

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan.

Suciati menyatakan di dalam bukunya “Teori Komunikasi” (2017 :32) sebuah teori komunikasi juga akan mengalami perkembangan, terkait dengan media komunikasi yang mengalami perubahan. Perubahan akan terjadi dengan kemunculan media baru dengan berbagai ciri yang berbeda dengan media massa konvensional. Persoalan baru yang dialami oleh para teoritis adalah perubahan teori komunikasi massa itu sendiri. Kemunculan media baru ditandai dengan hadirnya internet. Internet adalah jaringan komputer dunia yang mengembangkan *arpanet*, yaitu suatu sistem komunikasi yang berkaitan dengan pertahanan keamanan yang dikembangkan pada tahun 60-an.

Pada negara berkembang, internet telah benar-benar menjadi sebuah peralatan tetap dalam keseharian hidup. Internet telah menjadi alat yang sangat dibutuhkan untuk perdagangan, penelitian, kesenangan, termasuk digunakan dalam kebutuhan untuk berkomunikasi. Namun, meskipun internet mengalami perkembangan yang sangat pesat di negara berkembang, beberapa populasi dalam masyarakatnya kurang mendapatkan akses yang memadai (Foust dalam Suciati, 2017 :184).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari

manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, misalnya dalam hal hiburan ada permainan. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah “*Game Jaringan*” dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada “*Game Jaringan*” cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online* (Yanto, 2011:5).

Seiring dengan makin mudahnya internet diakses serta berlimpahnya *game online* dan media sosial, makin banyak pula penderita masalah mental akibat internet. Psikiater anak dan remaja Isa Multazam Noor mengatakan, setiap bulan, paling tidak dua-tiga anak yang datang dengan persoalan sama ke tempat kerjanya di Rumah Sakit Jiwa Soeharno Heerdjan, Grogol, Jakarta Barat. Dari yang mulai menunjukkan gejala malas ke sekolah sampai berani memukul orang tuanya. Karena kasus kecanduan ini makin risau, bahkan Badan Kesehatan Dunia (WHO) memasukkan kecanduan *game* ke kategori gangguan kesehatan mental pada draf Revisi Klarifikasi Penyakit Internasional ke-11, Januari lalu. WHO menyebutkan gangguan itu sebagai pola perilaku yang gigih atau berulang yang sangat parah. Mereka lebih mementingkan *game* ketimbang minat dan aktifitas sehari-hari lain. Gejalanya meliputi kesulitan mengendalikan keinginan untuk bermain, meningkatkan prioritas *game*, dan terus bermain meski dampaknya negatif (Nur, 2018: 78).

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa, mulai dari pengembangan teknologi di bidang

pertelevisian sampai pada penciptaan *video game*, *video watch* dan lain-lainnya. Hadirnya *video game* sebagai perkembangan teknologi di bidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif diberikan kepada diri penggunanya, sebagai jalan tengah terima setiap perubahan yang terjadi baik di bidang teknologi hal ini karena sebagai bentuk modernisasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan berbagai catatan membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya. Perihal *video game* yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manifestasi dari kehadiran *video game* (Fauziah, 2013:2-3)

*Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan *game online* dari pada orang dewasa. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama berbagai jenis permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan masih banyak lainnya. Selain itu tidak kalah bervariasinya berbagai tipe permainan dalam *game online* seperti permainan perang, petualangan, pertandingan, strategi dan *game online* jenis lainnya yang membuat daya tarik sebuah permainan. Semakin menarik suatu permainan maka akan semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

*Game online/internet game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) Merupakan salah satu jenis internet *game* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain.

Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan untuk melawan musuh.

2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) Adalah salah satu jenis *internet games* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari computer game yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. Game yang populer dari jenis ini adalah WarCraft (1994), Command and Conqueror (1995), Total Annihilation (1997), StarCraft (1998), SimCity (1999), dan lain-lain.

3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) Merupakan salah satu jenis *internet games* yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim (*team*) dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Hal tersebut dikarenakan sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh *game* dari MMOFPS ini adalah World War II Online (2001) dan PlanetSide (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis ini adalah Counter Strike (CS). Menurut sumber yang sama, game ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki, karena game ini mengandalkan skill kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak (Ramadhani, 2013:142-143).

*Game online* sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya sangat cepat terutama dalam beberapa tahun terakhir ini. Peminat dalam *game online* ini tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game online* yang sedang terpopuler di tahun terakhir ini yaitu "*Mobile Legends*". Hal ini dapat diketahui dari banyak unduhan di *Google Play Store* hingga mencapai 50juta kali *download*.

*Game online Mobile Legends* sangat diminati oleh semua kalangan termasuk kalangan pelajar dari SD, SMP, hingga SMA. *Game online Mobile Legends* adalah jenis *game mobile* bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang dimainkan secara tim dengan *gameplay 5 vs 5*. Kepanjangan *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah *game strategi* yang berasal dari *subgenre real-time strategy (RTS)*. Yaitu pemain yang mengontrol *single* karakter di dalam satu atau dua tim. Dengan *game play* yaitu dua tim lawan yang tujuannya menghancurkan basis markas musuh lawan untuk bisa menang, meskipun beberapa *MOBA* ini memiliki mode kemenangan yang berbeda. Setiap tim terdiri dari lima pemain. Biasanya, ada satu struktur utama yang harus dimusnahkan untuk bisa menang (tower markas). Menghancurkan struktur lain (tower/turret) di dalam basis tim lawan juga bisa memberi keuntungan lain.

Struktur defensif ada untuk mencegah hal ini, di dalam *game play Mobile Legends* ada 3 jalur yang merupakan cara utama untuk mendapatkan dari satu basis ke basis yang lain. Seorang pemain mengendalikan satu unit tokoh karakter kuat yang umumnya disebut *hero*. Ketika *player hero* berhasil membunuh *player hero* lawan, maka *player hero* tersebut akan mendapatkan *gold* dan *exp* yang memungkinkan *player hero* naik level. Selain membunuh *hero* lawan juga bisa membunuh monster hutan dan juga menghancurkan tower agar bisa mendapatkan *gold* dan *exp*. Ketika level *hero* naik, ia memiliki kemampuan untuk memperkuat

kemampuan *skill* nya, yang biasanya ada 3. Ketika seorang *hero* mati, maka harus menunggu waktu yang ditentukan, sampai *hero* tersebut bangkit di basis tim.

Berikut ini adalah fakta dibalik popularnya *Game Mobile Legends* yaitu; (1) Mudah untuk dimainkan, bagi orang-orang yang belum pernah bermain game sejenis tidak perlu khawatir, karena cara bermainnya yang simpel dan banyak tutorial untuk memainkannya ketika pertama kali membuka permainan. (2) Size game yang kecil, size *Game Mobile Legends* terbilang kecil. Tidak sebesar *game-game MOBA* yang lain yaitu kurang lebih hanya 100 *megabytes*. Jika dibandingkan dengan *game* serupa, yang setidaknya bisa menghabiskan 500 *megabytes* lebih hanya untuk mengunduh *game*-nya saja. *Mobile Legends* pun bisa dimainkan di handphone yang mempunyai spesifikasi rendah. (3) Kontrol *game* mudah, dengan memiliki fitur virtual pad, pemain bisa mudah mengontrol semua gerakan *Hero* atau karakter. Untuk berjalan, menembak, memukul, mengeluarkan *skill* kemampuan dan lainnya. (4) Grafik yang bagus, orang-orang ketika memainkan sebuah game pasti melihat sisi grafiknya terlebih dahulu. Jika grafiknya bagus maka pemain akan tertarik untuk memainkannya. *Game Mobile Legends* ini memiliki grafik yang baik dari segi karakter, map, item, efek *skill* dan banyak lagi. (5) Bisa bermain bersama teman, *game* ini menyediakan fitur agar kita bisa bermain bersama orang yang kita kenal didalam semua mode permainan. Bisa terdiri dari dua hingga sepuluh orang pemain. Caranya dengan mengaktifkan *facebook* atau *e-mail ID* di dalam *game* ini agar semua teman kita memainkan *game* ini bisa juga bisa terhubung dengan kita. (6) Karakter dari berbagai macam negara, salah satu kelebihan *Mobile Legends* yang paling menonjol yaitu karakter *hero*-nya yang dibuat dari berbagai macam negara. (7) Permainan yang adil, *Mobile Legends* memiliki sistem *game* yang adil, satu *hero* tidak dapat membunuh lima *hero* musuh sekaligus dengan mudah. Tidak seperti *game MOBA* lainnya yang bisa membunuh semua musuh sendirian tanpa

bantuan rekan setim. (<http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/07/12/7-alasan-mengapa-mobile-legends-jadi-game-terpopuler-saat-ini-405003>).

*Mobile games* yang tergolong MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ini memungkinkan anda untuk bertarung dengan *real people* menggunakan karakter yang didasarkan pada beberapa tokoh legendaris, seperti Odette, Lancelot, dan Gatotkaca. *Mobile games* ini sebenarnya adalah permainan simpel, karena arena yang disediakan hanya beberapa dan tugas anda adalah menghancurkan menara lawan. Karena asiknya bermain *games*, ada beberapa orang yang mencecap permainan ini punya efek yang buruk baik. Saat sedang main, bisa saja lupa waktu dan jadi tak mau melepas gadget sedikit pun dikarenakan ini adalah permainan *real time*. Ada juga yang keasyikan main, jadi tidak peduli dengan hal sekitar dan pekerjaan jadi terbengkalai. Sebenarnya, bermain *Mobile Legends* tak selamanya memberi efek buruk, karena ada juga sisi positifnya, salah satunya yaitu mengajarkan kerja sama tim, karena prinsipnya adalah *battle arena*, tentu butuh kerja sama tim untuk menghancurkan menara lawan. Pastinya harus mengatur strategi dan menggunakan prinsip (<http://www.google.com/amp/s/journal.sociolla.com/lifestyle/sisi-positif-mobile-legends/amp/>)

Ahli psikologi menyatakan bahwa ada sejumlah manfaat yang bisa kita dapatkan dari kebiasaan bermain game jenis Moba ini, yaitu. Pertama, Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kritis. Sadar tidak sadar, ketika memainkan game Moba kita jadi terbawa ke situasi perang. Karena itu, kita jadi terbiasa membaca situasi, mengendalikan tekanan sambil tetap putar otak untuk mencari strategi agar tetap bisa menang. Saat lagi duel dengan musuh di medan perang pun kita mesti punya perhitungan matang tentang kapan kita mesti menyerang, kapan mesti menggunakan skill dan ulti, dan kapan harus mundur. Hal tersebut menambah

ketangkasan kita dalam menghadapi masalah-masalah. Di setiap game Moba, kita juga mesti memilih hero yang berbagai jenis peran dan skill-nya itu. Kemampuan kita untuk menyesuaikan pilihan peran dan skill dengan apa yang dibutuhkan tim juga mengasah kemampuan kognitif kita, tuh. Ahli psikologi menyebutkan bahwa bermain game Moba juga terbukti meningkatkan intelegensi spasial serta kreativitas dalam penyelesaian masalah.

Kedua, Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Teamwork. Kemenangan di pertarungan di game Moba itu nggak mungkin cuma karena peran satu orang saja. Kerjasama tim sangat dibutuhkan. Kita sering bermain dengan teman yang tidak ada satu lokasi dengan kita. Jadi, kita cuma bisa menyampaikan pesan ke mereka lewat fitur chat dengan kalimat terbatas. Itulah mengapa kemampuan komunikasi jadi penting banget di *game Moba*. Ketika tim kita lagi tidak terarah serangannya, kita ditantang untuk bisa memberitahu mereka. Tentu bukan dengan cuma ngejek dan berkata kasar, melainkan dengan memotivasi. Selain itu, kerja tim akan terlatih juga di Moba. Kita akan terbiasa saling bantu teman kita dalam serangan.

Ketiga, Belajar Mengendalikan Emosi. Saat berada dalam tekanan, kita kerap merasa tegang dan emosi. Banyak pemain Moba yang mewujudkan hal tersebut dengan ngomong kasar atau sebaliknya, menyerah terus ngajuin "Surrender". Itulah mengapa game Moba melatih kita untuk mengendalikan emosi. Dampaknya, kecerdasan emosi kita akan lebih meningkat. Akan tetapi semua manfaat ini baru akan terasa kalau kita memainkannya secara positif. (<http://hai.grid.id/read/07600706/3-manfaat-psikologis-dari-bermain-game-moba-kayak-dota-2-dan-mobile-legends?page=all>).

*Game* seolah-olah tidak dapat terlepas dari kehidupan siswa. *game* dianggap sebagai hiburan untuk menyegarkan kepenatan dari banyaknya aktivitas dan menumpuknya tugas yang diberikan. SMA Negeri 1 Payung berada di wilayah Bangka Selatan yang memiliki siswa



sejumlah 650 siswa, 31 guru, dan 13 Tata Usaha, 1 Kepala Sekolah. Salah satu *game* yang tersebut adalah *Game online Mobile Legends*. *Game online Mobile Legends* cukup digemari oleh beberapa siswa SMA Negeri 1 Payung, yang mana setiap siswa mempunyai persepsi masing-masing terhadap *Game online Mobile Legends*. Persepsi tersebut bisa berupa persepsi yang baik atau pun bersepsi yang kurang baik terhadap *Game online Mobile Legends* (Wawancara Dicky Susilowati, 7 Maret 2018)

Beberapa persepsi diatas menjadi acuan bagi peneliti untuk mengetahui Persepsi siswa di SMA Negeri 1 Payung terhadap *Game online Mobile Legends*, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap *Game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan” .

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimanakah persepsi siswa terhadap *Game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan?

## **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang tertera di atas tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis mengenai persepsi siswa terhadap *Game Online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Hal ini berkaitan dengan beberapa persepsi masyarakat khususnya pelajar yang diberitakan di media massa, sehingga dapat menjadi acuan untuk mendapatkan informasi, tentang bagaimana persepsi siswa terhadap *Game Online Mobile Legends*.

## **4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara :

### **4.1 Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan karya ilmiah dan pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya media massa tentang *Game online Mobile Legends*

### **4.2 Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi siswa dalam memilih *game online* untuk lebih banyak lagi memberikan informasi atau pengetahuan mengenai masalah ataupun fenomena yang terjadi dan juga sebagai syarat meraih gelar sarjana pada jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## **5. Kerangka Teori**

### **5.1 Persepsi**

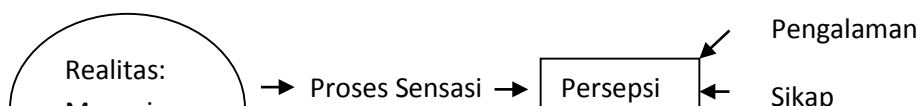
#### **a. Pengertian Persepsi**

Istilah persepsi sering digunakan dalam bahasa sehari-hari. Namun demikian rupanya sedikit sekali dari kita yang mengerti benar makna persepsi. Ada yang mengertikan persepsi sebagai perspektif, pandangan, atau pola pikir. Secara ilmiah kata-kata tersebut kurang tepat. Tulisan ini mengupas makna persepsi dari sisi ilmiah sehingga tidak akan terjadi tumpang tindih dalam

penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa makna persepsi yang dicoba diungkapkan oleh beberapa pakar:

1. Lahlry (dalam Saverin dan Tankard, 2006) menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang digunakan untuk menginterpretasi data-data sensoris.
2. Cantril dan Hunt (1967), menyatakan bahwa sebuah persepsi bergantung dari sebagian besar asumsi yang kita bawa dalam waktu tertentu.
3. Sarlito Wirawan Sarwono (2012), memberikan makna persepsi yaitu proses peralihan, penafsiran, pemilihan, dan pengaturan informasi inderawi.
4. Branca, dkk mendefinisikan persepsi sebagai suatu proses yang didahului dengan penginderaan, yang kemudian diteruskan ke syaraf otak untuk diorganisasikan dan diinterpretasikan (Bimo Walgito, 1994).
5. Laura A King (2012) mendefinisikan persepsi sebagai proses mengatur dan mengartikan informasi sensoris untuk memberikan makna. Proses tersebut berjalan dari bawah ke atas (memaknai sensoris), dan dari atas ke bawah (mencoba mengaitkan dengan pengalaman masa lalu atau dunia luar).
6. Patrick Reddy (Zaden, 1976) menyatakan bahwa perception is mediating link between individuals and their environment (persepsi adalah mata rantai yang mengantarai individu dengan lingkungannya). Hal ini berarti individu memahami realitas dengan jalan melakukan pemaknaan.

Hasil persepsi akan menjadi pertimbangan dalam melakukan respon, baik berupa sikap maupun perilaku. Berdasarkan beberapa definisi tentang persepsi maka dapat digambarkan sebuah bagan yang dapat menjelaskan bagaimana hubungan persepsi dengan realitas (Suciati, 2015: 85-86):



### Gambar 1: Siklus

Persepsi akan muncul manakala sudah terjadi proses penginderaan terlebih dahulu (sensasi). Stimulus akan diberi makna oleh individu, motif, sikap, kepribadian, kebiasaan, dan sebagainya. Hal ini adalah yang menyebabkan persepsi yang beragam dari stimulus yang sama (Suciati, 2012: 87).

Persepsi merupakan sebagai suatu pengalaman tentang objek peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan menggunakan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (*sensory stimuli*). Dengan demikian dapat dikatakan juga bahwa persepsi adalah hasil pikiran seseorang dari situasi tertentu (Desiderato dalam Rakhmat. 2007:51).

Persepsi, seperti juga sensasi, ditentukan oleh faktor personal dan faktor situasional (David Krech dan Richard S. Crutchfield dalam Rakhmat. 2007:50). menyebutkan faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor lainnya yang sangat mempengaruhi persepsi, yakni perhatian. Perhatian adalah proses mental ketika stimulus atau rangkaian stimulus menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus lainnya melemah (Kenneth E. Andersen dalam Rakhmat. 2007:51).

Beberapa hal yang menyebabkan perbedaan persepsi diungkapkan oleh Fauzi dalam Suciati (2015: 88-89):

### 1. Perhatian

“Perhatian adalah proses mental ketika stimulus atau rangkaian stimulus menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus lainnya melemah” demikian definisi yang diberikan oleh Kenneth E. Andersen, dalam buku yang ditulisnya sebagai pengantar pada teori komunikasi. Perhatian terjadi bila kita mengonsentrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dan mengenyampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain (Rakhmat. 2012:51).

Dalam menangkap stimulus ada perbedaan fokus dari setiap individu. Hal ini bisa dibuktikan ketika Anda berangkat dari rumah ke kampus. Berapa banyak stimulus yang Anda lihat dan anda dengar. Ketika Anda keluar rumah, mungkin Anda melihat teman Anda bergurau di pinggir gang dengan sahabatnya, di perjalanan Anda melihat seorang wanita dengan penuh kerepotan mengantar tiga orang anaknya ke sekolah. Di sudut jalan lain Anda melihat baliho yang sudah kusam dan tidak layak lagi dipasang, serta masih banyak lagi stimulus yang tak lagi sempat Anda hitung.

### 2. Set

Set adalah harapan terhadap rangsangan yang akan timbul. Ekspektasi terhadap munculnya rangsang menyebabkan individu bisa memiliki perbedaan persepsi.

### 3. Kebutuhan

Kebutuhan-kebutuhan yang sesaat maupun menetap akan memengaruhi persepsi seseorang.

4. Sistem nilai

Sistem nilai yang ada di masyarakat sangat menentukan jenis persepsi yang muncul. Penilaian baik dan buruk terhadap sebuah objek menentukan persepsi.

5. Ciri kepribadian

Sebuah kepribadian yang berbeda akan berakibat pemberian persepsi yang berbeda terhadap orang lain. Seorang dengan kepribadian penakut akan memaknai kata-kata teguran atasannya sebagai sebuah kemarahan.

6. Gangguan kejiwaan

Hal ini menyangkut kelainan yang disebut dengan halusinasi maupun ilusi. Halusinasi bersifat individu, dan hanya dialami oleh individu yang bersangkutan.

**b. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi**

1. Faktor-faktor Fungsional yang Menentukan Persepsi

Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Persepsi tidak ditentukan jenis dan bentuk stimulus, tetapi karakteristik orang yang memberikan respons pada stimulus itu. Persepsi bersifat selektif secara fungsional (David Krech dan Richard S. Crutchfield dalam Rakhmat. 2007:55).

2. Faktor-faktor Struktural yang Menentukan Persepsi

Faktor-faktor struktural berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik dan efek-efek saraf yang ditumbulkannya pada sistem saraf individu. Para psikolog merumuskan prinsip-prinsip persepsi yang bersifat struktural. Prinsip-prinsip ini kemudian terkenal dengan teori Gestalt. Menurut teori Gestalt, bila kita memersepsi sesuatu, kita memersepsinya sebagai sesuatu keseluruhan (Rakhmat. 2007:57).

Seseorang akan memersepsi sesuatu ketika ia memperhatikan hal tersebut. Namun seringkali dalam situasi yang sama, diamati secara berbeda oleh semua orang yang memersepsikannya. Hal ini disebabkan karena setiap orang memiliki pengalaman tersebut mempengaruhi apa yang mereka harapkan untuk dilihat.

Adanya perhatian yaitu proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Perhatian terjadi bila kita mengkonsetrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain. Dalam perhatian terdapat faktor eksternal dan faktor internal (Rakhmat, 2012 : 51-53) sebagai berikut :

a) Faktor Eksternal

1. Intensitas

Individu akan memperhatikan rangsangan yang lebih intensif dan menonjol dibanding rangsangan lainnya.

2. Ukuran

Umumnya, benda yang lebih besar menarik perhatian individu

3. Kontras

Hal-hal yang kita lihat diluar kebiasaan akan lebih menarik perhatian

4. Gerakan

Sesuatu yang bergerak lebih menarik perhatian dibanding hal-hal yang statis

5. Pengulangan

Sesuatu yang sering diulang akan menarik perhatian. Akan tetapi pengulang yang terlalu sering dapat menghasilkan kejenuhan.

6. Keakraban

Manusia akan lebih memperhatikan seseorang yang dia kenal. Setiap individu cenderung lebih ingin berkomunikasi dengan orang yang telah dia ketahui terlebih dahulu dan kemungkina besar proses komunkasinya berjalan efektif.

7. Sesuatu yang baru (Novelty)

Hal-hal yang baru, yang luar biasa, yang berbeda, akan menarik perhatian.

b) Faktor internal

1. Kebutuhan psikologis

Hal-hal yang bersangkutan paut dengan kebutuhan. Individu akan lebih memperhatikan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhannya saat itu.

2. Latar belakang

Seorang komunikator akan lebih mudah berkomunikasi dengan komunikan yang memiliki latar belakang yang serupa.

3. Pengalaman



Sama halnya dengan latar belakang, pengalaman juga mempengaruhi perhatian seseorang. Pengalaman mempersiapkan seseorang untuk mencari orang dan hal-hal yang serupa dengan pengalaman pribadinya.

#### 4. Sikap dan kepercayaan umum

Seseorang yang memiliki kepercayaan tertentu terhadap suatu hal, kemungkinan akan melihat berbagai hal kecil yang tidak diperhatikan orang lain.

#### 5. Penerimaan diri

Individu yang bisa menerima keadaan dirinya apa adanya lebih berpikiran apa adanya, dan lebih terbuka terhadap hal-hal yang baru.

#### 6. Kepribadian

Berbagai faktor dalam kepribadian mempengaruhi perhatian. Orang yang *extrovert*, mungkin akan lebih tertarik untuk bergaul dengan orang yang berkepribadian sama dengan dirinya.

Adapun Saverin dan Tankard dalam Suciati (2015 : 90) menambahkan tentang beberapa faktor psikis yang memengaruhi persepsi:

##### 1. Motivasi

Motivasi adalah separuh dari kesuksesan. Motivasi dianggap memiliki peran penting bagi sebuah keberhasilan seseorang untuk mencapai tujuannya. Jika tujuan tercapai maka kepuasan akan didapat (Suciati, 2015 : 149)

Penelitian McClland dan Atkinson membuktikan tentang pengaruh motivasi terhadap persepsi manusia. Mereka meneliti tentang rasa lapar.

Kelompok eksperimen pertama adalah subjek yang belum makan selama 16 jam, subjek kedua 4 jam belum makan,

sedangkan subjek yang ketiga 1 jam sebelum makan. Beberapa gambar ditunjukkan kepada subjek penelitian ini, dan dinyatakan bahwa mereka akan diperlihatkan gambar (padahal sebenarnya tidak ada gambar apapun). Hasil percobaan membuktikan bahwa subjek dengan jam lapar lebih yang tinggi menyebutkan bahwa gambar di depannya adalah gambar makanan, sedangkan bagi jam lapar rendah cenderung melakukan persepsi sebagai gambar netral. Frekuensi respon yang berhubungan dengan makanan meningkat sebanding dengan meningkatnya jam-jam tanpa makanan. Objek-objek yang terkait dengan makanan dinilai lebih besar daripada benda netral oleh subjek penelitian yang lapar.

## 2. Suasana hati

Suasana hati (*mood*) berpengaruh pada persepsi. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Leuba dan Lucas dengan jalan melakukan hipnotis pada subjek memiliki suasana hati tertentu dan menyuruh mereka untuk menceritakan apa yang lihat dalam gambar. Tiga suasana hati yang diteliti adalah suasana hati bahagia, kritis, dan cemas. Hasil penelitian menyatakan bahwa suasana hati yang bahagia akan membrikan persepsi yang lebih positif dari pada suasa hati yang kritis dan cemas. Dengan demikian, suasana hati adalah suatu bentuk keadaan atau perasaan yang sering muncul tanpa sebuah peristiwa spesifik sebagai stimulus. Suasana hati penyebabnya sering kali umum dan tidak jelas.

## 3. Sikap

Hastrof dan Cautril melakukan penelitian tentang persepsi terhadap permainan sepakbola Amerika. Pertandingan sepakbola pada tahun 1951 antara Darmouth dan Princeton sangat memukau dan kontroversial. Hastrof dan Cautril mengkaji persepsi mereka terhadap pelanggaran oleh pihak lawan. Bahkan editorial kampus saling menuduh bahwa lawan mereka telah bermain kasar. Sikap merupakan predisposisi individu untuk berperilaku dengan cara yang khusus untuk merespon sesuatu diluarnya (Suciati, 2015 : 133)

### c. Proses persepsi

Ada dua bentuk pemrosesan dalam sebuah persepsi yaitu pemrosesan *top-down* dan *bottom-up* (Feldman dalam Suciati, 2015: 96). Pemrosesan *top-down* diatur oleh pengetahuan, pengalaman, dan motivasi pada tingkat yang lebih tinggi. Pemrosesan *top-down* digambarkan oleh konteks yang penting dalam menentukan suatu objek. Konteks dalam hal ini berhubungan dengan harapan. Meskipun demikian sebuah proses *top-down* tidak muncul begitu saja tanpa bantuan *bottom-up*.

Pemrosesan *bottom-up* terdiri atas kemajuan dalam mengenali dan memroses informasi dari komponen-komponen individual dari suatu stimulus dan beralih menjadi persepsi terhadap keseluruhan. Pemrosesan *top-down* dan *bottom-up* terjadi secara simultan, dan saling berinteraksi dalam persepsi terhadap dunia atau sekeliling kita. Pemrosesan *bottom-up* membuat kita mampu untuk memproses karakteristik fundamental dari stimulus, sementara proses *top-down*

menjadikan kita dapat membawa pengalaman kita untuk melakukan persepsi (Suciati, 2015: 96-98).

## **5.2 Game**

Menurut Ridoi(2018:1) *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghalang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkan saja.

*Video game*, yang kadang cukup disebut dengan kata game saja adalah bagian dari kebudayaan populer yang tidak terpisahkan dari kehidupan saat ini. Media ini hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari yang sederhana secara menu permainan sampai yang memerlukan keahlian tinggi dalam mengoprasikannya. Game dapat dihadirkan melalui *handphone*, perangkat komputer, dan perangkat teknologi yang secara khusus memang didesain untuk *game* (Junaedi, 2013: 207).

## **5.3 Game Online**

Fenomena yang paling menakjubkan dari *video game* adalah kemunculan *game online*. *Game online* menjadi fenomena yang merajai jagad *game* saat ini. Bahkan Lembaga Riset dan Marketing di China melaporkan bahwa penjualan *game online* di

seluruh dunia mencapai 2,67 milyar dollar Amerika (Kidia edisi 18 februari – 1 Maret 2009) (Junaedi, 2013: 208-209).

*Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik *LAN* maupun internet). Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan jaringan komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya (Ridoi, 2018:5).

## **6. Jenis Penelitian dan Metode**

### **6.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti kualitatif dituntut menguasai teori yang luas dan mendalam, namun dalam melaksanakan penelitian kualitatif, peneliti kualitatif harus mampu melepaskan teori yang dimiliki tersebut dan tidak digunakan sebagai panduan untuk menyusun instrument dan sebagai panduan untuk menyusun instrument dan sebagai panduan untuk wawancara dan observasi (Sugiyono, 2008:213). Penelitian ini didasarkan pada upaya membangun pandangan subjek yang diteliti secara rinci untuk memenuhi fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik (utuh) dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang khusus secara alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2013:6).

## **6.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian persepsi siswa terhadap *Game online Mobile Legends* akan dilaksanakan di Bangka Belitung, khususnya di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Dikarenakan *Game online Mobile Legends* saat ini masih cukup digemari oleh beberapa siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan dibandingkan dengan siswa SMA yang ada di Yogyakarta. Waktu Penelitian berlangsung pada bulan Agustus - September 2018.

## **6.3 Sumber Data Penelitian**

Sumber penelitian dapat dibagi menjadi sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung diberikan kepada peneliti. Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung diberikan kepada peneliti, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2009:137).

Dalam penelitian ini, peneliti memakai sumber primer yaitu melalui wawancara. Narasumber dalam wawancara ini adalah siswa SMA Negeri 1 Payung. Untuk sumber sekunder didapat dari buku-buku, website, dan dokumen-dokumen lainnya yang relevan dengan permasalahan yang akan diuji.

## **6.4 Teknik Pengambilan Informan**

Informan dalam penelitian ini adalah sebagian siswa di SMA Negeri 1 Payung. Teknik Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Adapun kriteria dan informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini adalah informan yang mengadopsi identitas dan gaya hidup *Grunge* dalam kesehariannya. Kriteria informan dalam penelitian ini adalah orang yang menggemari dan memainkan *game online Mobile Legends* dalam kesehariannya.

Ada lima persyaratan yang harus dimiliki oleh seorang agar layak dijadikan subjek penelitian (Moeleong, 2006: 132) yaitu:

1. Orang tersebut harus jujur dan dapat dipercaya
2. Orang tersebut memiliki kepatuhan pada peraturan
3. Orangnyanya suka berbicara, bukan orang yang sukar berbicara apalagi pendiam
4. Orang tersebut bukan bukan termasuk anggota salah satu kelompok yang bertikai dalam latar penelitian
5. Orangnyanya memiliki pandangan tertentu tentang peristiwa yang terjadi.

Pada penelitian ini jumlah informan yang diambil sebanyak 15 orang sesuai dengan kecukupan informasi yang diperoleh. Yaitu siswa kelas X, XI, dan XII, yang mana dari setiap angkatan terdapat 5 orang sebagai informan. Berikut sejumlah kriteria informan :

**a. SMA Negeri 1 Payung :**

1) Siswa SMA Negeri 1 Payung

Siswa : Peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Payung, mulai dari kelas X, XI, dan XII, baik dari jurusan IPA maupun IPS.

2) Melakukan kegiatan diskusi dengan sesama siswa pemain *game online Mobile Legends*.

3) Masuk dalam struktur organisasi sekolah ataupun kelas.

**b. Informan yang bermain *game online Mobile Legends*:**

Informan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu informan berdasarkan :

1. *Rank* :

*Rank* adalah peringkat yang saat ini di miliki oleh informan. Dalam *game online Mobile Legends* terbagi menjadi beberapa *rank* yaitu, *warrior, elit, master, grandmaster, epic, legends* dan *mytic*. pada penelitian ini lebih difokuskan kepada informan yang memiliki *rank elit, master, grandmaster, epic* dan *legends*.

2. *Season* :

*Season* adalah musim yang mulai dimainkan oleh informan ada di *game online Mobile Legends*. saat ini terdapat beberapa musim/*season* yaitu *season 1* sampai *season 11*. Dalam penelitian informan yang diambil adalah informan yang mulai bermain dari *season 3* sampai *season 9*.

## **6.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2013: 375).

Menurut Sulisty Basuki dalam Ramadhani (2013:150) Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara Mendalam



Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan dialog antara pewawancara dengan narasumber. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi tentang apa yang ditanyakan oleh pewawancara.

Untuk mendapatkan data yang penuh makna dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terbuka atau wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013: 387).

## 2. Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: 387) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Dalam pengumpulan data ini peneliti memerlukan dokumentasi agar pengumpulan data lebih jelas dengan adanya bukti-bukti foto atau pun dokumen-dokumen penting yang berhubungan dengan *game Mobile Legends*.

## 6.6 Analisis Data

Spradley (dalam Sugiyono, 2010: 335) menyatakan bahwa analisis data adalah cara berfikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan. Adapun data yang akan di analisis dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan Persepsi Siswa SMA Negeri 1 Payung Terhadap *Game Online Mobile Legends*.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menganalisis data sebagai berikut :

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data-data mentah dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang berhubungan dengan *game online Mobile Legends*.

- ### 2. Mereduksi berarti merangkum, reduksi data merupakan suatu proses dimana data akan mengalami penyederhanaan. Data tentang *game online Mobile Legends* yang sudah dikumpulkan akan dipilih hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal penting. Data yang diperoleh diklarifikasi berdasarkan topik penelitian. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti.

### 3. Display Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Display data merupakan proses penyajian data secara keseluruhan. Setelah melakukan reduksi data, data mengenai persepsi *game online Mobile Legends* ini kemudian disajikan dengan cara mengurutkan beberapa data di dalam penelitian. Peneliti menyajikan beberapa data dari narasumber selanjutnya disimpulkan.

## **6.7 Uji Validitas Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dan sumber data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2013: 397).

Dalam sebuah uji keabsahan data banyak macam-macam uji kredibilitas. Salah satunya yaitu triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu. Ada triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik ini digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

## **6.8 Penelitian Yang Terdahulu**

Peneliti mendapatkan bahan acuan dari sebuah penelitian terdahulu dan jurnal yaitu "*Persepsi Mahasiswa terhadap Tayangan Reality Show Mistik (2015)*". Penelitian tersebut ditulis oleh Saiful Arif dari Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan

Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Persamaan penelitian ini terletak pada variabel penelitian, yaitu persepsi, akan tetapi objek kajiannya berbeda. Dalam penelitian ini dijelaskan bawasannya tayangan mistis Dua Dunia sebagaimana tayangan-tayangan lain tentunya menimbulkan pemaknaan yang berbeda-beda, salah satunya mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga yang merupakan bagian dari khalayak tersebut. Pemaknaan menjadi penting dalam rangka menilai bagaimana tayangan tersebut diterima oleh khalayak sehingga dari situ bisa dikembangkan lebih baik lagi.

Pada tahap perhatian, tayangan tersebut sudah dapat menarik perhatian untuk menonton tayangan tersebut, hal ini dapat dilihat dari adanya unsur yang menarik perhatian di dalam tayangan tersebut yang menurut informan ada kekhasan seperti istilah “mediumisasi” yang cukup familiar serta alur tayangan tersebut yang mengundang rasa penasaran. Mahasiswa juga menaruh perhatian pada tayangan tersebut dikarenakan memang ada motif tersendiri baik untuk memuaskan rasa penasaran dan karenanya ada kemauan untuk mendapatkan pengetahuan lain.

Pada tahap persepsi, jika didasarkan pada nilai yang diant meliputi faktor kegunaan, kebaikan serta kepuasan terhadap tayangan, mahasiswa mengatakan cukup positif oleh mahasiswa. Jika didasarkan pengalaman mereka selama menonton tayangan tersebut, seperti penggunaan kiai keaslian tayangan apakah ada unsur manipulasinya atau tidak masih mereka pertanyakan, mengingat rekayasa tayangan sangat mungkin terjadi dalam tayangan ini sehingga berujung pada menurunnya tingkat kepuasan mereka terhadap tayangan tersebut.

Selanjutnya dalam penelitian ini peneliti turut mengacu pada penelitian yang ditulis oleh Idayanti dari Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar yang berjudul “*Persepsi Mahasiswa Tentang Berita Penistaan Agama di Media sosial (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Jurusan Perbandingan Agama, Fakultas Ushuluddin, Filsafat, dan Politik UIN Alauddin Makassar)*”. Dalam penelitian tersebut peneliti menjelaskan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe penelitian deskriptif yang ditujukan untuk, mengumpulkan informasi secara aktual dan terperinci, mengidentifikasi masalah, membuat perbandingan atau evaluasi, dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Hasil penelitian didapatkan bahwa persepsi mahasiswa Jurusan Perbandingan Agama, Fakultas Ushuluddin, filsafat, dan politik UIN Alauddin Makassar. Ada perbedaan persepsi di antara mereka, yaitu mereka yang setuju menilai bahwa berita dugaan penistaan agama yang dilakukan oleh Ahok itu memang benar bahwa Ahok secara jelas dalam vidio tersebut menerjemahkan ayat Al-Qur’an surah Al-Maidah ayat 51 dengan pemahamannya yang berbeda dipahami oleh orang yang memeluk agama tersebut. Jadi itu adalah sebuah penistaan agama. Kemudian yang tidak setuju dengan berita tersebut menilai bahwa Ahok tidak melakukan penistaan agama karena penistaan agama adalah melecehkan atau menodai agama orang lain yang sebelumnya didasari dengan niat. Secara historis Ahok bersama dengan orang Islam, yaitu, ayah angkatnya orang Islam dan saudara angkatnya adalah orang islam jadi tidak mungkin Ahok memiliki niat untuk menistakan agama.

Terdapat beberapa faktor yang melandasi mahasiswa Jurusan Perbandingan Agama, Fakultas Ushuluddin, filsafat, dan Politik terhadap Berita Penistaan Agama di Media Sosial. Jelas terlihat bahwa faktor utama yang melandasi persepsi mahasiswa pada penelitian ini adalah faktor nilai-nilai yang dianut dan berita-berita yang berkembang. Diketahui bahwa mereka pernah belajar mengenai penistaan Agama dan mereka sering melihat atau menonton berita-berita terbaru khususnya mengenai berita tentang dugaan penistaan agama yang dilakukan oleh Ahok.

## **6.9 Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96).

Bentuk-bentuk hipotesis penelitian sangat terkait dengan rumusan masalah penelitian, bila dilihat dari tingkat eksplanasinya, maka bentuk rumusan masalah penelitian ada tiga yaitu: rumusan masalah deskriptif (variabel mandiri), komparatif (perbandingan), dan asosiatif (hubungan). Oleh karena itu bentuk hipotesis penelitian juga ada tiga macam yaitu hipotesis deskriptif, komparatif, dan asosiatif (Sugiyono, 2013: 100).

Dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Manajemen” menurut Sugiyono (2013: 100) hipotesis deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif, yaitu yang berkenaan dengan variabel mandiri.

Rumusan masalah: bagaimanakah persepsi siswa terhadap *Game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan?

Hipotesis: Persepsi siswa SMA Negeri 1 Payung sebagian besar menyukai *Game online Mobile Legends*.

## **6.10 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini adanya sistematika penulisan berfungsi untuk mempermudah penulisan penelitian, yang terdiri dari empat bab yaitu :

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian, penelitian yang terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Menyajikan gambaran umum mengenai profil SMA Negeri 1 Payung yang terletak di Kabupaten Bangka Selatan, Provinsi Bangka Belitung.

Bab III Berisikan penyajian data dan analisis data yang telah diperoleh dengan penjelasan dan analisis persepsi.

Bab IV Penutupan, yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran untuk Siswa SMA Negeri 1 Payung dan penelitian selanjutnya.