online* di mana saja, kapan saja. Dengan *Smartphone* modern memiliki fitur yang lengkap, termasuk layar yang lebar dan jernih, prosesor yang cepat, dan memori yang besar. Hal ini membuat *smartphone* dapat menjalankan berbagai jenis *game online* dengan lancar dan menyenangkan. Koneksi internet yang cepat memungkinkan *Smartphone* modern memiliki koneksi internet yang cepat, sehingga dapat terhubung ke server *game online* dengan lancar. Hal ini penting untuk permainan *game online* yang bersifat multiplayer, karena pemain harus dapat terhubung ke *server game online* secara bersamaan.

Jenis – jenis *game online* yang bisa dimainkan di *smartphone* adalah *game kasual* merupakan jenis *game online* yang mudah dimainkan dan tidak membutuhkan keterampilan yang tinggi. *game kasual* biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang dan untuk bersenang-senang, *game strategi* merupakan jenis *game online* yang membutuhkan pemikiran dan strategi yang matang untuk menang. *game strategi* biasanya dimainkan untuk melatih keterampilan berpikir dan memecahkan masalah. *game aksi* merupakan jenis *game online* yang membutuhkan kecepatan dan refleks yang baik untuk menang. *game aksi* biasanya dimainkan untuk memberikan pengalaman bermain yang seru dan menantang dan *game olahraga* merupakan jenis *game online* yang mensimulasikan olahraga-olahraga nyata. *game olahraga* biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang dan untuk bersenang-senang.

Penjelasan mengenai jenis-jenis *game online*, terdapat beberapa *game* populer yang banyak dimainkan oleh para gamers salah satunya, *PUBG Mobile*.

PUBG Mobile tergolong dalam *game battle royale* yang dirancang oleh Brendan Greene. *Game* ini resmi dirilis secara global pada bulan Maret 2018 secara *mobile*. Pada dasarnya *PUBG* memiliki tiga versi berbeda berdasarkan platform bermainnya. *Game* ini sebelumnya tersedia untuk platform PC *Windows* melalui *steam*. Sampai akhirnya tersedia untuk *Xbox One* hingga *mobile* seperti sekarang ini. Pada versi *mobile*, *game* mampu menembus pasar global secara merata, khususnya di kawasan Asia.

Bermain *Game Online* di *Smartphone* yang lebih menyenangkan dan lancar di *smartphone*, ada beberapa tips yang bisa diikuti, antara lain Spesifikasi *smartphone* yang mumpuni akan memastikan bahwa *game online* dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Spesifikasi *smartphone* yang penting untuk diperhatikan adalah layar, prosesor, dan memori, Koneksi internet yang stabil penting untuk permainan *game online* yang bersifat *multiplayer*. Pastikan bahwa *smartphone* Anda memiliki koneksi internet yang stabil agar dapat terhubung ke server *game online* dengan lancar, Kompetensi dan skill yang baik akan membantu pemain untuk bermain *game online* dengan lebih baik dan mendapatkan pengalaman bermain yang lebih seru. Latihlah keterampilan bermain *game online* secara rutin agar dapat menjadi pemain yang lebih baik serta bermain *game online* dalam waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan dan gangguan kesehatan lainnya. Istirahatlah secara teratur agar tidak mengalami kelelahan dan gangguan kesehatan.

Maka dari itu *Smartphone* telah menjadi perangkat yang penting bagi para gamers. *Smartphone* memiliki berbagai fitur yang mendukung pengalaman bermain *game online* yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *smartphone* yang mumpuni dan mengikuti tips yang telah disebutkan, para gamers dapat mendapatkan pengalaman bermain *game online* yang lebih baik. Namun, Hal yang menjadi hambatan tersebut adalah tidak semua masyarakat mempunyai gadget yang dengan spesifikasi yang memadai dalam bermain *game*, keterbatasan dari segi perekonomian memang sangat berpengaruh terhadap minat pembelian gadget baru. Dengan adanya gadget maka hal ini dapat membantu setiap individu yang ingin bermain *game online* dengan penggunaan sosial media. Keterbatasan inilah yang

kemudian membuat setiap individu mengalami hambatan dalam membentuk *personal branding* melalui sosial media. Keadaan negara Indonesia yang masih memiliki permasalahan sosial kemiskinan menjadi salah satu hal yang menyebabkan fasilitas untuk bermain *game* secara optimal belum dapat terpenuhi dengan baik.

Banyak masyarakat yang belum dapat memiliki gadget untuk permainan *game online*. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu yang pertama, faktor ekonomi yang dimana *gadget* untuk permainan *game online*, seperti komputer, laptop, atau *smartphone*, biasanya memiliki harga yang cukup mahal. Harga *gadget* tersebut dapat mencapai jutaan rupiah. Hal ini tentu saja menjadi hambatan bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan ekonomi. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2023, rata-rata pendapatan per kapita penduduk Indonesia adalah Rp5.140.000 per bulan. Angka ini tentu saja masih tergolong rendah, sehingga membuat masyarakat sulit untuk membeli gadget untuk permainan *game online*. Selain itu, harga gadget untuk permainan *game online* juga terus meningkat dari waktu ke waktu. Hal ini tentu saja membuat akses masyarakat terhadap *game online* semakin terbatas.

Gadget untuk permainan *game online* juga membutuhkan akses internet yang stabil. Namun, masih banyak daerah di Indonesia yang belum memiliki akses internet yang memadai. Hal ini tentu saja menjadi hambatan bagi masyarakat yang tinggal di daerah tersebut. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), pada tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia baru mencapai 77,1%. Artinya, masih ada sekitar 22,9% penduduk Indonesia yang belum memiliki akses internet. Selain itu, kualitas jaringan internet di Indonesia juga masih belum merata. Di beberapa daerah, kecepatan internet masih sangat rendah, sehingga membuat permainan *game online* menjadi tidak lancar. Lalu adanya faktor budaya dimana beberapa masyarakat masih menganggap bahwa bermain *game online* merupakan hal yang tidak bermanfaat. Hal ini dapat membuat masyarakat tersebut enggan untuk membeli gadget untuk permainan *game online*.

Masyarakat yang memiliki persepsi seperti ini biasanya menganggap bahwa bermain *game online* hanya akan membuang-buang waktu dan uang. Mereka juga

menganggap bahwa bermain *game online* dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti adiksi, kekerasan, dan gangguan kesehatan. Solusi untuk Mengatasi Hambatan Masyarakat Belum Dapat Memiliki *Gadget* untuk Permainan *Game Online*.

Beberapa solusi dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan masyarakat belum dapat memiliki *gadget* untuk permainan *game online*, yang pertama dimana peningkatan akses internet, dimana Pemerintah perlu meningkatkan akses internet di seluruh wilayah Indonesia, terutama di daerah-daerah yang belum memiliki akses internet yang memadai. Hal ini akan memudahkan masyarakat untuk mengakses *game online*.

Pemerintah dapat melakukan kerja sama dengan operator telekomunikasi untuk meningkatkan kualitas jaringan internet di Indonesia. Pemerintah juga dapat memberikan subsidi kepada masyarakat untuk membeli paket internet. Edukasi menjadi sebuah cara yang utama pastinya, salah satunya perlu dilakukan sosialisasi dan edukasi mengenai manfaat *game online* kepada masyarakat. Hal ini akan mengubah persepsi masyarakat bahwa *game online* merupakan hal yang tidak bermanfaat. Sosialisasi dan edukasi ini dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti media massa, media sosial, dan sekolah. Pemerintah juga dapat bekerja sama dengan industri *game online* untuk membuat kampanye mengenai manfaat *game online*. Sudah merambahnya industri *game online* pastinya punya wadah untuk pengembangannya secara lokal, Pemerintah dan industri *game online* perlu mengembangkan *game online* lokal yang sesuai dengan budaya dan kebutuhan masyarakat Indonesia. Hal ini akan membuat *game online* lebih menarik bagi masyarakat Indonesia.

Pemerintah dapat memberikan insentif kepada industri *game online* untuk mengembangkan *game online* lokal. Pemerintah juga dapat bekerja sama dengan industri *game online* untuk membuat konten *game online* yang sesuai dengan budaya Indonesia. Dengan mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diharapkan masyarakat Indonesia dapat memiliki akses yang lebih luas terhadap *game online*. Selain solusi-solusi tersebut, ada beberapa solusi lain yang dapat dipertimbangkan, yaitu pemerintah dapat memberikan subsidi kepada masyarakat untuk membeli

gadget untuk permainan *game online*. Salah satunya, Pemerintah dapat memberikan subsidi kepada masyarakat yang memiliki keterbatasan ekonomi untuk membeli *gadget* untuk permainan *game online*. Hal ini akan membantu masyarakat tersebut untuk dapat mengakses *game online*. Dan juga Industri *game online* dapat bekerja sama dengan lembaga keuangan untuk memberikan pinjaman kepada masyarakat untuk membeli *gadget* untuk permainan *game online*.

Industri *game online* dapat bekerja sama dengan lembaga keuangan untuk memberikan pinjaman kepada masyarakat dengan bunga yang rendah untuk membeli *gadget* untuk permainan *game online*. Hal ini akan memudahkan masyarakat untuk membeli *gadget* tersebut. Masyarakat juga dapat memanfaatkan fasilitas umum, seperti warnet atau kafe internet, untuk bermain *game online* yang memiliki aturan dan juga pemerintah dapat mengelolanya bersama masyarakat setempat dimana warnet ataupun kafe internet bukan menjadi wadah yang dianggap buruk akan tetapi mempunyai tujuan kedepan, menciptakan seseorang yang mempunyai kualitas dalam permainan *game online*. Fasilitas umum, seperti warnet atau kafe internet, biasanya menyediakan berbagai macam *game online* yang dapat dimainkan oleh masyarakat. Hal ini dapat menjadi alternatif bagi masyarakat yang belum dapat memiliki *gadget* untuk permainan *game online*.

Low to Middle mengacu pada kelompok yang berada di antara kelas pekerja dan kelas menengah, kelompok ini umumnya memiliki pendidikan kejuruan pada tingkat tertentu, namun mungkin masih menghadapi kesulitan keuangan atau kurangnya keamanan kerja. Mereka sering kali memiliki standar hidup diatas kemiskinan, namun mungkin mengalami kesulitan mempertahankan stabilitas keuangan yang konstan. Kelompok *low to middle*, juga menggunakan *gadget* pada kesehariannya. Pengguna *gadget low to middle* biasanya tidak memiliki tingkat pengetahuan atau keahlian mendalam tentang fitur-fitur atau cara memaksimalkan penggunaan *gadget* secara maksimal. Mereka terbiasa menggunakan aplikasi dan fungsi dasar, tetapi tidak terampil dalam mengatasi masalah teknis dalam penggunaan fitur *gadget* karena keterbatasan yang dimiliki. Penting bagi pengguna *gadget low to middle*, untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan *gadget*. Hal tersebut berguna untuk meningkatkan

pemahaman dan keterampilan agar dapat lebih percaya diri dan efektif dalam penggunaan *gadget* untuk kegiatan sehari-hari terlebih dalam pengembangan skill bermain *game*.

Dalam bermain *game*, seseorang membutuhkan *gadget* yang mempunyai spesifikasi yang memadai, ada beberapa perbedaan mencolok antara *gadget gaming* dengan *gadget* biasa. *Gadget gaming* biasanya memiliki RAM, ROM, *chipset* dan Spesifikasi lain yang tinggi. Dengan begitu, *gamers* dapat memainkan berbagai *game* berat dengan minim *lagging*.

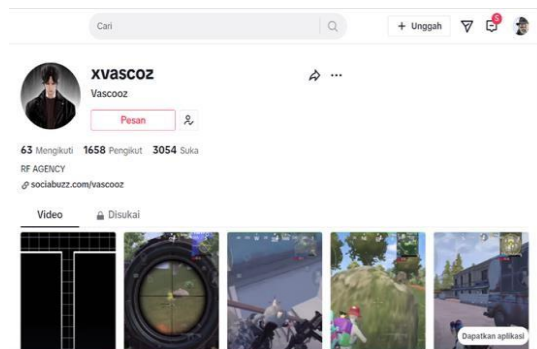
Kebutuhan yang kedua seseorang yang bermain *game* adalah dengan mempunyai *Headset* atau *Earphone gaming* yang digunakan untuk mendengarkan suara di dalam *game* menjadi lebih jelas terdengarnya, dan kebutuhan ketiga seseorang yang bermain *game* adalah dengan menggunakan kuota internet, supaya seseorang tersebut dapat bermain *game* dengan lancar tanpa gangguan koneksi. Namun, kebutuhan tersebut tidak menyurutkan keinginan masyarakat dari ekonomi menengah ke bawah untuk menjadi seorang *gamers*.

Berdasarkan pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa, hal ini sering dijumpai pada pengguna *gadget low to middle* adalah membeli peralatan untuk pendukung kegiatan bermain mereka, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan cara membeli *headset/earphone* dengan harga yang bisa dikatakan mahal. Mereka sering memaksakan hal tersebut untuk mendukung permainan yang mereka sukai, apalagi mereka rela tidak makan demi membeli peralatan tersebut. Dan di sisi lainnya mereka rela pula tidak makan demi membeli kuota internet demi mengakses permainan tersebut.

Salah satu tokoh di era zaman sekarang yang dapat mengembangkan kemampuannya menjadi *gamers* dengan fasilitas memadai adalah Xvascoz. Ia adalah seorang *gamers* yang menuangkan bakatnya ke dalam media sosial TikTok, *gamers* ini berasal dari masyarakat menengah ke bawah, disebabkan dengan gaya *gamers* ini yang sedang membawakan sebuah penampilan bermain *game PUBG Mobile* yang dimana *gamers* ini menggunakan alat seadanya seperti *headset* yang seadanya dan menggunakan sebuah *gadget* yang seadanya. Terlihat dari gaya penampilannya pada saat membuat suatu konten dia tetap menggunakan alat/*gadget*

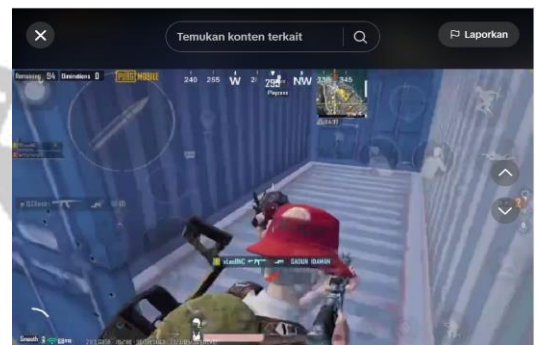
yang seadanya, tetapi gaya bermainnya sangat rapih layaknya seorang *pro-player*. Dengan keterbatasannya Xvascoz ini tetap menampilkan gaya permainannya yang rapih kepada publik/orang yang menonton kontennya di media sosial TikTok.

Gambar 1.6
Media Sosial Xvascos



Sumber : Tiktok (2023)

Gambar 1.7
Konten Xvascos



Sumber : Tiktok (2023)

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana *personal branding* Xvascoz sebagai seorang *gamers* dari masyarakat ekonomi menengah ke bawah. Hal ini menarik peneliti karena *gamers* identik dengan kemampuan memiliki *gadget* yang berharga tinggi. Namun, hal tersebut tidak menjadi hambatan bagi Xvascoz yang berasal dari ekonomi menengah ke bawah.

Penelitian yang dilakukan oleh Krista Surbakti yang berjudul Pengaruh *Game Online* terhadap remaja menjelaskan mengenai adanya *game online* yakni sebuah teknologi yang melebihi genre yang dapat menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay* yang terbentuk oleh jaringan internet atau komputer. *Game online* sendiri merupakan permainan yang dapat dipromosikan melalui media sosial sehingga para *gamers* dapat menggunakan media sosial untuk dapat menggali potensinya dan membangun *personal branding* melalui media social (Surbakti 2017). Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif . Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dengan peneliti yakni membahas mengenai penggunaan sosial media untuk dapat bermain *game online*. Penelitian

yang dilakukan oleh peneliti sendiri akan mengkaji dari sudut pandang gamers yang berada dalam ekonomi menengah yang tidak memiliki fasilitas yang memadai.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Laga Preseptian dan Wiwin Primadhana yang berjudul Analisis faktor-faktor yang memengaruhi kemiskinan dijelaskan bahwa upah minimum yang tidak memadai, taraf hidup Masyarakat yang buruk, serta meningkatnya angka pengangguran menjadi hal yang memengaruhi terjadinya kemiskinan. Adanya upah minimum bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pekerja serta dapat mengurangi kemiskinan. Penelitian ini menggunakan teori kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda dengan model Ordinary Least Square (OLS) untuk menjelaskan mengenai pengaruh upah minimum terhadap kemiskinan (Priseptian and Primandhana 2022). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini peneliti akan membahas mengenai masyarakat ekonomi menengah yang tidak memiliki fasilitas memadai untuk bermain game dikarenakan kondisi ekonomi yang tidak mampu. Melalui penelitian ini faktor upah minimum berpengaruh untuk melihat kondisi dari masyarakat dalam meningkatkan taraf hidupnya yakni memenuhi kebutuhan hidupnya salah satunya dalam hal fasilitas bermain game yang belum memadai.

Andrew Wibowo dan Farid dalam jurnalnya yang berjudul Analisis *Personal Branding* Youtuber Gim : (Studi Fenomenologi Michael Souw) menjelaskan mengenai Michael Souw yang menggunakan media sosial Youtube untuk menuangkan bakatnya menjadi seorang gamers seperti Xvascos. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa Michael Souw menggunakan strategi ini untuk membedakan dirinya dari Youtuber game lainnya agar dapat membentuk *personal brandingnya*. Ia memiliki perilaku yang powerfull saat menjelaskan isi konten videonya. Strategi ini bertujuan agar penontonnya merasakan dedikasi tinggi yang telah ia berikan, serta agar penonton tidak merasa bosan (Wibowo and Farid 2019). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan metode penelitian fenomenologi dan dikaji dengan teori *Personal Branding*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang ingin diteliti adalah peneliti ingin melihat *Personal Branding Gamers* dan pada masyarakat ekonomi menengah kebawah dan

penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian yang serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu fenomenologi.

Jurnal yang ditulis oleh Leoni Oktavia Maharani, dan Hanafi yang berjudul “ *Personal Branding* sebagai *Gamers* Wanita “ menjelaskan bahwa pembentukan *personal branding* oleh pemain Wanita Mobile Legends di aplikasi Lita dapat dilihat dari cara mereka berkomunikasi dengan user, cara mereka bermain, dan unggahan mereka di profil moments. Aplikasi Lita menjadi media bagi pemain Wanita untuk menunjukkan eksistensi dan mengembangkan karir mereka sebagai jasa pendamping teman main Mobile Legends. Dengan *personal branding* yang optimal, pemain wanita dapat bersaing dengan ratusan pemain Wanita lainnya yang membuka jasa serupa (Maharani and Hanafi 2022). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yang menggunakan pendekatan studi kasus dan menggunakan teori *Personal Branding*. Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni ingin mengkaji mengenai *personal branding* yang dibentuk oleh *xvascoz* dengan menggunakan fasilitas yang terbatas dengan keadaan ekonomi yang menengah untuk dapat menjadi seorang *gamers* di era perkembangan sosial media sekarang.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti sebuah fenomena yang dimana *Xvascoz* sebagai masyarakat menengah ke bawah yang dimana dari segi perekonomian mereka tidak mampu untuk membeli *gadget* dengan harga yang cukup mahal, tetapi mereka dengan keadaan yang terbatas akan mampu ide siapa diri mereka kepada orang lain dalam bermain *game*.

1.2 Perumusan Masalah

Setiap masyarakat maupun individu selalu memiliki tujuan untuk menciptakan *Personal Branding* dengan tujuan menciptakan kesan yang baik dan *positive* dimata masyarakat melalui kepribadian, karakteristik maupun keunikan yang ditampilkan melalui sebuah permainan yang dimainkan oleh para *gamers* dan

tentunya kegiatan ini memiliki proses yang panjang sebelum nantinya dapat membentuk persepsi masyarakat pada diri individu yang telah melakukan *branding*.

Personal Branding adalah bagaimana kita memasarkan dan merepresentasikan diri kita pada orang lain (Wasesa 2013: 282 dalam Sartika et al., 2019). Dalam buku *Linkedin for personal branding*, *Personal branding* adalah kegiatan secara aktif mengolah citra dan menentukan nilai unik seperti menampilkan keterampilan serta keahlian sekaligus didemonstrasikan kepada orang lain sebagai nilai asli dalam diri pelaku *personal branding* tersebut (Long, 2016: 21). Kedua pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa *personal branding* merupakan cara kita mempromosikan diri kita kepada orang lain. Agar persepsi tersebut sesuai dengan apa yang diinginkan, maka seseorang perlu memperlihatkan keadaanya dengan menggunakan *gadget* yang sederhana tetapi bisa membuat orang lain mengaguminya.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti merumuskan masalah, Bagaimana Analisis Persepsi Gamers Terhadap *Personal Branding Influencer Gamers PUBG Mobile* di Media Sosial TikTok

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *personal branding* yang dilakukan xvascoz dalam bermain *game PUBG Mobile* pada media sosial TikTok.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa manfaat yakni manfaat akademis, manfaat praktis, dan manfaat sosial sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Kristen Indonesia yang ingin meneliti pengguna *gadget low to*

middle dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui media sosial TikTok.

1.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti diharapkan memberikan wawasan kepada masyarakat tentang bagaimana media sosial TikTok memengaruhi perilaku pengguna *gadget low to middle*, pada konteks *personal branding*, meliputi pengaruh konten yang mereka konsumsi.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat secara umum dalam penggunaan *gadget* untuk membentuk keterampilan komunikasi yang baik melalui media sosial TikTok, yang dapat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan sosial.

1.5 Sistematika Penulisan

1. Bab I berisikan pendahuluan, yaitu latar belakang dari permasalahan yang akan digambarkan secara keseluruhan isi dari penelitian ini. Selanjutnya terdapat rumusan masalah yang berisi masalah apa yang terjadi dan ingin diteliti. Lalu, ada tujuan penelitian yang akan disampaikan oleh peneliti tujuan yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut. Selanjutnya ada manfaat penelitian yang berisi manfaat akademis, praktis, dan sosial yang akan dihasilkan dari penelitian ini. Dan terakhir pada bab ini, ada sistematika penelitian yang berisi gambaran dari tiap-tiap bab yang ditulis oleh peneliti.

2. Bab II berisikan tinjauan pustaka. Bagian pertama pada bab ini merupakan landasan teori, di mana bagian ini menjelaskan bahwa landasan teori merupakan dasar yang kuat pada sebuah penelitian. Bagian kedua dari bab ini berisi teori yang digunakan sebagai landasan teoritis bagi peneliti dalam menyelesaikan masalah. Dan terakhir pada bab ini, ada kerangka berpikir yang menggambarkan sistematika pemikiran yang disusun menjadi kerangka berpikir peneliti.

3. Bab III berisikan uraian mengenai metodologi penelitian yang digunakan yaitu, kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam di mana menggunakan *key informant* telah ditentukan peneliti.

4. Bab IV peneliti menjabarkan hasil temuan selama penelitian, yang terdiri dari gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian yang dianalisis secara deskriptif dari hasil wawancara dengan informan, serta interpretasi penelitian secara teoritis.

5. Bab V berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang diperoleh beserta saran yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya, praktisi, dan sosial.

