

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka (Penelitian Terdahulu)

2.1.1 Kajian Pustaka (Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu)

Kegiatan mengkaji atau meninjau penelitian terdahulu selalu dilakukan oleh seseorang yang ingin melakukan penelitian tak terkecuali peneliti sendiri. Mengkaji penelitian terdahulu merupakan kegiatan yang dapat memperkaya pengetahuan peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya, serta peneliti tidak meniru apa yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Bagi peneliti kegiatan ini menimbulkan ketertarikan dan menginspirasi peneliti untuk menelaah sesuatu yang memang belum dilakukan oleh peneliti lainnya, sehingga penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini.

2.1.1.1 Penelitian Terdahulu dalam Perspektif Fenomenologi

- 1. Khairul Anam (2014) Tentang : FENOMENA MARAKNYA *GAME ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta). Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Yogyakarta.**

Permasalahan ini berisikan masalah tentang fenomena maraknya *game online* di kalangan mahasiswa. Fenomena *Game Online* yang mempunyai kecenderungan merusak generasi muda ini mempunyai karakteristik yang hampir sama seperti halnya fenomena kecanduan – kecanduan yang lain (rokok, psikotropika).

Hasil penelitian penelitian menunjukan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *Game Online* yaitu *pertama*, tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan *gamer* tersebut serta keinginan – keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Ke *dua*, *gamenya* variatif. Dimana *game online* menawarkan banyak *game* menarik dan bervariasi, mulai dari *game* bernuansa *quest*, *adventure*, hingga *stimulasi*. Ke *tiga*, *faktor* kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. Ke *empat*, kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki pengaruh pada lamanya aktivitas para *gamer* di dunia *game*. Adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negative. Dampak negative pada perilaku sosial tersebut seperti kemalasan bagi para pecandu *game*, suka berbohong, kurang bergaul, Dampak Positif meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dari interaksi dalam *game online*.

2.1.1.2 Penelitian Terdahulu dalam Perspektif Konsep Diri

- 2. Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar (2012) Tentang : KONSEP DIRI PEMAIN GAME ONLINE (Study Fenomenologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online Di Jakarta). Jurusan Ilmu Hubungan Masyarakat Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran.**

Penelitian ini berfokus pada wanita yang tinggal di jakarta dan menyukai game online terutama Ran Online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap hasil kualitatif tentang kecanduan game online wanita di jakarta

dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Hasil penelitian ini menunjukkan proses bagaimana informan membangun konsep diri mereka sebagai gamer wanita.

Penelitian ini mengatakan bahwa fenomena pecandu *game online* sehingga mampu membentuk konsep diri seseorang selalu didasari alasan tujuan serta melewati suatu proses. Motivasi perempuan dalam bermain *game online* mengarah pada motif – motif untuk bersosialisasi dan penghayatan terhadap permainan. Motivasi – motivasi tersebut cenderung kepada keinginan untuk membangun relasi atau hubungan dan keinginan untuk melarikan diri dari masalah sehari – hari. Perempuan memaknai *game online* sebagai sarana untuk meyalurkan ketegangan – ketegangan di dunia nyata ataupun sebagai sarana pelarian dari masalah yang terjadi sehari – hari. Secara garis besar, makna *gamer* dideskripsikan sebagai orang – orang yang suka bersosialisasi namun dengan cara – cara yang diatur oleh *game* dan interaksinya lebih banyak melewati layar komputer. Perempuan pecandu *game online* dengan keadaan yang berbeda dengan pecandu *game* laki – laki. *Gamer* perempuan tidak kehilangan sifat – sifat sosialnya untuk tetap berhubungan dengan dunia luar atau sekitarnya, dan cenderung masih menjaga kesehatan terutama penampilan. Adiktifitas yang terjadi pada aktivitas dan kehidupan sosial yang tercipta di dalamnya.

2.1.1.3 Penelitian Terdahulu dalam Perspektif Interaksi Simbolik

3. **Haryo Kusumo Aji (2016) Tentang : GAME ONLINE DAN KONSTRUKSI IDENTITAS (Studi Konstruksi Identitas Pemain Dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi Simbolik Yang Digunakan Dalam Bermain Game Online Di Surakarta). Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya *game online* yang berkembang di Indonesia sehingga memunculkan banyak pemain juga komunitas *game online*. Pemain *game online* ini sangat banyak dan beragam sehingga memunculkan beberapa identitas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah menemukan beberapa identitas yang muncul dari pemain *game online* tersebut dengan cara mengkonstruksi identitas tersebut menggunakan teori Interaksi Simbolik.

Hasil penelitian menemukan identitas yang terbentuk dari pemain *game online* yang tergabung dalam komunitas di Surakarta dengan menggunakan teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blumer adalah ada tiga macam, yaitu (1) *Professional Gamers*, adalah permainan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan keuntungan di dalam bermain dan memiliki keinginan untuk menjadi tempat mencari nafkah kedepannya, (2) *Communal Gamers*, adalah pemain yang ketika bermain memiliki tujuan agar dapat berkumpul dengan teman kelompoknya atau *gamers* yang lain, (3) *Hobbyist Gamers*, adalah pemain yang bermain *game online* oleh karena hobi atau kesenangannya. Dari tiga macam identitas tersebut maka akan munculnya serangkaian tindakan dari seorang pemain *game online*, dimana tindakan tersebut muncul oleh karena pemaknaan interaksi seorang pemain.

Tabel 2.1

Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kualitatif Tentang Fenomena Maraknya *Game Online* Di Kalangan Mahasiswa

No.	Item	Peneliti 1
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Khairul Anam (2014) Tentang : Fenomena Maraknya <i>Game Online</i> Di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta). Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Yogyakarta.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan menjelaskan Fenomena <i>Game Online</i> yang mempunyai kecenderungan merusak generasi muda ini mempunyai karakteristik yang hampir sama seperti halnya fenomena kecanduan – kecanduan yang lain (rokok, psikotropika).
3.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif Studi Fenomenologi.
4.	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah Teori Fenomenologi.
5.	Hasil	Hasil penelitian penelitian menunjukan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain <i>Game Online</i> yaitu <i>pertama</i> , tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan <i>gamer</i> tersebut serta keinginan – keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Ke <i>dua</i> , <i>gamenya</i> variatif. Dimana <i>game online</i> menawarkan banyak <i>game</i> menarik dan bervariasi, mulai dari <i>game</i> bernuansa <i>quest</i> , <i>adventure</i> , hingga <i>stimulasi</i> . Ke <i>tiga</i> , <i>faktor</i> kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. Ke <i>empat</i> , kondisi ekonomi <i>gamer</i> itu sendiri.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan skripsi peneliti adalah dari segi metode yang diteliti. Sedangkan persamaannya adalah menggunakan tema penelitian tentang pecandu <i>Game Online</i> .
7.	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini adalah kurang adanya triangulasi sumber dari aspek komunikasi.

Tabel 2.2

Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kualitatif Tentang Konsep Diri Pemain Game Online

No.	Item	Peneliti 2
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Ardita Silvadha, Pramono Benyamin, Akbar (2012) Tentang : Konsep Diri Pemain Game Online (Study Fenomenologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online Di Jakarta). Jurusan Ilmu Hubungan Masyarakat Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap hasil kualitatif tentang kecanduan game online wanita di Jakarta.
3.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif Metode Fenomenologi.
4.	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah teori Konsep Diri.
5.	Hasil	Penelitian ini mengatakan bahwa fenomena pecandu <i>game online</i> sehingga mampu membentuk konsep diri seseorang selalu didasari alasan tujuan serta melewati suatu proses. Motivasi perempuan dalam bermain <i>game online</i> mengarah pada motif – motif untuk bersosialisasi dan penghayatan terhadap permainan. Motivasi – motivasi tersebut cenderung kepada keinginan untuk membangun relasi atau hubungan dan keinginan untuk melarikan diri dari masalah sehari – hari. Perempuan memaknai <i>game online</i> sebagai sarana untuk meyalurkan ketegangan – ketegangan di dunia nyata ataupun sebagai sarana pelarian dari masalah yang terjadi sehari – hari.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan skripsi peneliti adalah dari segi metode yang diteliti. Sedangkan persamaannya adalah menggunakan tema penelitian pecandu <i>Game Online</i> dalam berinteraksi.
7.	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini adalah penelitian ini kurang mencari informasi dari informan sebagai penguat hasil penelitian.

Tabel 2.3

Matriks Penelitian Terdahulu Dalam Pendekatan Kualitatif Tentang Tentang Game Online Dan Konstruksi Identitas

No.	Item	Peneliti 3
1.	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Haryo Kusumo Aji (2016) Tentang : Game Online Dan Konstruksi Identitas (Studi Konstruksi Identitas Pemain Dalam Komunitas Game Online Melalui Interaksi Simbolik Yang Digunakan Dalam Bermain Game Online Di Surakarta). Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan beberapa identitas yang muncul dari pemain <i>game online</i> .
3.	Pendekatan Penelitian	Kualitatif Metode Studi Kasus
4.	Teori	Teori yang dijadikan landasannya adalah teori konseptual film sebagai media dakwah.
5.	Hasil	Hasil penelitian menemukan identitas yang terbentuk dari pemain <i>game online</i> yang tergabung dalam komunitas di Surakarta dengan menggunakan teori Interaksi Simbolik dari Herbert Blumer adalah ada tiga macam, yaitu (1) <i>Professional Gamers</i> , adalah permainan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan keuntungan di dalam bermain dan memiliki keinginan untuk menjadi tempat mencari nafkah kedepannya, (2) <i>Communal Gamers</i> , adalah pemain yang ketika bermain memiliki tujuan agar dapat berkumpul dengan teman kelompoknya atau <i>gamers</i> yang lain, (3) <i>Hobbyist Gamers</i> , adalah pemain yang bermain <i>game online</i> oleh karena hobi atau kesenangannya. Dari tiga macam identitas tersebut maka akan munculnya serangkaian tindakan dari seorang pemain <i>game online</i> .
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan skripsi peneliti adalah dari segi metode yang diteliti. Sedangkan persamaannya adalah dari segi jenis objek penelitian.

7.	Kritik	Kritik terhadap penelitian ini adalah Penelitian ini hanya kurangnya terhadap pola perilaku terhadap <i>Game Online</i> .
----	--------	---

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Kerangka Teoritis

2.2.2 Definisi Teori Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu atau sedikit individu yang mana saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik satu sama lain. Namun, memberikan definisi konsektual saja tidak cukup untuk menggambarkan komunikasi interpersonal karena setiap interaksi antara satu individu dengan individu lain berbeda – beda.

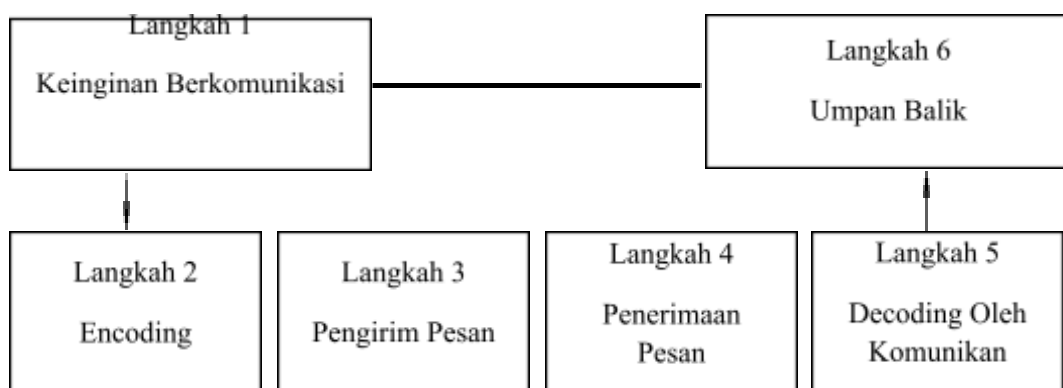
R Wayne Pace (dalam Cangara, 2009:32) komunikasi Interpersonal adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk *verbal* atau *nonverbal*, seperti komunikasi pada umumnya komunikasi interpersonal selalu mencakup dua unsur pokok yaitu isi pesan dan bagaimana isi pesan dikatakan atau dilakukan secara *verbal* atau *nonverbal*. Dua unsur tersebut sebaiknya diperhatikan dan dilakukan berdasarkan pertimbangan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan. Untuk membangun komunikasi interpersonal individu harus mempunyai konsep dalam komunikasi, yaitu bagaimana mengkonsepkan diri dan membentuk komunikasi dua arah untuk menciptakan komunikasi yang baik. Lalu harus menjadi pendengar yang baik. Kemudian individu dapat mengatur perasaan emosinya, terutama dalam mengekspresikan kemarahan dan konstruktif.

Selanjutnya, menurut Millard J. Bienvenu (1987), ada lima komponen komunikasi interpersonal, yaitu :

1. *Self Concept*, Sebuah konsep diri, faktor yang paling penting yang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain.
2. *Ability*, kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, keterampilan yang mendapat sedikit perhatian.
3. *Skill Experience*, banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan ide – ide.
4. *Emotion*, individu dapat mengatasi emosinya, dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan).
5. *Self Disclosure*, keinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas dan terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

2.2.2.1 Proses Komunikasi Interpersonal

Proses Komunikasi ialah langkah – langkah yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Secara sederhana proses komunikasi digambarkan sebagai proses yang menghubungkan pengirim dengan penerima pesan. Proses tersebut terdiri dari enam langkah sebagaimana tertuang dalam bagan 2.1.



Bagan 2.1 Proses Komunikasi Interpersonal, Sumber, Suranto Aw (2011:11)

1. Keinginan berkomunikasi, seorang komunikator mempunyai keinginan untuk berbagi gagasan dengan orang lain.
2. *Encoding* oleh komunikator, *Encoding* merupakan tindakan memformulasikan isi pikiran atau gagasan ke dalam simbol – simbol, kata – kata, dan sebagainya sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun dan cara penyampaiannya.
3. Pengiriman pesan. Untuk mengirim pesan kepada orang yang dikehendaki, komunikator memilih saluran komunikasi seperti telepon, SMS, e-mail, surat, ataupun secara tatap muka. Pilihan atas saluranyang akan digunakan tersebut bergantung pada karakteristik pesan, lokasi penerima, media yang tersedia, kebutuhan tentang kecepatan penerimaan pesan, karakteristik komunikasi.
4. Penerimaan pesan, pesan yang dikirim oleh komunikator telah diterima oleh komunikasi.
5. *Decoding* oleh komunikasi. *Decoding* merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan macam - macam data dalam bentuk mentah, berupa kata-kata dan simbol-simbol yang harus diubah kedalam pengalaman – pengalaman yang mengandung makna. Dengan demikian *Decoding* adalah proses memahami pesan. Apabila semua berjalan lancar, komunikasi tersebut menterjemahkan pesan yang

diterima dari komunikator dengan benar, memberi arti yang sama pada simbol – simbol sebagaimana diharapkan oleh komunikator.

6. Umpan balik. Setelah menerima pesan dan memahaminya, komunikan memberikan respon atau umpan balik. Dengan umpan balik ini, seorang komunikator dapat mengevaluasi efektifitas komunikasi. Umpan balik ini biasanya juga merupakan awal dimulainya suatu siklus proses komunikasi baru, sehingga proses komunikasi berlangsung secara berkelanjutan.

2.2.2.2 Tipe Komunikasi Interpersonal

Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (terjemahan Deddy Mulyana dan Gambisari, 2005: 15-16) menjelaskan bahwa komunikasi insani atau komunikasi antar manusia muncul dalam beberapa tipe situasi yang berbeda, yaitu:

1. Komunikasi dua orang
2. Wawancara
3. Komunikasi kelompok kecil
4. Komunikasi publik
5. Komunikasi organisasi
6. Komunikasi massa

Dari enam tipe komunikasi antar manusia ini, apabila dikaitkan dengan karakteristik komunikasi interpersonal yang bersifat diadik dan langsung maka dapat di kemukakan tiga tipe komunikasi interpersonal yaitu :

1. Komunikasi Dua Orang

Komunikasi dua orang atau diadik mencakup segala jenis hubungan antarpribadi, antara satu orang dengan orang lain, mulai dari hubungan yang

paling singkat sampai hubungan yang bertahan lama dan mendalam. Ciri komunikasi diadik adalah pihak – pihak yang terlibat komunikasi berada dalam jarak yang dekat.

Dalam proses komunikasi diadik, sifat hubungan antara dua orang yang saling berinteraksi dapat dikelompokkan dalam dua kategori yakni komunikasi tertutup dan komunikasi terbuka. Pola komunikasi dua orang yang bersifat terbuka, ditandai oleh sikap keterbukaan diantara keduanya. Untuk pola komunikasi diadik yang tertutup contohnya adalah proses interogasi, interogasi atau pemeriksaan adalah interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, dimana satu pihak meminta atau bahkan menuntut informasi dari yang lain, sementara pihak lain justru berusaha menyimpan informasi yang benar, dan memberikan informasi yang salah untuk mengelabui pihak penginterogasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu tipe komunikasi interpersonal dimana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab. Dalam komunikasi tipe wawancara ini, arah distribusi pesan bersifat tetap. Pewawancara bertindak sebagai perancang dan pencipta berbagai pertanyaan, sedangkan terwawancara bertindak sebagai penerima pertanyaan, dan selanjutnya menyampaikan jawaban atau umpan balik.

3. Komunikasi Kelompok Kecil

Komunikasi kelompok kecil merupakan salah satu tipe komunikasi interpersonal, dimana beberapa orang terlibat dalam satu pembicaraan,

percakapan, diskusi, dan musyawarah. Istilah “kelompok kecil” memiliki tiga makna:

1. Jumlah anggota kelompok itu memang sedikit orang.
2. Diantara anggota kelompok itu saling mengenal dekat.
3. Pesan yang disampaikan bersifat unik, khusus, dan terbatas bagi anggota.

Jalaludin Rakhmat (1996: 141-142) mengatakan bahwa tidak setiap himpunan orang disebut kelompok. Orang yang berkumpul dipasar bukanlah kelompok. Syarat disebut sebagai kelompok adalah kesadaran pada anggota akan ikatan sama yang mempersatukan mereka. Kelompok memiliki tujuan dan melibatkan interaksi diantara anggota – anggotanya.

2.2.2.3 Fungsi Komunikasi Interpersonal

Fungsi komunikasi interpersonal meliputi upaya untuk menumbuhkan informasi, membangun suatu konteks pemahaman, membentuk identitas, memenuhi kebutuhan antarpribadi (Liliweri, 2007:110) diuraikan sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan informasi, harapan ketika kita berkomunikasi adalah untuk menumbuhkan pengetahuan orang lain, oleh karena itu kita dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kita dapat meramalkan bagaimana orang lain berfikir, meraskan dan bertindak jika kita mengetahui siapa mereka.
- b. Membangun suatu konteks pemahaman, dalam komunikasi interpersonal kita berkomunikasi untuk menolong diri kita sendiri supaya lebih mengerti tentang apa yang orang katakan dalam konteks

tertentu, kata – kata yang kita ucapkan berbeda dengan apa yang orang lain ucapkan, itu tergantung bagaimana kata – kata itu diartikan dalam suatu konteks.

- c. Membentuk identitas, salah satu tujuan komunikasi interpersonal yakni membentuk suatu identitas. Peranan yang dimainkan dalam relasi dengan orang lain menolong kita membangun identitas. Dengan identitas itu kita menampilkan wajah kita kepada publik sehingga mereka mempunyai gambaran tentang diri kita.
- d. Memenuhi kebutuhan antarpribadi, William Schutz dalam teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relations Orientations*) telah mengidentifikasikan tiga kebutuhan manusia yakni:
 - *Inklusi* adalah kebutuhan untuk terlibat bersama orang lain.
 - *Kontrol* adalah kebutuhan untuk mengontrol, mengawasi, bahkan menguasai orang lain.
 - *Afeksi* adalah kebutuhan untuk mengembangkan relasi dengan orang lain, kebutuhan untuk dikasihi orang lain.

2.2.2.4 Komponen – Komponen Komunikasi Interpersonal

Suranto Aw (2011: 7-8) secara sederhana dapat dikemukakan suatu asumsi bahwa proses komunikasi interpersonal akan terjadi apabila ada pengirim menyampaikan informasi berupa lambang verbal maupun nonverbal kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia, maupun dengan medium tulisan. Berdasarkan asumsi ini maka dapat dikatakan bahwa dalam proses

komunikasi interpersonal terdapat komponen – komponen komunikasi secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri.

1. Sumber
2. *Encoding*
3. Pesan
4. Saluran
5. Penerima
6. *Decoding*
7. Respon
8. Gangguan
9. Konteks komunikasi

2.2.2.5 Klasifikasi Komunikasi Interpersonal

Ada bermacam – macam nama dalam komunikasi interpersonal antaranya komunikasi didik, diaolog, wawancara, percakapan, dan komunikasi tatap muka. Redding (dalam Muhammad, 2009: 159-160) mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal diantaranya:

1. Interaksi intim
2. Percakapan sosial
3. Interogasi atau pemeriksaan
4. Wawancara

2.2.2.6 Ciri – ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal, merupakan jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan lainnya, maka dapat dikemukakan ciri –

ciri komunikasi interpersonal, antara lain : arus pesan dua arah, suasana informal, umpan balik segera, peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun nonverbal. Suranto Aw (2011:14).

2.2.2.7 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Suranto Aw (2011: 16:21) komunikasi interpersonal merupakan suatu *action oriented*, ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi interpersonal adalah:

- a) Mengungkapkan perhatian kepada orang lain
- b) Menemukan diri sendiri
- c) Menemukan dunia luar
- d) Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis
- e) Mempengaruhi sikap dan tingkah laku
- f) Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu
- g) Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi
- h) Memberikan bantuan (*konseling*)

2.2.2.8 Aspek – Aspek Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Menurut Lunandi AG (2002) ada empat aspek yang mempengaruhi komunikasi interpersonal yaitu: Citra diri (*Self-Image*), Citra pihak lain (*The Self Image of The Others*), Lingkungan fisik, dan Lingkungan sosial.

a. Citra Diri (*Self-Image*)

Setiap manusia mempunyai gambaran tertentu mengenai dirinya, status sosialnya, kelebihan dan kekurangannya. Gambaran itulah yang menjadi

penentu bagi apa yang dilihatnya, didengarnya, bagaimana penilaiannya terhadap segala yang berlangsung disekitarnya. Dengan kata lain, citra diri menentukan ekspresi dan persepsi orang. Manusia belajar menciptakan citra diri melalui hubungannya dengan orang lain, terutama manusia lain yang penting bagi dirinya. Seperti ayah-bunda, guru, atasan, melalui kata-kata maupun komunikasi tanpa kata (perlakuan, pandangan mata dan sebagainya) dari orang lain.

b. Citra Pihak Lain (*The Image of The Others*)

Citra pihak lain menentukan cara dan kemampuan orang berkomunikasi. Pihak lain, yakni orang yang diajak berkomunikasi, mempunyai gambaran khas bagi dirinya. Kadang dengan orang yang satu komunikasi lancar, jelas, tenang. Dengan orang yang lainnya tahu-tahu jadi gugup, suka menemukan kata-kata yang tepat dan bingung. Ternyata pada saat berkomunikasi itu dirasakan campur tangan ataupun umpan balik antara citra diri dan citra pihak lain.

c. Lingkungan Fisik

Faktor ini punya pengaruh pada gaya komunikasi. Bagaimanapun orang yang suka berteriak pada waktu berada dirumah sendiri, ia akan lebih banyak berisik di tempat beribadah. Sekalipun orang diajak berkomunikasi itu sama (misal anak sendiri). Di tempat kerja, ia berkomunikasi dengan gaya lain. Memang tingkah laku manusia berbeda dari suatu tempat ke tempat yang lain. Karena setiap tempat mempunyai norma sendiri yang harus ditaati.

d. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan proses komunikasi yang terjadi pada situasi ataupun orangnya bila situasi atau orangnya berbeda akan menyebabkan terjadinya proses komunikasi yang berbeda pula. perlu dikemukakan, bahwa sebagaimana lingkungan (fisik dan sosial) mempengaruhi tingkah laku dan cara berkomunikasi mempengaruhi suasana lingkungan, setiap orang harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan tempat berada, memiliki kemahiran untuk membedakan lingkungan yang satu dengan lingkungan yang lain. Semakin seseorang tertarik kepada orang lain makin besar kecenderungan seseorang berkomunikasi dengan orang tersebut. Kesukaan kepada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang disebut sebagai atraksi interpersonal.

2.2.2.9 Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Devito (1997: 259-264) mengemukakan sikap yang perlu dipertimbangkan ketika seorang merencanakan komunikasi interpersonal sikap tersebut, meliputi :

a. Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan adalah sikap dapat menerima masukan dari orang lain, serta berkenan menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Hal ini tidaklah berarti bahwa orang harus segera membukakan semua riwayat hidupnya, tapi rela membuka diri ketika orang lain menginginkan informasi yang

diketuinya. Dengan kata lain keterbukaan ialah kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan informasi ini tidak bertentangan dengan asas kepatutan. Sikap keterbukaan ditandai dengan adanya kejujuran dalam merespon segala stimuli komunikasi. Tidak berkata bohong, dan tidak menyembunyikan informasi yang sebenarnya.

b. Empati (*empathy*)

Empati ialah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain, dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, dan dapat memahami sesuatu persoalan dari sudut pandang orang lain melalui kacamata orang lain.

c. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Artinya masing – masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. Oleh karena itu respon yang relevan adalah respon yang bersifat spontan dan lugas, bukan respon yang bertahan dan berkelit. Pemaparan gagasan bersifat deskriptif naratif bukan bersifat evaluatif. Sedangkan pola pengambilan keputusan bersifat akomodatif, bukan intervensi yang disebabkan rasa percaya diri yang berlebihan.

d. Kesetaraan (*equality*)

Kesetaraan ialah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama – sama bernilai dan berharga, dan saling memerlukan. Secara alamiah ketika dua orang berkomunikasi secara interpersonal, tidak pernah tercapai suatu situasi yang menunjukkan kesetaraan atau

kesamaan secara utuh diantara keduanya. Namun kesetaraan yang dimaksud disini adalah berupapengakuan atau kesadaran serta kerelaan untuk menempatkan diri setara dengan partner komunikasi.

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Definisi Perilaku Komunikasi

Perilaku atau aktivitas – aktivitas tersebut dalam pengertian yang luas, yaitu perilaku yang menampak (*over behavior*) dan atau perilaku yang tidak menampak (*insert behavior*), demikian pula aktivitas – aktivitas dan kognitif.

Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Sedangkan perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun nonverbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

2.3.2 Bentuk Perilaku Komunikasi

1. Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
2. Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi

Menurut Loawrence Green bahwa perilaku itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor – faktor yaitu:

1. Terwujud dalam sikap dan perilaku petugas lainnya yang merupakan faktor predisposisi yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan keyakinan, nilai – nilai dan motivasi.
2. Faktor *enabling*/pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas – fasilitas atau sarana – sarana kesehatan.
Misalnya : pusat pelayanan kesehatan.
3. Faktor *reenforcing*/pendorong yang kelompok refrensi dari perilaku masyarakat.

2.3.4 Pembentukan Perilaku Komunikasi

Perilaku manusia dalam kehidupannya dipengaruhi oleh banyak faktor yang melatar belakangi dalam berperilaku, diantaranya perilaku dipengaruhi oleh sikap dan lingkungan sebagai respon terhadap suatu kondisi.

Selanjutnya (Ndraha, 1997, hal. 39) Perilaku dibagi atas dua bentuk yakni perilaku sebagai upaya kepentingan atau guna mencapai sasaran dan perilaku sebagai respon terhadap lingkungan

Pertama, perilaku sebagai upaya memenuhi kepentingan atau guna mencapai sasaran adalah perilaku yang terbentuk oleh gerak dari dalam dan berjalan secara sadar, yang dimaksud dengan penggerak dari dalam adalah sistem nilai yang ditambahkan atau tertanam, melembaga dan hidup didalam diri orang

yang bersangkutan. Nilai tertanam dan berarti nilai menjadi keyakinan, pendirian atau pegangan. Perilaku merupakan *aktualisasi*, *sosialisasi* dan *internalisasi* keyakinan, pendiri atau sikap.

Kedua, perilaku sebagai respon terhadap lingkungan merupakan respon terhadap *treatment* dari atau kondisi lingkungan. Pembentukan dari luar itu ada yang berupa *stimulus* berdasarkan *stimulus respond* (seperti pujian, hadiah berupa teguran) dan ada yang berwujud *challenge* berdasarkan *challenge respond* yang berupa tanggung jawab, persaingan, perlombaan, kemenangan, kejuaraan, kehormatan dan sebagainya.

2.4 Game Online

2.4.1 Definisi Game Online

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rolings, 2010).

Game Online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan – tingkatan tertentu. Bermain *Game Online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *Game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

2.4.2 Jenis Game Online

Jenis – jenis *Game Online* dalam (Gaol, 2012, hal. 8), Dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *Game Online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.

Permainan MMORPG memiliki desain game yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan – permainan tersebut yang terdiri atas *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism* dan *achievement* (Yee, 2006).

- a. *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu – isu dari kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan, pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.

- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan dunia nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pembangunan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam.

3. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis *Game Online* yang menekankan pada pengguna senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh.

2.4.3 Genre *Game Online*

Menurut Adams & Rolings 2010 dalam (Pratama, 2017, hal. 9), genre – genre dari *Game Online*. Meliputi:

1. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga permainan sulit untuk mendapatkan kemenangan.

2. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut permainan untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *Game World* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Dalam *game* RPG, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

4. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

5. *Vehicle Simulation*

Game ini juga merupakan *game* simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar – benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

6. *Construction and Simulation Games (CMSs)*

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

7. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

8. *Puzzle Game*

Dalam *puzzle game*, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan *puzzle game*. *Puzzle game* mempunyai

tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

2.5 Kecanduan

2.5.1 Definisi Kecanduan

Griffiths dalam Essau (2008) mendefinisikan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompleks, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. *Game Online Addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa menyenangkan ketika bermain *Game Online*. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni: (1). Kegagalan yang berulang – ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol), (2). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negatif.

2.5.2 Jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” ada dua jenis kecanduan, yaitu (Dodes *cit.* Yee, 2002):

a. Physical Addiction

Jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain.

b. Non-Physical Addiction

Jenis kecanduan yang tidak berhubungan dengan kedua hal di atas (alkohol dan kokain)

2.5.3 Ciri – Ciri Kecanduan

Carnes dalam Diclemente (2003) menyebutkan terdapat 10 ciri perilaku adiktif/ kecanduan, yaitu:

1. Pola perilaku yang tidak terkontrol.
2. Adanya konsekuensi – konsekuensi sebagai akibat dari perilaku.
3. Ketidakmampuan mengubah perilaku.
4. Terjadinya *self-destructive* yang terus menerus.
5. Keinginan atau usaha terus menerus untuk meminimalisir perilaku.
6. Menggunakan perilaku sebagai *coping*
7. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi.
8. Perubahan *mood*.
9. Banyaknya waktu yang digunakan untuk melakukan perilaku tersebut atau berusaha untuk menghilangkan.
10. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

2.5.4 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game Online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan – akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah – olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinsten, 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*.

Terdapat 7 aspek/ kriteria kecanduan *game*, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* (Griffiths dan Davies, 2005).

1. *Saliance*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran perasaan, dan tingkah lakunya.

Contoh: menjadikan suatu hobi untuk dilakukan setiap hari.

2. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.

Contoh : menghabiskan waktu untuk bermain *game online* bisa 5 – 7 jam dalam sehari.

3. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.

Contoh : adanya perubahan emosi.

4. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.

Contoh : adanya penerimaan emosi saat bermain *game online*.

5. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.

Contoh : kebiasaan bermain yang bisa mencapai 1000 pertandingan bahkan 2000 pertandingan.

6. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang – orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).

Contoh : masalah dalam hubungan.

7. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih. Masalahnya bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

Contoh : masalah yang mengakibatkan kehilangan kontrol ataupun menjadi autis.

2.5.5 Motivasi Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2007) terdapat 10 komponen motivasi yang melatar belakangi pemain *game online* hingga mereka menjadi kecanduan, yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. *The Achievement Component*

- *Advancement*, didasari oleh pemain yang ingin memperoleh kekuasaan atau kekutan di dunia maya, kemajuan yang cepat, dan status yang semakin meningkat.

- *Mechanics*, didasari oleh pemain yang memiliki ketertarikan untuk memahami aturan atau sistem yang mendasari supaya dapat mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan.
- *Competition*, berupa hasrat untuk menantang dan bersaing dengan pemain lain.

2. *The Social Component*

- *Socializing*, yaitu memiliki ketertarikan untuk berinteraksi (*chatting*) dengan pemain lain.
- *Relationship*, berupa hasrat untuk menjalin hubungan dengan pemain lain.
- *Teamwork*, berupa kepuasan jika menjadi bagian dalam usaha kelompok.

3. *The Immersion Component*

- *Discovery*, berupa hasrat ingin mengetahui dan menemukan hal baru.
- *Role-Playing*, berupa hasrat untuk menciptakan sebuah karakter dengan latar belakang tersendiri dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat improvisasi cerita.
- *Costumzattion*, berupa ketertarikan untuk menyesuaikan tampilan karakter sesuai kemauan mereka sendiri.
- *Escapism*, menggunakan dunia maya untuk menghindari pikiran atau stress yang timbul akibat masalah di dunia nyata.

2.5.6 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Young (2009) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, *game online*, yakni:

1. *Gender* (Jenis Kelamin)

Laki – laki dan perempuan sama – sama dapat tertarik dengan *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki – laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk *game* dibandingkan dengan perempuan (Immanuel. 2009). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa laki – laki memiliki resiko lebih besar kecanduan *game online* dibandingkan dengan perempuan (Razieh, 2012).

2. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada *game* sangat kuat, membawa pemain dan alasan pemain untuk melihat pemain itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata.

3. Jenis *Game*

Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena pemain baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memaminkannya.

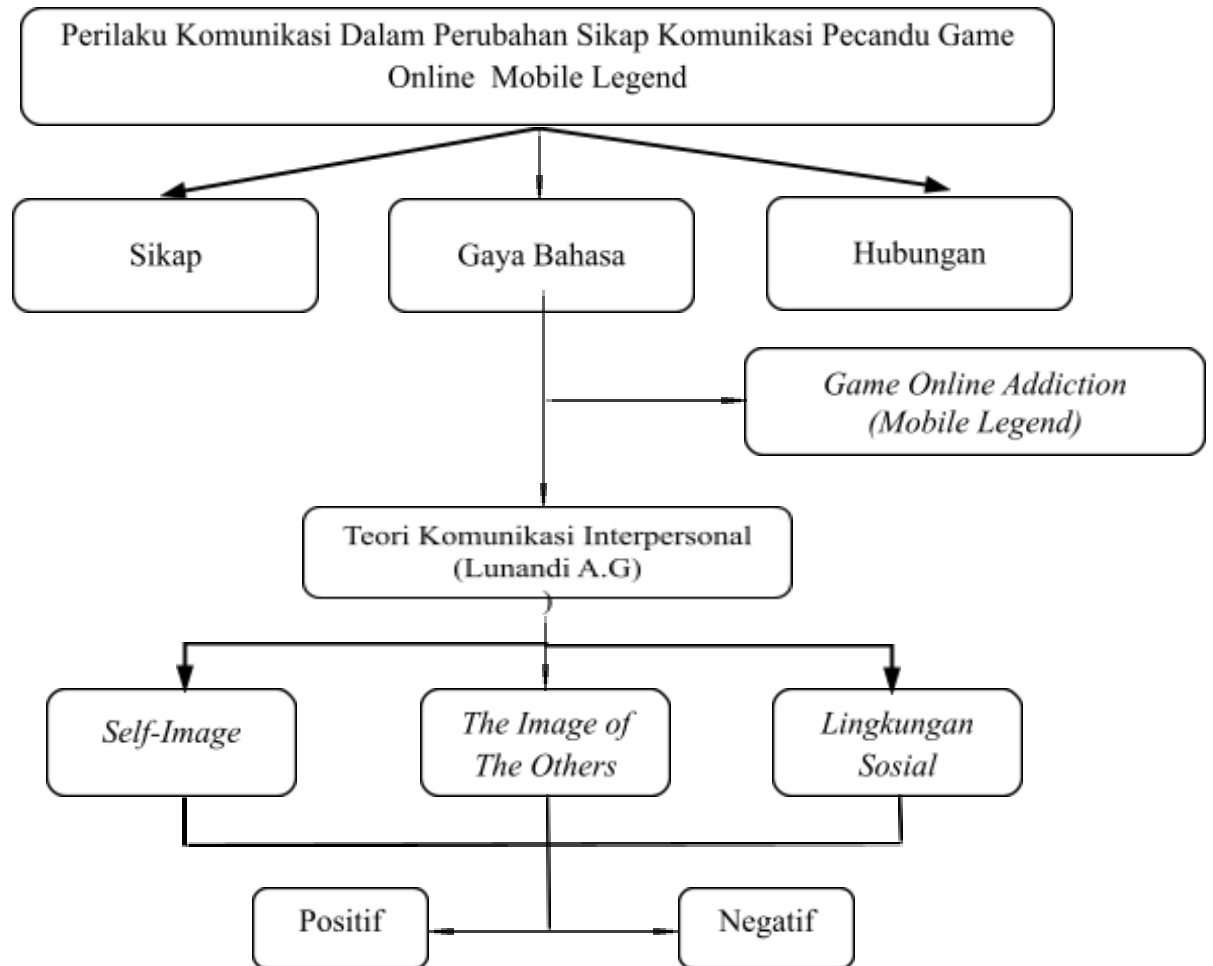
2.5.7 Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Mahasiswa

Bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Salah satunya dampak positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu, bermain *game online* juga dapat mendorong mahasiswa menjadi cerdas. *Game Online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik (Hong & Liu, 2003).

Bermain *Game Online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada mahasiswa ataupun remaja. Dampak psikis pada mahasiswa adalah akan sering bahkan terus – menerus memikirkan *game online*. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu mahasiswa untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, perilaku, dan penurunan proposal membantu.

Kecanduan *Game Online* terhadap mahasiswa dapat memberikan dampak sosial seperti renggangnya hubungan mahasiswa dengan keluarga dan teman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan. Mahasiswa yang memiliki kecanduan *Game Online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi. Pikiran mahasiswa yang kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan belajarnya. Mahasiswa juga cenderung bolos kuliah karena bermain *game online* tidak mengenal waktu lagi.

2.6 Kerangka Pemikiran Konseptual



Bagan 2.2

Kerangka Pemikiran Konseptual