

ABSTRAK

Kevin Candra Hesriawan. 160531100086. Ilmu Komunikasi. *Self Concept* Pemain *E-SPORTS* Perempuan di Kota Surabaya (Studi Terhadap Pemain *E-Sports* Perempuan di Kota Surabaya)

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan menggambarkan konsep diri yang dimiliki oleh pemain *E-Sports* perempuan di Kota Surabaya. Konsep diri dapat terbentuk dari bagaimana cara seseorang menyikapi suatu hal di dalam kehidupan. Subjek penelitian sudah ditentukan oleh peneliti sesuai dengan kriteria yang ada.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dipilih melalui pendekatan *purposive sampling*. Teknik keabsahan data dilakukan dengan metode triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa pemain *E-Sports* perempuan memiliki konsep diri yang berbeda-beda. Untuk membangun identitas dalam kompetisi media virtual, perempuan melakukan proses komunikasi antar individu dan juga lingkungan disekitarnya. Ketidakcocokan antar individu dan kondisi lingkungan menjadi faktor pembentukan konsep diri seseorang. Seseorang yang memiliki konsep diri negatif dapat menyebabkan memudarnya suatu hubungan dan perubahan sikap.

Kata Kunci : Konsep Diri, Pemain *E-Sports*, Perempuan

Abstract

Kevin Candra Hesriawan. 160531100086. Communication Studies. Self-Concept of Female E-SPORTS Players in the City of Surabaya (Study of Female E-Sports Players in the City of Surabaya)

This research is a qualitative research that aims to describe the self-concept of female E-Sports players in the city of Surabaya. Self-concept can be formed from how a person reacts to something in life. The research subject has been determined by the researcher in accordance with the existing criteria.

The method of data collection was carried out with a qualitative descriptive method through observation, interviews, and documentation. Informants were selected through a purposive sampling approach. The data validity technique was carried out using the source triangulation method.

The results showed that some female E-Sports players had different self-concepts. To build identity in virtual media competition, women carry out a process of communication between individuals and the environment around them. Incompatibility between individuals and environmental conditions is a factor in the formation of one's self-concept. A person who has a negative self-concept can lead to the fading of a relationship and a change in attitude.

Keyword : Self-Concept, E-Sports Players, Woman