

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pertama, penelitian yang berkaitan dengan pengaruh game online sudah banyak dilakukan, diantaranya oleh Ardi Ramadhani yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Apakah ada hubungan antara motif dan bermain game online dengan perilaku agresif remaja awal di kafe Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda. Adapun hasil dari penelitiannya adalah menunjukkan bahwa ada hubungan antara motif taruhan game online dengan perilaku agresif pada remaja awal di kafe Zerowings, Kandela dan Mutan di 38,3%, di mana kontribusi pengaruh independen variabel (x) pada variabel dependen (y) sebesar 14,7% (Ardi, 2013: 136-158).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Ardi Ramadhani, karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Walaupun terdapat kesamaan tema besarnya yaitu bermain game online.

Kedua, penelitian Rohmah (2015: 126-143) penelitian ini bertujuan untuk menelaah peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa; 1) Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung. 2) Tidak terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung. 3) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep

matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung. 4) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dharmayanti (, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. Adapun hasil dari penelian ini adalah terdapat perbedaan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sudah mendapatkan intervensi pelatihan teknik *role playing* yang dianalisis menggunakan uji *wilcoxon*.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Dharmayanti (2013: 256-265), karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Walaupun terdapat kesamaan tema besarnya yaitu komunikasi interpersonal.

Keempat penelitian Jannah dkk (2015: 143-152). Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kecanduan game pada siswa, (2) menggambarkan siswamotivasi, (3) mengetahui hubungan antara kecanduan game dengan motivasi belajar siswa. hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecanduan permainan siswa pada umumnya berada pada kategori tinggi, (2) belajarmotivasi siswa pada umumnya berada pada kategori cukup tinggi, (3) ada yang negatif signifikan korelasi antara kecanduan game dengan motivasi belajar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar - 0,301. Implikasi dalam bimbingan dan konseling akan dibahas.

Kelima, penelitian yang dilakukan Indriani dkk. (2013: 127-142), Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game

online, dan pengawasan orang tua terhadap anak, dengan prestasi belajar anak. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penelitian intensitas penggunaan game online (X1) berada dalam kategori cukup tinggi. Hal ini disebabkan sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari dengan lama waktu bermain selama 5 jam. Sedangkan variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) menyatakan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam kategori tinggi, hal ini dikarenakan sebagian responden menyatakan bahwa orang tua mereka menetapkan aturan, memberikan larangan, mengetahui teman dan tempat bermain mereka, serta mengingatkan kembali bahwa terdapat aturan yang harus dipatuhi.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah dan Indriani. Karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Dengan demikian penelitian ini memperluas pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2017: 1-13). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Ketujuh, penelitian Affandi (2013: 177-187) tujuan dari penelitian ini adalah membahas tentang apakah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN 009 Samarinda, Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat

efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. Siswa yang sering menggunakan game online mengalami penurunan rasa positif, kesetaraan, keterbukaan, dukungan dan rasa penurunan rasa empati orang lain.

Kedelapan, penelitian Ridawan (2015: 89-92). Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui perilaku yang ditimbulkan dari akibat kecanduan bermainan online game pada siswa SMP Negeri 1 Palu yang meliputi faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan, keadaan psikologis yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game, dan dampak-dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game. Hasil dari penelitian ini, menyatakan bahwa subyek (RZ) dan (MT), kedua subyek tersebut menjadi ketergantungan untuk bermain online game hal ini dikarenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain game di rumah, namun terdapat adanya faktor lain seperti pertemanan dengan teman.

Penelitian ini berbeda dengan Ridwan, Affandi dan Ulfa karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa. Dengan demikian penelitian ini memperluas pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Akmarina (2014: 189-199) tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. Berdasarkan hasil penelitian bermain game online berpengaruh terhadap efektivitas berkomunikasi dalam keluarga dan pengaruhnya sebesar 0,7% yang diperoleh dari sub indikator waktu, jenis permainan, keterbukaan, perilaku suportif, perilaku positif, empati dan kesamaan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmarina, karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Meskipun terdapat kesamaan dalam hal komunikasi dan game online.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Falyana (2015: 167-178) bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan internet terhadap perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara. Penelitian ini dilakukan berdasarkan teori stimulus-organism-responsive. Adapun hasil penelitian ini adalah dapat disimpulkan bahwa permainan internet berpengaruh pada perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara. Berdasarkan teori S-O-R dimana permainan internet sebagai stimulus mampu menarik perhatian dari remaja yang selanjutnya tertarik untuk bermain internet sehingga berpengaruh terhadap perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Falyana, karena penelitian ini fokus pada pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Dengan demikian penelitian ini memperluas pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Adiksi

A. Pengertian

Addiction atau bisa disebut juga kecanduan menurut kamus psikologi diartikan sebagai suatu keadaan yang selalu bergantung pada obat-bantuan seperti obat bius (Chaplin, 2009: 11). Menurut Yee tentang kecanduan terhadap *game* MMORPG Yee mengemukakan bahwa adiksi *game* diartikan sebagai suatu perilaku yang tidak sehat serta dapat menimbulkan kerugian pada diri sendiri, berlangsung secara terus-menerus, dan sulit untuk diakhiri (Ridwan, 2015: 1-13).

Durasi dan intensitas saat bermain *Game online* bisa dapat membuat para pemainnya kecanduan. Hal ini karena terdapat faktor yang memfasilitasi terjadinya kecanduan. Ko, Yen, Lin, dan Yang mengidentifikasi faktor-faktor yang meningkatkan resiko potensi terjadinya kecanduan yakni keluarga yang disfungsi, menghabiskan waktu lebih dari 20 jam per minggu untuk online atau pun bermain *Game online* . Berdasarkan Mitchell, Becker-Blease, dan Finkelhor orang yang mencari bantuan psikolog sebanyak 21% adalah pemain game online.

Charlton dan Danforth mengemukakan terdapat dua faktor apakah seseorang mengalami kecanduan game online. Faktor *pertama* adalah kecanduan aktual , faktor ini meliputi sifat kegiatan bermain yang berulang-ulang terjadi, gejala-gejala *withdrawal*, dan konflik dengan orang-orang sekitar. Faktor *kedua* adalah keterpikatan eksif oleh game, faktor ini berkaitan dengan komponen-komponen toleransi, dan perubahan suasana perasaan.

Beberapa penelitian lain juga mengungkapkan faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan terhadap game online adalah *flow phenomenon* (fenomena *flow*) yang menjelaskan intensitas bermain game dan kecanduan yang mengikutinya. *Flow* biasanya dijelaskan sebagai sebuah usaha yang sulit dan memerlukan tingkat keterampilan tertentu yang biasanya berbentuk kompetisi dengan orang lain. Ketika seseorang sudah mengalami *flow* biasanya sensai-sensasi lain akan diabaikan, termasuk diantaranya rasa sakit, kelelahan, lapar, haus, dan ekskresi (pemain seringkali bermain lebih dari delapan jam terus-menerus), salah satu indikatornya adalah berubahnya persepsi tentang waktu, kegiatan bermain

game terasa seakan hanya berjalan selama beberapa menit saja, pada kenyataannya sudah berjalan beberapa jam.

B. Aspek kecanduan game

Seseorang yang mengalami kecanduan bermain *game online* hampir sama dengan kecanduan seperti yang lainnya. Namun, kecanduan terhadap *game online* dikategorika dalam aspek kecanduan secara psikologis dan tidak termasuk kecanduan secara fisik.

Chen dan Chang (2008:45) menyebutkan bahwa setidaknya ada empat buah aspek yang menyebabkan seseorang kecanduan. Keempat aspek tersebut ialah:

1. Compulsion

Merupakan dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana ini adalah dorongan dari dalam diri untuk bermain game online secara terus menerus.

2. Withdrawal

Sebuah usaha untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal apapun. Seseorang yang mengalmi ketergantungan bermain *game online* dia tidak akan mampu untuk menjauhkan dirinya dari hal-hal yang berkaitan dengan *game online*, sama seperti seseorang yang sudah kecanduan rokok maka sulit untuk lepas dari rokok tersebut.

3. Tolerance

Dalam hal ini toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kitaketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang dihabiskan atau digunakan untuk bermain

game online. Kebanyakan para *gamers* tidak akan berhenti bermain sampai ia merasa puas.

4. *Interpersonal and health related problems*

Persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain serta masalah kesehatan diri. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya fokus pada game online saja.

Seseorang yang sudah kecanduan pada *game online* masuk dalam kategori yang sudah ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) yaitu gejala untuk menarik diri dari lingkungan sekitar, kehilangan kendali, serta tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

2.2.2 *Game Online*

A. *Pengertian Game*

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain. keduanya saling berhubungan. Permainan adalah suatu kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana para pemain terlibat dalam suatu konflik buatan, sistem dan konflik buatan dalam permainan tersebut merupakan sebuah rekayasa. Tujuan sebenarnya dari game adalah untuk hiburan, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, yakni untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih seseorang untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat, karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya. Akan tetapi game juga dapat merugikan karena bila seseorang sudah kecanduan

game akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang dilakukan.

Game, pada dasarnya merupakan suatu aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, disitu terdapat pelaku aktif, dan ada musuh anda. Disisi lain terdapat definisi tentang *game* yang dikemukakan oleh ahli lain, *Game* merupakan sebuah bentuk karya seni di mana pemain, dapat mengelola keputusan untuk mengelolah sumber daya yang dimilikinya melalui item-item yang ada di dalam *game* tersebut demi mencapai tujuannya (Teguh, 2015: 23-30).

Game juga merupakan hiburan yang merujuk pada “kelincahan intelektual” (*intellectual playbility*). Sementara kata *game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Terdapat suatu target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan ditingkat tertentu merupakan sebuah tolak ukur sejauh mana permainan itu menarik bagi seseorang untuk dimainkan dengan maksimal.

Adapun defnisi *game* yang lain adalah permainan yang di dalamnya banyak mengandung kesenangan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa adanya paksaan dengan tujuan memperoleh suatu kesenangan saat memaikan *game* tersebut (Ahmadi dan munawwar, 2005: 106).

Game online merupakan suatu permainan yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik, serta permainan yang banyak menyediakan server-server supaya dapat dimainkan secara bersama. Teknologi pada *game online* berasal dari suatu penemuan metode yang disebut *networking computer* pada tahun 1970-an oleh pihak militer Amerika. Untuk pertama kali *Game online* ini menggunakan suatu

jaringan yang disebut *Local Area Network* (LAN). Namun seiring perkembangan teknologi game online akhirnya menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *World Wide Web* (WWW) atau lebih dikenal dengan sebutan internet yang dapat diakses melalui nirkabel.

Saat ini penggunaan pada *game console* sedikit sudah mulai banyak berkurang, hal ini karena arah perkembangan *game* pada saat ini menasar pada penggunaan perangkat elektronik komunikasi yang bergerak dan mudah dibawa seperti *smartphone*. Permainan yang menjadi favorit beberapa pengguna *smartphone* diantaranya adalah, *angry bird*, *flappy bird* dan *clash of clan*. Selain itu menasar pada pengguna *smartphone*, *game* juga menasar ara pengguna komputer dengan menggunakan jaringan internet. Inilah yang sering disebut dengan istilah *game online*.

Pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia sendiri semakin bertambah begitu pesat setiap tahunnya. Jumlah pengguna para internet tumbuh dengan sangat signifikan hingga mencapai 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013, sedangkan jumlah pemain *game* setiap tahunnya mengalami peningkatan sebanyak 33%. Berdasarkan data tersebut maka penggunaan *game* merupakan suatu bagian yang bisa menjanjikan perebutan pasar teknologi dalam suatu industri kreatif yang ada di Indonesia (Teguh, 2005: 23-30).

B. Genre game online

Dalam sebuah buku yang bertema “Langkah Mudah Membuat *Game 3d*” yang ditulis oleh Ivan C. Sibero mengemukakan bahwa genre *game* adalah sebuah klasifikasi yang didasari interaksi oleh para pemainnya. Visualisasi menjadi suatu ukuran klasifikasi pada genre ini. Akan tetapi

untuk beberapa kasus dalam pengembangan sebuah game membuat kompilasi antar berbagai genre. Tentu hal ini memiliki variasi dan format yang ada pada *game* lebih banyak. Berdasarkan jenis genre-nya, *game* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya (Wahyu, 2014: 72)

1. *Action*

Sebuah permainan yang membutuhkan kecepatan, reflex, akurasi, dan ketepatan waktu dalam menghadapi suatu rintangan. Para pemain mengendalikan seorang tokoh atau karakter yang telah tersedia dalam game tersebut. Pemain juga dihadapkan dengan pemain lain untuk saling bertarung, atau bisa juga pemain menjalankan suatu misi tertentu yang banyak rintangan, maupun misi untuk menyelamatkan karakter lainnya. Contoh *game* bergenre aksi seperti *modern strike online*, *sniper strike*, *stickman legends* dll.

2. *Fighting*

Game ini memiliki ciri khas yaitu pertarungan satu lawan satu diantara dua karakter yang berbeda, dimana salah satu dari karakter tersebut dikendalikan oleh komputer. Namun terkadang juga bisa bertarung dengan orang lain bila menggunakan mode online, seperti *shadow Fighter*, *kung fu do fighting*, *street fighting*.

3. FPS (*First Person Shooter*)

Permainan merupakan genre tembak-menembak dengan tampilan yang ada pada layar pemainnya, setiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda pada tingkat ketepatan reflek dalam menembak. Dalam permainan ini biasanya melibatkan banyak orang. Permainan ini dapat

berupa melumpuhkan suatu penjahat ataupun alien, Contoh dari *game* ini adalah *point blank, modern combat, counter attack*.

4. *Racing*

Game menuntut keterampilan dari para pemainnya untuk mengemudikan sebuah kendaraan dalam suatu kejuaraan membalap. permainan ini populer dengan jenis konsep yang menggunakan mobil atau motor.

5. *Sport*

Game menuntut suatu keterampilan para pemain untuk bisa melakukan kompetisi olahraga, seperti sepak bola, basket, dan lain sebagainya.

6. *Adventure*

Permainan *adventure* merupakan gabungan dari jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, dalam permainan ini menampilkan banyak rintangan yang berjangka panjang dan harus dilewati dengan menggunakan item tertentu sebagai suatu alat bantu untuk menyelesaikan berbagai rintangan yang ada. Contoh dari *game* ini adalah *hidden hotel, cyber hunter, life is strang*

7. RTS (*Real Team Strategi*)

Permainan ini memiliki simulasi dengan tujuan yang jelas, sehingga membutuhkan strategi yang cerdas dari para pemainnya, dan melibatkan masalah taktik, serta logika yang matang. Permainan ini memiliki ciri khas berupa permainan perang yang pemainnya memiliki suatu Negara. Negara tersebut dikelola dalam pengumpulan sumber daya (alam, manusia, dan ekonomi), pengaturan strategi pasukan tempur diplomasi dan peningkatan ekonomi. Contoh dari *game* ini adalah *Clas Of Clan*.

8. RPG (*Role Playing Game*)

Permainan ini biasanya menuntut para pemain untuk memainkan suatu peran dari masing-masing tokoh khayalan untuk menuju sebuah cerita bersama. Karakter yang ada pada permainan ini memerlukan suatu kebutuhan layaknya seorang manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, bersosialisasi dan lain-lain.

C. Dampak *Game Online*

Dampak positif dari bermain *Game online* diantaranya:

1. Meningkatkan Konsentrasi

Game online memerlukan suatu konsentrasi cukup tinggi, seseorang dapat berkonsentrasi tinggi pada satu hal yang menurutnya menarik. Hal ini dikarenakan para pemain *game* harus mampu menyelesaikan beberapa tugas yang ada dalam permainan tersebut, mencari celah yang mungkin dapat dilewatinya, dan memonitor jalannya suatu permainan. Semakin sulit suatu permainan maka semakin banyak diperlukan juga konsentrasi yang lebih tinggi.

2. Meningkatkan koordinasi mata dengan tangan

Saat menjalankan sebuah *game*, seorang gamer diharuskan bisa memberikan respon cepat terhadap sesuatu yang dilihatnya pada monitor dengan menggunakan tangannya menggerakkan *mouse*. hal ini lah membuat mata dan tangan secara tidak langsung dilatih melalui kebiasaan tersebut.

3. Mengajarkan Sportivitas

Secara tidak langsung *game online* bisa menanamkan nilai-nilai sportivitas dalam diri para pemain dengan mematuhi peraturan

permainan yang berlaku. Selain itu, bagi seseorang yang kalah atau pun menang merupakan hal yang biasa terjadi. Secara tidak sadar mereka dididik agar tidak menjadi sombong saat menang dalam permainan dan tidak pula untuk mudah menyerah saat mengalami kekalahan.

4. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris

Kebanyakan *game online* yang ada saat ini didesain dengan menggunakan bahasa Inggris, bisa berupa cerita, narasi, keterangan, pengaturan, semuanya menggunakan bahasa Inggris. Karena terbiasa menghadapi bahasa Inggris pada suatu *game* secara terus-menerus, secara tidak langsung para pemain bisa belajar dan melatih kemampuan bahasa Inggrisnya. Didalam *game online*, para pemain pun dapat saling berkomunikasi via *chat* dengan pemain lainnya yang berasal dari berbagai negara.

5. Mengurangi Stres

Permainan *game online* sama seperti semua jenis permainan lainnya yaitu dibuat dengan tujuan menghibur atau media refreshing. Contohnya ketika kita sedang dalam keadaan jenuh karena banyaknya tugas sekolah atau kuliah, terkadang bisa juga stres karena suatu pekerjaan, tentu dengan sedikit meluangkan waktu untuk bermain *game* kita bisa menjadi sedikit lebih relax dan mengembalikan suasana hati jadi membaik. Selain itu, juga *game online* dapat mengalihkan perhatian kita dari hal-hal yang tidak menyenangkan. Contohnya seperti anak yang sedang dalam perawatan kemoterapi dapat mengalihkan rasa sakitnya dengan bermain *game online*. *Game* juga dapat mengalihkan kita dari perasaan bosan, marah, kesal, atau sedih.

6. Mendapatkan Teman Baru

Banyak orang-orang dari berbagai negara yang bermain *game online* seperti PUBG, Dota 2, *Warframe*. Terkadang kita ngobrol dengan teman yang baru di temui saat main *game online*, disitu berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain bersama lagi di lain waktu. Dengan demikian, secara tidak langsung kita menambah pertemanan melalui *game*.

7. Melatih Kerja Sama Tim

Dalam bermain *Game online* terkadang kita tidak hanya bermain sendiri, namun ada juga game-game yang mengharuskan kita untuk membentuk sebuah tim. Dalam tim tersebut kita butuh komunikasi dengan orang lain, sehingga dapat membangun hubungan yang konstruktif dengan rekan satu tim. Salah satu caranya dengan memberikan semangat dalam kondisi yang sulit. Kerja sama dalam tim menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam permainan *Game online* untuk mencapai kemenangan.

Adapun dampak negatif dari bermain *game online* adalah

1. Kurang bersosialisasi

Kebiasaan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dapat mengubah sikap seseorang. Bermain *game online* seharian dapat membuat seseorang lupa akan kepedulian pada lingkungannya menjadi menurun. Waktu yang harusnya dihabiskan untuk berkumpul bersama keluarga ataupun teman-temannya menjadi sangat berkurang.

2. Kurangnya kontrol waktu

Dampak lain dari bermain *game online* bisa mengakibatkan kontrol terhadap waktu yang semakin hari semakin memburuk. Pada mulanya

berencana menghabiskan waktu hanya satu jam untuk bermain *game*, tetapi dikarenakan terlalu asik dalam permainan, membuat kita lupa. Hal ini nantinya berpengaruh terhadap tugas-tugas yang semestinya diselesaikan saat itu juga, seperti membersihkan rumah, ataupun bersosialisasi dengan orang lain atau sosialisai dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Karena terlalu asik memainkan *game online* juga bisa menjadikan seseorang mempunyai sifat menunda-nunda dalam pekerjaan, sampai akhirnya pekerjaan yang harusnya diselesaikan menjadi terabaikan.

3. Pemborosan

Melakukan suatu pembaruan pada perangkat komputer yang dimiliki, adalah salah kewajiban yang harus dilakukan oleh para gamer. Pembaharuan terhadap perangkat komputer ini bukanlah hal yang murah untuk orang yang masih berstatus pelajar yang belum memiliki penghasilan sendiri. Uang jajan yang biasa diberikan oleh orang tua, akan digunakan memperbarui sistem perangkat komputer. Hal ini mengakibatkan uang yang semestinya digunakan untuk hal lain yang berkaitan dengan sekolah jadi terpakai untuk keperluan hal yang tidak begitu penting.

4. Terganggunya Kesehatan

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat gangguan-gangguan pada kesehatan tubuh kita, mulai dari gangguan pada otot bahu dan siku, kemudian mati rasa pada bagian tangan ataupun bagian kaki, pada bagian penglihatan mata muali kering hingga mengakibatkan mata minus, dan berbagai gangguan kesehatan yang

lainnya. Setidaknya luangkan waktu untuk berolahraga, agar gangguan-gangguan pada kesehatan tersebut tidak menjadi besar..

5. Membuat malas

Kecanduan terhadap *Game online* membuat para pemainnya terhlalu fokus pada *game* yang sedang dimainkannya, hal ini menjadikan seseorang malas untuk melakukan kegiatan lain yang menurutnya sangat jelas tidak menarik seperti bekerja, belajar, mengerjakan tugas, bersih-bersih rumah dibandingkan dengan bermain *game online*.

6. Sulit berkonsentrasi pada pelajaran

ketergantungan terhadap *game online* juga bisa mengakibatkan seseorang selalu memikirkan tentang hal yang berkaitan dengan *game*, dari pikiran tersebut kemudian timbul rasa ingin segera kembali berhadapan dengan monitor komputer atau *smartphonya* untuk dapat bermain *game* bersama teman *game*-nya. Hal ini jelas sangat tidak baik bagi anak-anak maupun remaja karena nantinya akan berdampak buruk bagi masa depan mereka.

2.2.3 Komunikasi interpersonal

A. Komunikasi interpersonal

Kemampuan komunikasi seseorang diperlukan dalam setiap kondisi misalnya pada saat mempersiapkan sebuah presentasi bisnis, menyampaikan ide-ide atau gagasan dalam suatu rapat, negosiasi bisnis, melatih tim, membangun sebuah tim kerja, dan dalam setiap aktivitas organisasi.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi antar dua orang atau beberapa orang, di mana pengirim (komunikator) dapat mengirim pesan secara langsung dan dapat di terima langsung oleh komunikator sehingga

pesan yang di kirim akan langsung mendapat balasan (*feedback*) (Agus M. Hardjana, 2003: 85).

Makna lain komunikasi interpersonal adalah suatu bentuk komunikasi yang terdiri dari dua orang dengan hubungan yang mantap, hubungan personal yang saling menguntungkan, serta adanya kesadaran diri dari masing-masing. Kebanyakan dalam komunikasi interpersonal itu berbentuk verbal di sertai dengan ungkapan-ungkapan nonverbal. Kemampuan individu untuk menyampaikan pesan dengan baik, menjadi pendengar yang baik, menggunakan berbagai media audio-visual merupakan bagian penting dalam melaksanakan komunikasi yang efektif dalam suatu organisasi. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang penting dalam kehidupan setiap manusia.

Adapun konteks yang meliputi komunikasi interpersonal diantaranya konteks jasmaniah, sosial historis, psikologis, dan cultural. Suatu pembicaraan yang dilakukan dikafe dengan banyak kebisingan atau disuatu restoran yang tenang akan menghasilkan makna yang berbeda bagi partisipan komunikasi (kontek jasmaniah). Ungkapan perasaan kepada seseorang atau kepada orang tua akan dirasakan berbeda oleh individu yang sedang menghadapi masalah rumit (konteks sosial) (Suciati, 2015: 2).

B. Karakteristik hubungan interpersonal

Hubungan dapat dilihat dari sebuah interpersonal di satu sisi yang sangat pribadi (yaitu, interpersonal). Hubungan interpersonal adalah hubungan yang ada di antara orang-orang yang saling bergantung, di mana perilaku satu orang memiliki dampak yang cukup signifikan pada orang lain. Kita dapat membedakan hubungan interpersonal dari hubungan impersonalnya, berdasarkan tiga faktor utama yaitu data psikologis, pengetahuan

eksplanatori, dan aturan yang ditetapkan secara pribadi (DeVito, 2001: 233-243):

1. Data Psikologis

Dalam hubungan impersonal, orang merespons satu sama lain terutama sebagai anggota kelas atau kelompok. Misalnya, pada awalnya anda menanggapi profesor perguruan tinggi tertentu ketika anda menanggapi profesor perguruan tinggi pada umumnya. Demikian pula, profesor perguruan tinggi menanggapi anda ketika dia merespons siswa secara umum. Namun, ketika hubungan anda menjadi lebih pribadi, keduanya anda mulai merespons satu sama lain bukan sebagai anggota grup tetapi sebagai individu yang unik. Dengan kata lain, dalam hubungan impersonal, peran sosial atau budaya dari orang tersebut mengatur interaksi anda, sementara dalam hubungan pribadi atau antar pribadi, keunikan psikologis orang tersebut memberi tahu anda bagaimana berinteraksi. Perkembangan dari data psikologis sosial ini terjadi di Amerika Serikat dan di sebagian besar budaya Eropa, di banyak budaya Asia dan Afrika, keanggotaan kelompok individu selalu penting, itu tidak pernah surut ke latar belakang. Jadi, dalam budaya ini, keanggotaan kelompok seseorang (data sosial seseorang) - bahkan dalam hubungan intim terdekat - selalu penting, sering lebih penting daripada karakteristik individu atau psikologis seseorang.

2. Pengetahuan Penjelasan

Dalam hubungan impersonal, anda dapat melakukan sedikit lebih banyak dari pada menggambarkan seseorang atau cara seseorang berkomunikasi. Ketika anda mengenal seseorang dengan sedikit lebih baik,

anda dapat memprediksi perilakunya. jika anda mengenal orang itu dengan lebih baik, anda akan dapat menunjukkan perilaku tersebut. Profesor perguruan tinggi, dalam hubungan yang impersonal, mungkin dapat juru tulis, katakanlah, keterlambatan anda dan mungkin juga memprediksi bahwa anda akan terlambat lima menit ke kelas setiap hari Jumat. Namun, dalam situasi interpersonal, profesor dapat melampaui tingkat Uhese untuk menjelaskan perilaku tersebut dalam hal ini, berikan alasan mengapa anda terlambat.

3. Aturan Yang Didirikan Secara Pribadi

Dalam hubungan impersonal, aturan interaksi ditentukan oleh norma sosial. Siswa dan profesor berperilaku terhadap satu sama lain - dalam situasi impersonal sesuai dengan norma sosial yang ditetapkan oleh budaya dan masyarakat mereka. Namun, sebagai hubungan antara mahasiswa dan profesor menjadi interpersonal, aturan sosial tidak lagi sepenuhnya mengatur interaksi. Mahasiswa dan profesor mulai membuat aturan sendiri terutama karena mereka mulai melihat satu sama lain sebagai individu yang unik daripada hanya sebagai anggota kelompok sosial "mahasiswa" dan profesor. Cara yang baik untuk memulai studi hubungan antarpribadi adalah dengan memeriksa diri anda sendiri. hubungan (masa lalu, sekarang, atau yang Anda nantikan) dengan mengikuti tes diri "Apa Hubungan Anda untuk Anda?" Ini menyoroti kelebihan dan kekurangan yang dialami hubungan

C. Tahap dalam hubungan interpersonal

Sebuah hubungan antar individu memiliki suatu aturan supaya hubungan tersebut bisa terbangun dengan kokoh pada setiap individu. Joseph

A. Devito memiliki suatu gambaran tentang tahap-tahap pada hubungan. Terdapat enam tahapan yang dapat menggambarkan tahap-tahap yang penting pada sebuah hubungan, berikut ini adalah tahapannya:

1. *Contact* (hubungan)

Tahap pertama ini kita mengenal adanya suatu *perceptual contact*, yaitu seseorang melihat, mendengar, dan membaca pesan yang disampaikan dari orang lain. Kontak biasanya dimulai dengan hubungan impersonal terlebih dulu. Kemudian secara tidak langsung sebuah interaksi menjadi terikat dalam sebuah komunikasi. Tahap *contact* ini adalah waktu pertama kali kita melihat seseorang atau bisa juga disebut sebagai "*first impressions*".

Sebagian peneliti berpendapat, pada tahap *contact* inilah dalam waktu empat menit pertama interaksi awal akan terbangun dan kita memutuskan apakah interaksi ini kita akan melanjutkannya atau tidak. Pada tahapan juga penampilan terhadap fisik seseorang juga penting, hal ini karena fisik adalah bagian yang paling terlihat jelas untuk dan mudah untuk diamatai. Namun terdapat faktor-faktor lain misalnya sikap saat bersahabat, kehangatan, keterbukaan serta kepercayaan dinamis juga terlihat pada tahapan ini.¹

2. *Involvement* (keterlibatan)

Pada tahap ini, pengertian hubungan dengan orang lain sudah berkembang. Kemudian keterlibatan kita dengan seseorang akan menjadi penting, dan kita semua dapat mengujinya. Misalnya kita memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan diri kita. Dalam tahap ini

¹ DeVito, *The Interpersonal Communication Book*, Amerika Serikat, 2001, Hal. 238

juga keterlibatan pengenalan dengan orang lain lebih jauh. Jika ini merupakan hubungan yang bersifat romantis dengan seseorang yang kita sukai, maka kita melakukan kencan bersama pasangan kita pada tahapan ini. Namun bila tahapan ini merupakan hubungan suatu persahabatan, kita mungkin akan melakukan sesuatu bersama yang merupakan hobi yang sama seperti pergi nonton ke bioskop atau nonton konser musik bersama-sama.

3. *Intimacy* (keakraban)

Dalam tahapan yang ketiga, kita memiliki komitmen pada sendiri kita sendiri untuk mengembangkan suatu hubungan di mana teman kita nantinya akan menjadi teman dekat, sahabat atau kekasih.. Pada tahap keakraban ini, kita mengikat diri kita lebih jauh terhadap orang ini. Hubungan ini disebut juga primer (*primary relationship*), yaitu orang ini nanti akan menjadi sahabat atau menjadi kekasih kita. Jarang sekali seseorang memiliki lebih dari empat orang sahabat yang sangat akrab, kecuali, dalam keluarga.

4. *Deterioration* (kerusakan)

Hubungan yang semakin memburuk, biasanya terjadi karena adanya kelemahan dalam suatu ikatan antara sahabat atau kekasih. Fase pertama dalam kerusakan hubungan biasanya karena ada ketidakpuasan antar diri pribadi dengan orang lain. Pada fase ke dua berikutnya adalah fase penurunan sebuah hubungan, ketika ikatan di antara kedua belah pihak melemah, maka pada tahapan inilah kita mulai merasa bahwa hubungan ini mungkin tidaklah sepenting yang kita pikirkan sebelum-sebelumnya. Gejala awal biasanya hubungan mulai semakin jauh, makin sedikit

waktu yang dilalui secara bersama. Kalaupun saling bertemu, biasanya hanya akan berdiam diri dan jarang sekali berbicara untuk mengungkapkan diri. Bila tahapan ini masih terus berlanjut, maka kita memasuki tahap pemutusan.

5. *Repair* (perbaikan)

Ketika suatu pasangan merasa bahwa hubungan mereka semakin hari menjadi memburuk, mereka harus segera memperbaiki hubungannya. Yaitu dengan menrik kembali akar dari permasalahannya kemudian mereka akan memecahkan masalah tersebut dan mencari solusi atau jalan terbaik.

6. *Dissolution* (pemutusan)

Terputusnya sebuah hubungan pada tahapan ini, di mana ikatan antara individu yang satu dengan yang lainya sudah mulai hancur. Awalnya mereka membangun sebuah ikatan interpersonal seperation, yang memisahkan letak individu. Yang dimaksud dengan tahap pemutusan yaitu pemutusan suatu ikatan yang mepertalikan kedua belah pihak. bila ikatan tersebut itu adalah perkawinan, maka pemutusan hubungannya dilambangkan dengan perceraian, meskipun pemutusan hubungannya bisa juga berupa hidup berpisah.

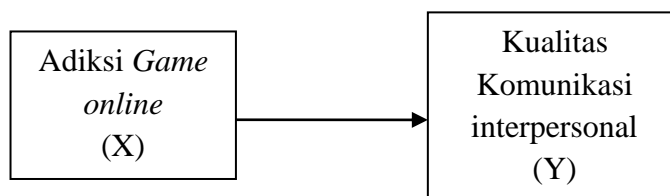
2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah tekhnologi dibandingkan sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Kecanduan *game online* merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial seseorang, biasanya pada aspek komunikasi dengan orang lain. Sedangkan interaksi/komunikasi mengandung pengertian hubungan timbal

balik antara dua orang atau lebih, dan masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif.

Oleh karena itu kerangka berfikirnya adalah adiksi *game online* sebagai variabel independent atau sering dikatakan sebagai variabel X yaitu diasumsikan sebagai variabel yang dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal.

Kualitas komunikasi interpersonal adalah variabel dependen atau biasa disebut sebagai variabel Y yaitu diasumsikan sebagai variabel yang dipengaruhi oleh variabel X.



Variabel X : adiksi *game online*

Variabel Y : kualitas komunikasi interpersonal

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Arikunto (2006 :71) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai kesimpulan sementara suatu hubungan variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan.

Ha: Adiksi *game online* berpengaruh terhadap kualitas komunikasi Interpersonal terhadap mahasiswa.

Ho: Tidak ada pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa