

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Kajian Pustaka

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil tiga referensi dari penelitian terdahulu yang sama-sama mengkaji mengenai pengguna *game online* pada suatu fenomena sosial di masyarakat. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan bahan perbandingan agar dapat dipahami secara komprehensif, sehingga penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang memiliki nilai originalitas.

2.1.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

1. **Ahmad Fajar Giandi., 2012. : Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol.1., No.1 (Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Sumedang)**

Saat ini muncul tren di kalangan para pengguna internet yaitu *Game Online*. Jumlah pengguna *Game Online* saat ini di Indonesia mencapai 6,5 juta orang. *Game Online* diciptakan untuk membuat Pengguna bisa memainkan *Game* dengan pemain lain tanpa harus bertatap muka secara langsung dan dapat melakukan interaksi menggunakan fitur *Chat* didalam *Game Online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa pecandu *Game Online* bermain *Game Online* dan bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* yang dilakukan dalam *Game Online* dan di luar *Game Online*.

Metode penelitian ini menggunakan studi kasus eksploratif dengan teknis analisis kualitatif. Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam terhadap lima orang informan yang masing-masing merupakan

pecandu *Game Online* dan telah bermain *Game Online* selama setahun lebih.

Hasil penelitian menunjukkan motivasi bermain *Game Online* pecandu *Game Online* mempengaruhi gaya berkomunikasi pada saat bermain *Game Online*. Perilaku komunikasi pecandu *Game Online* di dalam *Game Online* dipengaruhi oleh norma atau peraturan, jenis *chat*, keakraban, umur, jenis kelamin pemain, dan situasi percakapan. Komunikasi yang dilakukan oleh pecandu *Game Online* di dalam *Game Online* memiliki istilah-istilah khusus yang disebut *NetLingo* dan *Netspeak* yang digunakan untuk menjelaskan hal-hal dalam *Game Online* terutama *MMORPG*. Keputusan untuk bertemu secara langsung di dunia nyata dipengaruhi oleh keakraban antar pemain *Game Online*. Perilaku komunikasi pencandu *Game Online* di luar *Game Online* membawa *Netlingo* dan *Netspeak* yang digunakan ketika bermain *Game Online* (Giandi, 2012).

2. **Muhammad Affandi., 2013. : Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi Vol.1., No.4 (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Samarinda)**

Game Online mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan.

Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari para pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. lalu apa pengaruhnya terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain dengan pemain lain bahkan antar pemain dengan orang lain yang berada di sekelilingnya, komunikasi menjadi dasar dari game online dalam menghubungkan para pemainnya dan juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial siapapun juga.

Jenis Penelitian ini bersifat *eksplanatif*, dengan menggunakan sampel sebagai sumber data, data yang disajikan menggunakan data pustaka, observasi dan kuisioner yang berkaitan dengan penelitian ini, kemudian teknis analisis data menggunakan rumus *Analisis Person Product Moment* serta untuk menguji hipotesis dan sampel menggunakan uji *t*.

Hasil pengolahan data secara keseluruhan mengenai tanggapan responden terhadap diversi dalam hal melarikan diri dari tekanan rutinitas, melarikan diri dari beban masalah, dan melepaskan emosi, dapat diketahui bahwa game online cukup mampu mengalihkan perhatian para pelajar untuk dapat memilih game online sebagai media bagi mereka. Hal itu ditunjukkan oleh mayoritas responden yang menyatakan game online dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan setelah pulang sekolah dan game online dapat membantu mereka melupakan masalah yang mereka hadapai di sekolah.

Namun sebagian besar responden lainnya kurang meminati game online sebagai media pengalihan dari rutinitas mereka serta tempat bagi mereka melepaskan emosi. Tingginya minat pelajar dalam menggunakan game online dapat berpengaruh pada bagaimana mereka menggunakan waktu luang mereka, semakin sering mereka menggunakan game online maka semakin berkurang waktu mereka dalam hal melakukan komunikasi interpersonal kepada pelajar lain bahkan orang tua mereka sendiri. Muhibbin Syah (2008:136) berpendapat bahwa minat (interest) berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. Hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap relasi personal menunjukkan bahwa 54% responden menjawab mereka mudah mendapatkan teman sesama gamers dan menjalin persahabatan dengan gamers lain tanpa dibatasi ruang dan waktu untuk terus saling terhubung. Dan sekitar 46% responden menyatakan kurang memperoleh relasi personal dengan menggunakan game online. Relasi personal juga merupakan hal yang menjadi sangat penting dalam kehidupan para pelajar, hal ini untuk mempersiapkan mereka untuk menjalani kehidupan bermasyarakat dimasa depan. Dari penelitian dan pengolahan data mengenai tanggapan responden terhadap indikator identitas personal, diketahui bahwa mayoritas responden menganggap identitas personal dengan bermain game online menjadi hal yang mudah untuk ditunjukkan dan sebagian besar responden menganggap game online bisa membantu mereka menggambarkan kehidupan seperti apa yang mereka inginkan. Identitas personal merupakan hal yang sangat

penting terlebih bagi para pelajar yang berada pada masa mencari identitas diri mereka. Menurut psikologi anak dan remaja dari Empati Development Center, Dra. Roslina Verauli, MPsi, "Identitas diri sebetulnya cara bagaimana seseorang melihat dirinya, identitas diri juga dikenal dengan istilah konsep diri." Selanjutnya yaitu tanggapan responden terhadap indikator pengawasan. Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar responden memperoleh peran sosial yang mereka temukan dalam bermain game online. Atau dengan kata lain mereka mampu memanfaatkan game online sebagai media dalam memperoleh peran sosial dalam kehidupan social yang mereka hadapi dalam permainan game online. Dari uraian mengenai tanggapan responden terhadap game online dapat disimpulkan bahwa game online mampu memberikan kepuasan bagi para pelajar guna memenuhi apa yang mereka inginkan, baik itu dari segi kesenangan dengan bermain game online maupun bagaimana mereka bisa dengan mudah berinteraksi dengan sesama gamers lain dan menjalin persahabatan. Perhitungan statistic juga menunjukan bahwa game online pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda berada dalam level tinggi. Untuk itu diperlukan adanya perhatian dari orang tua/wali dari para pelajar ini, untuk mengarahkan mereka dalam menggunakan media game online dengan benar, terlebih para pelajar ini sedang berada dalam masa mencari jati diri mereka. Sehingga mereka bisa menemukan serta menentukan jati diri yang baik untuk diri mereka.

Hasil pengolahan data secara keseluruhan mengenai tanggapan responden terhadap keterbukaan dapat diketahui bahwa sikap keterbukaan diantara para pelajar sangat tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan oleh mayoritas responden yang menyatakan tidak bersedia untuk mendengarkan kritik/saran dari teman serta tidak mampu memberikan kritik/saran yang dimiliki kepada teman. Meski ada sebagian pelajar yang tidak ragu menyampaikan masalahnya ke teman yang lain namun sebagian besar responden kurang bersedia untuk mendengarkan temannya yang ingin menyampaikan/curhat tentang masalah yang dihadapinya. Keterbukaan pelajar dalam berkomunikasi perlu diperhatikan, karena sikap open-mindedness) besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap empati menunjukan bahwa 65.4% responden menjawab mereka mampu merasakan apa yang dirasakan oleh teman sekolahnya ketika berkomunikasi secara interpersonal dengan lawan bicaranya. Dan sekitar 34.6% responden menyatakan kurang mampu berempati ketika berkomunikasi dengan pelajar lain. Rasa empati perlu dimiliki oleh setiap pelajar. Dengan berempati setiap pelajar dapat lebih memahami perasaan dan kesulitan yang di alami oleh teman sekolahnya. Wiryanto (2005:36) berpendapat bahwa hubungan interpersonal akan terjadi secara efektif apabila kedua belah pihak memenuhi kondisi yang salah satunya adalah rasa empati atau dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dari penelitian dan pengolahan data mengenai tanggapan responden terhadap indikator

dukungan, diketahui bahwa mayoritas responden menganggap dukungan terhadap teman/orang lain sangat penting dan sebagian besar responden juga beranggapan bahwa kesuksesan sulit di raih tanpa dukungan dari teman/orang lain. Dukungan yang baik dari teman maupun dari orang lain sangat dibutuhkan, karena dapat dapat menghasilkan suasana belajar yang nyaman dan berimbang terhadap tingkat prestasi belajar. Selanjutnya yaitu tanggapan responden terhadap indikator rasa positif terhadap diri sendiri. Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar responden memiliki rasa positif yang tinggi terhadap dirinya. Rasa positif terhadap diri sendiri dapat diukur dengan tingginya keyakinan responden bahwa mereka dapat menyelesaikan setiap masalah apapun yang mereka hadapi di sekolah. Atau dengan kata lain mereka yakin akan kemampuan yang dimilikinya, namun mayoritas responden kurang merasa percaya diri berhubungan dengan dilingkungan sekolahnya, baik dengan orang lain, maupun dengan teman sekolahnya. Serta kurang mampu menarik perhatian teman-temannya dengan percakapan yang biasa mereka mulai. Wiryanto (2005:36) berpendapat bahwa “seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain untuk lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi yang kondusif untuk interaksi yang efektif”. Selanjutnya untuk indikator kesetaraan, yaitu pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak saling menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dari hasil penelitian mengenai tanggapan responden terhadap indikator kesetaraan,

diketahui bahwa mayoritas responden mampu menyetarakan dirinya dengan orang lain. Dari uraian tanggapan responden mengenai efektivitas komunikasi interpersonal antar pelajar diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal antar pelajar yang berlangsung di SDN 009 cukup baik. Perhitungan statistik juga menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda berada pada level lemah. Untuk itu efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda perlu ditingkatkan lagi agar tercipta suatu kondisi komunikasi dalam lingkungan belajar mengajar disekolah yang baik dan harmonis serta penuh rasa saling menghormati sehingga dapat membantu meningkatkan lingkungan belajar yang baik sesuai apa yang diharapkan semua pihak baik pelajar, murid dan orang lain.

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu :

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi Person Product Moment didapatkan hasil sebesar .030 yang artinya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji Signifikansi $(0.229) > (0.211)$, dengan demikian terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Affandi, 2013).

3. **Alif Ahmad Fauzi 2017 : Skripsi Analisis Pesan Komunikasi Di Media Online Pemain Virtual Game “Kancaku”. eJournal Ilmu Komunikasi Vol.1., No.4 (Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Ilsam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)**

Perkembangan teknologi yang sangat canggih ini membuat perubahan besar dalam dunia komunikasi, terutama dalam media *online*, teknologi merupakan alat atau sistem yang dapat meningkatkan kemampuan atau mempermudah kehidupan manusia. Menurut Everett M. Roger dalam bukunya Saharudin teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras (*hardware*) dalam sebuah struktur organisasi yang mendukung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan saling tukar menukar informasi dengan individu-individu lainnya. *Game Online* merupakan media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang juga bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *Game Online* adalah sebuah permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, memiliki gambar tiga dimensi dan memiliki efek-efek yang luar biasa. *Game Online* adalah *game* yang menggunakan *network* atau internet. Kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain diseluruh dunia melalui media *chatting*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

komunikasi komunitas *virtual* pada pemain *game Clash of Clans* di UIN Sunan Kalijaga.

Jenis Penelitian ini menggunakan etnografi virtual dengan subjek penelitian yaitu pemain *game Clash of Clans* di UIN Sunan Kalijaga dan objek penelitian ini menunjuk pada sesuatu yang ingin diketahui atau tema yang sedang diteliti dari subjek penelitian.

Hasil penelitian terdahulu ini mengetahui bagaimana pesan (teks) komunikasi yang berfokus pada bahasa teks yang digunakan para pemain *game COC* di *clan kancaku* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan teori bahasa teks media siber yaitu *netspeak* dan *netlingo* dari Thurlow dkk dan teori aspek dalam komunikasi di media siber dari Mark Smith. Peneliti mengetahui bagaimana pesan (teks) komunikasi dari segi bahasa teks yang digunakan oleh komunitas pemain *game COC* di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yang lebih sering menggunakan bahasa teks *netspeak* untuk berinteraksi kepada antar pemain, dan hanya sedikit menggunakan bahas *netlingo* yang sesuai dengan ketentuan KBBI, selain itu peneliti menemukan bahwa ada 4 macam aspek yang dilakukan oleh para pemain disaat sedang *online* bermain *game*, aspek pertama adalah komunikasi tidak mensyaratkan keberadaan dan kesamaan untuk berinteraksi, *kedua*, komunikasi bisa dikondisikan sesuai jadwal yang diinginkan oleh pemain *game*, *ketiga*, komunikasi terjalin melalui medium teks, *keempat*, interaksi tidak harus mensyaratkan kesamaan status atau tingkat pengetahuan antara pemain. Saat Komunikasi berlangsung para

pemain akan saling lebih aktif untuk berinteraksi, karena dalam media *Game Online COC* merupakan media *Chat* yaitu menggunakan bahasa teks dalam berinteraksi, pemain lebih menitik beratkan kepada teks yang bersifat *simple*, dengan menggunakan teks *netspeak* dibandingkan dengan menggunakan teks *netlingo*.

Penelitian ini menyimpulkan persamaan *netspeak* antara pemain yang menggunakan bahasa teks *netspeak* dengan pemain yang menggunakan bahasa teks *netlingo*, sebagai berikut :

1. Sama-sama menggunakan medium teks, teks yang disampaikan oleh pemain (*sender*) yang menggunakan *netspeak* maupun *netlingo* sama-sama sampai dan di mengerti oleh penenerima pesan (*receiver*).
2. Harus melalui pengetikan dan proses pembuatan teks, dan membutuhkan waktu untuk membuat kata.
3. Bersifat wajar dalam penggunaan keduanya pada ranah media siber.
4. Penguunaan teks *netspeak* dan *netlingo*, mempunyai kelebihan yang sama yaitu membuat *clan* tetap ramai dan maju. Karena proses interaksi tetap terjaga antar pemain.

Sedangkan perbedaan antara pemain yang menggunakan bahasa teks *netspeak* dengan pemain yang menggunakan bahasa teks *netlingo*, sebagai berikut :

1. Pemain yang menggunakan teks *netspeak* dalam berinteraksi kepada pemain lainnya kaan mencarikan suasana karena teks *netspeak* yang

bersifat unik membuat pemain lebih aktif dalam melakukan interaksi satu dengan yang lainnya, sedangkan pemain yang menggunakan teks *netlingo*, pesan yang diterima terasa lebih kaku yang membuat pemain merasa kurang nyaman.

2. Pemain yang menggunakan bahasa teks *netspeak* merasa pesan yang disampaikan bisa membuat keakraban antar pemain, sedangkan pemain yang menggunakan bahasa teks *netlingo* seperti terdapat sebuah sekat yang membatasi antar pemain untuk menjalin interaksi dalam waktu yang cukup lama.
3. Pemain yang lebih sering menggunakan teks *netspeak* cenderung lebih humoris, sedangkan pemain yang menggunakan teks *netlingo* lebih fokus dan selalu menganggap keseriusan dalam melakukan interaksi.
4. Dalam penggunaannya, teks *netspeak* lebih memudahkan pemain saat pemain ingin menyampaikan apa yang di inginkan, sedangkan teks *netlingo* pemain tetap bisa menyampaikan apa yang di inginkan namun membutuhkan waktu yang sedikit lama.

Setelah melihat dari persamaan dan perbedaan pengguna teks *netspeak* dan *netlingo*, menyimpulkan bahwa pemain lebih aktif menggunakan teks *netspeak* di bandingkan teks *netlingo* karena sifat dari teks yang di gunakan yaitu lebih mengakrabkan antar pemain dan membuat pemain melakukan interaksi terus menerus dan efek yang di terima sesama pemain yaitu membuat suasana dalam interaksi tidak kaku atau canggung, namun penggunaan teks *netlingo* akan

digunakan oleh pemain pada waktu-waktu tertentu saja yaitu saat pemain sedang serius dalam membahas permainan.

Tabel 2.1
Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Item	Peneliti
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Ahmad Fajar Giandi, 2012, Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online, Sumedang
2	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa pecandu Game Online bermain Game Online dan bagaimana perilaku komunikasi pecandu Game Online yang dilakukan dalam Game Online dan di luar Game Online.
3	Pendekatan Penelitian	Kualitatif
4	Teori	-
5	Hasil	Hasil penelitian ini bahwa alasan bermain pecandu Game Online mempengaruhi gaya komunikasi mereka di dalam Game Online, perilaku komunikasi baik di dalam maupun di luar game online yang dilakukan oleh pecandu game online berbeda dengan pemain Game Online pada umumnya.
6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat terletak pada konsep penelitian, penelitian ini meneliti tentang perilaku komunikasi sedangkan penulis meneliti tentang konsep diri. Persamaannya terletak dari subjek penelitiannya, yakni sama-sama meneliti terkait tentang Pengguna Game Online dan juga ilmu dasar dari penelitian diatas merupakan Fakultas Ilmu Komunikasi sama dengan penulis.

7	Kritik	Kritik untuk penelitian ini, akan lebih menarik apabila peneliti mencari tahu Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online wanita.
---	--------	---

Tabel 2.2
Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Item	Peneliti
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Muhammad Affandi, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda, Samarinda
2	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN 009 Samarinda
3	Pendekatan Penelitian	Kuantitatif
4	Teori	Analisis Korelasi <i>Person Product Moment</i>
5	Hasil	Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Analisis Korelasi Person Product Moment didapatkan hasil sebesar .030 yang artinya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji Signifikansi $(0.229) > (0.211)$, dengan demikian terdapat pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal.
6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat terletak pada pendekatan penelitian dimana penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu, ilmu dasar dari penelitian diatas merupakan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Persamaannya terletak dari subjek penelitiannya, yakni sama-sama meneliti terkait tentang Pengguna Game Online.
7	Kritik	-

Tabel 2.3
Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Item	Peneliti
1	Nama, Tahun, Judul dan Nama Kota	Alif Ahmad Fauzi, 2017, Analisis Pesan Komunikasi Di Media Online Pemain <i>Virtual Game</i> “KANCAKU”, Yogyakarta
2	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi komunitas virtual pada pemain <i>game Clash of Clans</i> di UIN Sunan Kalijaga.
3	Pendekatan Penelitian	Kualitatif
4	Teori	Etnografi virtual
5	Hasil	Saat Komunikasi berlangsung para pemain akan saling lebih aktif untuk berinteraksi, karena dalam media <i>Game Online COC</i> merupakan media <i>Chat</i> yaitu menggunakan bahasa teks dalam berinteraksi, pemain lebih menitik beratkan kepada teks yang bersifat <i>simple</i>, dengan menggunakan teks <i>netspeak</i> dibandingkan dengan menggunakan teks <i>netlingo</i>. Penelitian ini menyimpulkan persamaan <i>netspeak</i> antara pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netspeak</i> dengan pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netlingo</i>, sebagai berikut : 1. Sama-sama menggunakan medium teks, teks yang disampaikan oleh pemain (<i>sender</i>) yang menggunakan <i>netspeak</i> maupun <i>netlingo</i> sama-sama sampai dan di mengerti oleh penenerima pesan (<i>receiver</i>). 2. Harus melalui pengetikan dan proses pembuatan teks, dan membutuhkan waktu untuk membuat kata.

		3. Bersifat wajar dalam penggunaan keduanya pada ranah media siber. 4. Penggunaan teks <i>netspeak</i> dan <i>netlingo</i>, mempunyai kelebihan yang sama yaitu membuat <i>clan</i> tetap ramai dan maju. Karena proses interaksi tetap terjaga antar pemain. Sedangkan perbedaan antara pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netspeak</i> dengan pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netlingo</i>, sebagai berikut : 1. Pemain yang menggunakan teks <i>netspeak</i> dalam berinteraksi kepada pemain lainnya akan mencari suasana karena teks <i>netspeak</i> yang bersifat unik membuat pemain lebih aktif dalam melakukan interaksi satu dengan yang lainnya, sedangkan pemain yang menggunakan teks <i>netlingo</i>, pesan yang diterima terasa lebih kaku yang membuat pemain merasa kurang nyaman. 2. Pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netspeak</i> merasa pesan yang disampaikan bisa membuat keakraban antar pemain, sedangkan pemain yang menggunakan bahasa teks <i>netlingo</i> seperti terdapat sebuah sekat yang membatasi antar pemain untuk menjalin interaksi dalam waktu yang cukup lama. 3. Pemain yang lebih sering menggunakan teks <i>netspeak</i> cenderung lebih humoris, sedangkan pemain yang menggunakan teks <i>netlingo</i> lebih fokus dan selalu menganggap keseriusan dalam melakukan interaksi. 4. Dalam penggunaannya, teks <i>netspeak</i> lebih memudahkan pemain saat pemain ingin menyampaikan apa yang di inginkan, sedangkan teks <i>netlingo</i> pemain tetap bisa menyampaikan apa yang di inginkan namun membutuhkan waktu yang sedikit lama. Setelah melihat dari persamaan dan perbedaan pengguna teks <i>netspeak</i> dan <i>netlingo</i>, menyimpulkan bahwa pemain lebih aktif menggunakan teks <i>netspeak</i> di bandingkan teks <i>netlingo</i> karena sifat dari teks yang di gunakan yaitu lebih mengakrabkan antar pemain dan membuat pemain melakukan interaksi terus menerus dan efek yang di terima sesama pemain yaitu membuat suasana dalam interaksi tidak kaku atau canggung, namun penggunaan teks
--	--	--

		<i>netlingo</i> akan digunakan oleh pemain pada waktu-waktu tertentu saja yaitu saat pemain sedang serius dalam membahas permainan.
6	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat terletak pada konsep penelitian, penelitian ini meneliti tentang Analisis Pesan komunikasi sedangkan penulis meneliti tentang konsep diri. Persamaannya terletak dari objek penelitiannya, yakni sama-sama meneliti terkait tentang Pengguna Game Online dari suatu komunitas dan juga ilmu dasar penelitian diatas merupakan Fakultas Ilmu Komunikasi.
7	Kritik	Kritik untuk penelitian ini, akan lebih menarik apabila peneliti mencari objek komunitas yang lebih luas bukan hanya sebuah komunitas di dalam sebuah Universitas, tetapi komunitas yang lebih memiliki anggota yang beragam.

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1. Kerangka Teoretis

Di dalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian yang dilakukan memiliki acuan dan terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan suatu konsep tentang Konsep Diri menurut Brooks (Syam, 2012, hal. 61) sebagai panduan peneliti untuk lebih menggali secara mendalam bagaimana konsep diri pada objek dan subjek penelitian yaitu *Sultan* pada *Game Online* di *Komunitas ARTJUSTONE*.

2.2.1.1. Tinjauan Ilmu Komunikasi Sebagai Grand Theory

Komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator (Mulyana, 2005, hal. 62).

2.2.1.1.1. Fungsi Komunikasi

Setelah mengetahui tentang arti komunikasi, terdapat 4 (empat) fungsi komunikasi sebagai berikut :

1. Menginformasikan (*to inform*): Yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.

2. Mendidik (*to educate*) yaitu : fungsi komunikasi sebagai sarana Pendidikan. Melalui komunikasi, manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.
3. Menghibur (*to entertain*) yaitu : Fungsi komunikasi selain menyampaikan pendidikan, dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur orang lain.
4. Mempengaruhi (*to influence*) yaitu : fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan apa yang diharapkan (Efendy, 1997, hal. 36).

2.2.1.1.2. Sifat Komunikasi

Menurut (Effendy, 2003) terdapat 4 (empat) sifat komunikasi yaitu :

1. Komunikasi verbal terdiri dari komunikasi lisan dan komunikasi tulisan
2. Komunikasi non-verbal terdiri dari komunikasi kias (gestural), komunikasi gambar, dan lain-lain
3. Komunikasi tatap muka
4. Komunikasi bermedia

2.2.1.1.3. Teknik Komunikasi

Teknik komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi :

1. ***Informative communication* / Komunikasi informatif**

Informative communication adalah suatu pesan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang tentang hal-hal baru yang diketahuinya. Teknik ini

berdampak kognitif pasalnya komunikan hanya mengetahui saja. Seperti halnya dalam penyampaian berita dalam media cetak maupun elektronik, pada teknik informatif ini berlaku komunikasi satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, medianya menimbulkan keserempakan, serta komunikannya heterogen. Biasanya teknik informatif yang digunakan oleh media bersifat asosiasi, yaitu dengan cara menumpangkan penyajian pesan pada objek atau peristiwa yang sedang menarik perhatian khalayak.

2. *Persuasive Communication* / Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif bertujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku komunikan yang lebih menekan sisi psikologis komunikan. Penekanan ini dimaksudkan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, tetapi persuasi dilakukan dengan halus, luwes, yang mengandung sifat-sifat manusiawi sehingga mengakibatkan kesadaran dan kerelaan yang disertai perasaan senang. Agar komunikasi persuasif mencapai tujuan dan sasarannya, maka perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan mempergunakan komponen-komponen ilmu komunikasi yaitu komunikator, pesan, media, dan komunikan. Sehingga dapat terciptanya pikiran, perasaan, dan hasil pengindraannya terorganisasi secara mantap dan terpadu. biasanya teknik ini afektif, komunikan bukan hanya sekedar tahu, tapi tergerak hatinya dan menimbulkan perasaan tertentu.

3. *Instruktive Communication* /Coersive (Komunikasi Bersifat Perintah)

Komunikasi instruktif atau koersi teknik komunikasi berupa perintah, ancaman, sangsi dan lain-lain yang bersifat paksaan, sehingga orang-orang yang dijadikan sasaran (komunikan) melakukannya secara terpaksa, biasanya teknik

komunikasi seperti ini bersifat *fear arousing*, yang bersifat menakut-nakuti atau menggambarkan resiko yang buruk. Serta tidak luput dari sifat red-herring, yaitu interest atau muatan kepentingan untuk meraih kemenangan dalam suatu konflik, perdebatan dengan menepis argumentasi yang lemah kemudian dijadikan untuk menyerang lawan. Teknik ini bisa digunakan oleh atasan terhadap bawahannya yang menuntut adanya kedisiplinan kerja karyawannya.

4. *Human relations* / Hubungan manusiawi

Hubungan manusiawi merupakan terjemahan dari *human relation*. Adapula yang mengartikan hubungan manusia dan hubungan antar manusia, namun dalam kaitannya hubungan manusia tidak hanya dalam hal berkomunikasi saja, namun didalam pelaksanaannya terkandung nilai nilai kemanusiaan serta unsur-unsur kejiwaan yang amat mendalam.

Hubungan manusia pada umumnya dilakukan untuk menghilangkan hambatan-hambatan komunikasi, meniadakan salah pengertian dan mengembangkan tabiat manusia. Untuk melakukan hubungan manusia biasanya digunakan beberapa teknik pendekatan yaitu pendekatan emosional (emosional approach) dan pendekatan social budaya (sosio-cultur approach).

2.2.1.2. Pengertian Konsep Diri Menurut Brooks

Konsep diri dapat didefinisikan secara umum sebagai keyakinan, pandangan atau penilaian seseorang terhadap dirinya. Definisi yang lebih perinci lagi adalah sebagai berikut, menurut Brheem & Kassin konsep diri adalah keyakinan yang dimiliki individu tentang atribut (ciri-ciri dan sifat) yang di

miliki (Syam, 2012, hal. 61), atau juga diartikan sebagai pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki individu tentang karakteristik dan ciri-ciri pribadinya.

Brooks menyebutkan bahwa konsep diri merupakan semua perasaan dan pemikiran seseorang mengenai dirinya sendiri. Konsep diri meliputi karakter diri, sikap, tujuan hidup, dan kebutuhan (Syam, 2012, hal. 61).

Seseorang dikatakan mempunyai konsep diri negatif jika ia meyakini dan memandang bahwa dirinya lemah, tidak berdaya, tidak dapat berbuat apa-apa, tidak kompeten, gagal, malang, tidak menarik, tidak disukai dan kehilangan daya tarik terhadap hidup. Orang dengan konsep diri negatif akan cenderung bersikap pesimis terhadap kehidupan dan kesempatan yang dihadapinya. Ia tidak melihat tantangan sebagai kesempatan, tetapi sebagai lebih sebagai halangan. Orang dengan konsep diri negatif, akan mudah menyerah sebelum berperang dan jika gagal, akan ada dua pihak yang disalahkan, entah itu menyalahkan diri sendiri (secara negatif) atau menyalahkan orang lain (Syam, 2012, hal. 56)

Sebaliknya orang dengan konsep diri yang positif akan terlihat lebih optimis, penuh percaya diri dan akan selalu bersikap positif terhadap segala sesuatu juga terhadap kegagalan yang dihadapinya. Kegagalan bukan dipandang sebagai sebuah kematian, melainkan dijadikan sebagai sebuah penemuan dan pelajaran berharga untuk melangkah kedepan. Orang dengan konsep diri yang positif akan dapat dilakukan dengan keberhasilan di masa yang akan datang (Syam, 2012, hal. 56).

Ada dua komponen dalam konsep diri yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif disebut sebagai citra diri (*self image*)

sedangkan komponen afektif adalah harga diri (*Self esteem*). (Suhron, 2017, hal. 18), mengatakan bahwa harga diri (*self-esteem*) adalah penilaian individu terhadap hasil yang dicapai dengan menganalisa seberapa jauh perilaku memenuhi ideal dirinya. Dapat diartikan bahwa harga diri menggambarkan sejauhmana individu tersebut menilai dirinya sebagai orang yang memiliki kemampuan, keberartian, berharga, dan kompeten.

Konsep diri terbentuk akibat pengalaman interaksi dengan orang lain yaitu dengan menemukan apa yang orang lain pikirkan tentang individu tersebut. Ini yang disebut dengan penaksiran yang direfleksikan dan ini merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri. Penaksiran diri (*Reflected appraisal*) menunjuk pada ide bahwa manusia menaksir dirinya sendiri dengan merefleksikan atau bercermin dari bagaimana orang menaksir dirinya (*Looking glass Self*). Jadi hakikat konsep diri sesungguhnya merupakan membayangkan apa yang orang lain pikirkan tentang diri sendiri (Syam, 2012, hal. 56).

2.2.1.2.1 Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau obyek. Newcomb menyatakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktifitas, akan tetapi adalah merupakan “pre-disposisi” tindakan atau perilaku. Sikap masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka (Notoatmodjo, 2003, hal. 23).

Sikap adalah suatu bentuk evaluasi / reaksi terhadap suatu obyek, memihak / tidak memihak yang merupakan keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi),

pemikiran (kognisi) dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.

2.2.1.2.1.1 Komponen Sikap

Komponen-komponen sikap yaitu ada tiga macam, yaitu Kognitif terbentuk dari pengetahuan dan informasi yang diterima yang selanjutnya diproses menghasilkan suatu keputusan untuk bertindak. Afektif Menyangkut masalah emosional subyektif sosial terhadap suatu obyek, secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap suatu obyek. Dan Konatif Menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan obyek sikap yang dihadapinya (Azwar, 2005).

2.2.1.2.1.2 Tingkatan Sikap

Berbagai tingkatan menurut (Notoatmodjo, 2003) terdiri dari 4 aspek yaitu Menerima (*Receiving*) diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek). Merespon (*Responding*) Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan sesuatu dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Menghargai (*Valuting*) Mengajak orang lain untuk mengerjakan/mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap. Dan Bertanggung Jawab (*Responsile*) Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah merupakan sikap yang paling tinggi.

2.2.1.2.2 Karakter Diri

Karakter merupakan istilah kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu ‘*kharassein*’, ‘*kharakter*’, ‘*kharax*’ yang memiliki pengertian membuat tajam.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengertian karakter adalah tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.

Sedangkan di dalam Kamus Sosiologi, pengertian karakter adalah ciri khusus dari struktur dasar keperibadian seseorang (watak).

2.2.1.2.2.1 Karakter Menurut Para Ahli

Menurut Doni Kusuma, Pengertian karakter adalah ciri, gaya, sifat atau karakteristik diri seseorang yang berasal dari pembentukan atau tempaan yang di peroleh dari lingkungan sekitar. Menurut *W.B. Saunders*, pengertian karakter adalah sifat yang nyata dan berbeda yang terlihat dari seorang individu. karakter ini dapat dilihat dari berbagai macam atribut yang ada dalam tingkah laku seseorang. Menurut *Gulo W*, Arti karakter adalah sebuah kepribadian yang terlihat dari titik tolak etis atau moral seperti kejujuran dan pada umumnya karakter ini memiliki sifat yang tetap. Dan Menurut *Maxwell*, karakter adalah hal yang lebih baik dari sekedar kata-kata karena karakter adalah pilihan yang menentukan kesuksesan.

2.2.1.2.2.2 Jenis Karakter Manusia

Setiap orang pastinya memiliki karakter atau kepribadian yang berbeda-beda. Secara umum Jenis Karakter manusia dapat di bagi menjadi 4 (empat) kategori, yaitu : *Sanguinis*, *Melankolis*, *Koleris*, dan *Plegmatis*.

2.2.1.2.3. Tujuan Hidup

John Dewey menyebutkan bahwa perbedaan yang jelas antara makhluk hidup dan benda mati adalah bahwa makhluk hidup memelihara kelanjutan hidupnya dengan terciptanya pembaharuan dalam dirinya dan makhluk tidak hidup atau benda mati tentu sebaliknya. Diantara makhluk hidup itu terdapat manusia, manusia itu selama hidupnya berusaha dan berjuang untuk memanfaatkan alam sekitarnya, terutama sekali dia mempergunakan daya dan tenaga alam untuk kepentingan dirinya.

Tujuan hidup bagi makhluk hidup merupakan suatu pembaruan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya. Terlepas dari apa yang mereka paparkan mengenai tujuan hidupnya, intinya sebagai makhluk hidup bertujuan untuk terus menerus memperbaharui hidupnya dengan mengejar apa yang diinginkannya karena hidup bagi makhluk hidup adalah proses pembaharuan diri sendiri melalui tindakannya mengendalikan lingkungannya (Hendariningrum, 2008).

2.2.1.2.4 Kebutuhan

Kebutuhan (*need*) adalah keinginan manusia kepada barang berupa benda/jasa yang diharapkan dapat terpenuhi dalam rangka memuskan dirinya, lingkungan sekitar, ataupun keluarganya. Kebutuhan ini bisa bersifat jasmani dan rohani.

Menurut Abraham Maslow pengertian kebutuhan adalah tingkah laku setiap individu yang berdasarkan pada prinsip keinginan serta terorganisir antara satu dengan yang lainnya. Pengaruh ini saling melengkapi satu sama lain, sehingga ada

tingkatan yang lebih dominan. Sedangkan menurut McClelland kebutuhan adalah sebuah simbol keterkaitan hidup manusia dengan ketenaran dengan lingkungan sekitar (*n-Ach*), sehingga keadaan ini memiliki nilai kepuasan apabila terpenuhi secara baik, akan tetapi jika tidak terpenuhi rasa kekuaranguasaan menjadi salah satu ungkapan yang ada di dalam hidupnya.

2.2.1.2.4.1 Hirarki Kebutuhan

Menurut Hierarki Kebutuhan Maslow (Jess Feist, 2017, hal. 331), kebutuhan manusia dapat dikategorikan menjadi 5 level: *physiological needs* (kebutuhan fisiologi), *safety needs* (kebutuhan akan keamanan), *social needs* (kebutuhan akan memiliki dan kasih sayang), *esteem needs* (kebutuhan akan penghargaan), dan *self-actualization needs* (kebutuhan akan aktualisasi diri). Menurut hasil riset Abraham Maslow, kebutuhan-kebutuhan ini bertingkat dan sebelum bisa memuaskan kebutuhan di level berikutnya, kebutuhan di level sebelumnya harus dipenuhi dulu. Level – level dari hierarki tersebut adalah seperti berikut.

2.2.1.2.4.1.1 Physiological Needs

Kebutuhan paling dasar pada setiap orang adalah kebutuhan fisiologis yakni kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya secara fisik. Kebutuhan-kebutuhan itu seperti kebutuhan akan makanan, minuman, tempat berteduh, tidur dan oksigen (sandang, pangan, papan). Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah potensi paling dasar dan besar bagi semua pemenuhan kebutuhan di atasnya. Manusia yang lapar akan selalu termotivasi untuk makan, bukan untuk mencari teman atau dihargai. Manusia akan mengabaikan atau menekan dulu semua kebutuhan lain sampai

kebutuhan fisiologisnya itu terpuaskan. Di masyarakat yang sudah mapan, kebutuhan untuk memuaskan rasa lapar adalah sebuah gaya hidup. Mereka biasanya sudah memiliki cukup makanan, tetapi ketika mereka berkata lapar maka yang sebenarnya mereka pikirkan adalah citarasa makanan yang hendak dipilih, bukan rasa lapar yang dirasakannya. Seseorang yang sungguh-sungguh lapar tidak akan terlalu peduli dengan rasa, bau, temperatur ataupun tekstur makanan.

Kebutuhan fisiologis berbeda dari kebutuhan-kebutuhan lain dalam dua hal. Pertama, kebutuhan fisiologis adalah satu-satunya kebutuhan yang bisa terpuaskan sepenuhnya atau minimal bisa diatasi. Manusia dapat merasakan cukup dalam aktivitas makan sehingga pada titik ini, daya penggerak untuk makan akan hilang. Bagi seseorang yang baru saja menyelesaikan sebuah santapan besar, dan kemudian membayangkan sebuah makanan lagi sudah cukup untuk membuatnya mual. Kedua, yang khas dalam kebutuhan fisiologis adalah hakikat pengulangannya. Setelah manusia makan, mereka akhirnya akan menjadi lapar lagi dan akan terus menerus mencari makanan dan air lagi. Sementara kebutuhan di tingkatan yang lebih tinggi tidak terus menerus muncul. Sebagai contoh, seseorang yang minimal terpenuhi sebagian kebutuhan mereka untuk dicintai dan dihargai akan tetap merasa yakin bahwa mereka dapat mempertahankan pemenuhan terhadap kebutuhan tersebut tanpa harus mencari-carinya lagi.

2.2.1.2.4.1.2 *Safety Needs*

Setelah kebutuhan-kebutuhan fisiologis terpuaskan secukupnya, muncullah apa yang disebut Maslow sebagai kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan-

kebutuhan akan rasa aman ini diantaranya adalah rasa aman fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan dan kebebasan dari daya-daya mengancam seperti kriminalitas, perang, terorisme, penyakit, takut, cemas, bahaya, kerusuhan dan bencana alam. Serta kebutuhan secara psikis yang mengancam kondisi kejiwaan seperti tidak diejek, tidak direndahkan, tidak stres, dan lain sebagainya. Kebutuhan akan rasa aman berbeda dari kebutuhan fisiologis karena kebutuhan ini tidak bisa terpenuhi secara total. Manusia tidak pernah dapat dilindungi sepenuhnya dari ancaman-ancaman meteor, kebakaran, banjir atau perilaku berbahaya orang lain.

Menurut Maslow, orang-orang yang tidak aman akan bertindak laku sama seperti anak-anak yang tidak aman. Mereka akan bertindak laku seakan-akan selalu dalam keadaan terancam besar. Seseorang yang tidak aman memiliki kebutuhan akan keteraturan dan stabilitas secara berlebihan serta akan berusaha keras menghindari hal-hal yang bersifat asing dan yang tidak diharapkannya.

2.2.1.2.4.1.3 *Social Needs*

Jika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka muncullah kebutuhan akan cinta, kasih sayang dan rasa memiliki-dimiliki. Kebutuhan-kebutuhan ini meliputi dorongan untuk dibutuhkan oleh orang lain agar ia dianggap sebagai warga komunitas sosialnya. Bentuk akan pemenuhan kebutuhan ini seperti bersahabat, keinginan memiliki pasangan dan keturunan, kebutuhan untuk dekat pada keluarga dan kebutuhan antarpribadi seperti kebutuhan untuk memberi dan menerima cinta. Seseorang yang kebutuhan cintanya sudah relatif terpenuhi sejak kanak-kanak tidak akan merasa panik saat menolak cinta. Ia

akan memiliki keyakinan besar bahwa dirinya akan diterima orang-orang yang memang penting bagi dirinya. Ketika ada orang lain menolak dirinya, ia tidak akan merasa hancur. Bagi Maslow, cinta menyangkut suatu hubungan sehat dan penuh kasih mesra antara dua orang, termasuk sikap saling percaya. Sering kali cinta menjadi rusak jika salah satu pihak merasa takut jika kelemahan-kelemahan serta kesalahan-kesalahannya. Maslow juga mengatakan bahwa kebutuhan akan cinta meliputi cinta yang memberi dan cinta yang menerima. Kita harus memahami cinta, harus mampu mengajarkannya, menciptakannya dan meramalkannya. Jika tidak, dunia akan hanyut ke dalam gelombang permusuhan dan kebencian.

2.2.1.2.4.1.4 *Esteem Needs*

Setelah kebutuhan dicintai dan dimiliki tercukupi, selanjutnya manusia akan bebas untuk mengejar kebutuhan egonya atas keinginan untuk berprestasi dan memiliki prestise. Maslow menemukan bahwa setiap orang yang memiliki dua kategori mengenai kebutuhan penghargaan, yaitu kebutuhan yang lebih rendah dan lebih tinggi. Kebutuhan yang rendah adalah kebutuhan untuk menghormati orang lain, kebutuhan akan status, ketenaran, kemuliaan, pengakuan, perhatian, reputasi, apresiasi, martabat, bahkan dominasi. Kebutuhan yang tinggi adalah kebutuhan akan harga diri termasuk perasaan, keyakinan, kompetensi, prestasi, penguasaan, kemandirian dan kebebasan. Sekali manusia dapat memenuhi kebutuhan untuk dihargai, mereka sudah siap untuk memasuki gerbang aktualisasi diri, kebutuhan tertinggi yang ditemukan Maslow.

2.2.1.2.4.1.5 *Self Actualization Needs*

Tingkatan terakhir dari kebutuhan dasar Maslow adalah aktualisasi diri, yaitu kebutuhan untuk membuktikan dan menunjukan dirinya kepada orang lain. Pada tahap ini, seseorang mengembangkan semaksimal mungkin segala potensi yang dimilikinya. Kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan yang tidak melibatkan keseimbangan, tetapi melibatkan keinginan yang terus menerus untuk memenuhi potensi. Maslow melukiskan kebutuhan ini sebagai hasrat untuk semakin menjadi diri sepenuh kemampuannya sendiri, menjadi apa saja menurut kemampuannya. Awalnya Maslow berasumsi bahwa kebutuhan untuk aktualisasi diri langsung muncul setelah kebutuhan untuk dihargai terpenuhi. Akan tetapi selama tahun 1960-an, ia menyadari bahwa banyak anak muda di memiliki pemenuhan yang cukup terhadap kebutuhan-kebutuhan lebih rendah seperti reputasi dan harga diri, tetapi mereka belum juga bisa mencapai aktualisasi diri. (Jess Feist, 2017)

2.2.1.3. Proses Pembentukan Konsep Diri

Konsep diri terbentuk melalui proses belajar, sejak masa pertumbuhan seorang manusia dari kecil hingga dewasa. Lingkungan, pengalaman dan pola asuh orang tua turut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap konsep diri yang terbentuk. Sikap atau respon orang tua dan lingkungan akan menjadi bahan informasi bagi anak untuk menilai siapa dirinya. Oleh sebab itu, seringkali anak-anak yang tumbuh dan dibesarkan dalam pola asuh yang keliru dan negatif, atau

lingkungan yang kurang mendukung, cenderung mempunyai konsep diri yang negatif.

Kondisi ini disebabkan sikap orang tua yang, misalnya, suka memukul, mengabaikan, kurang memperhatikan, melecehkan, menghina, bersikap tidak adil, tidak pernah memuji, suka marah-marah, memberi hukuman akibat kekurangan, kesalahan atau kebodohan dirinya. Jadi anak menilai dirinya berdasarkan apa yang dialami dan didapatkan dari lingkungan. Jika lingkungan memberikan sikap yang baik dan positif, anak-anak akan merasa dirinya cukup berharga sehingga tumbuhlah konsep diri yang positif (Syam, 2012, hal. 57).

Konsep diri ini mempunyai sifat yang dinamis, artinya tidak luput dari perubahan. Ada aspek-aspek yang mampu bertahan dalam jangka waktu tertentu, ada pula yang mudah sekali berubah sesuai dengan situasi sesaat. Misalnya, seseorang yang merasa dirinya pandai dan selalu menghasilkan nilai baik, suatu saat mendapatkan angka/nilai merah. Bisa saja saat itu ia jadi merasa "bodoh", namun dengan dasar keyakinan yang positif ia berusaha memperbaiki nilai. Dalam konsep diri ini terdapat beberapa unsur antara lain :

1. Penilaian diri merupakan pandangan terhadap :
 - a. Pengendalian keinginan dan dorongan-dorongan dalam diri. Bagaimana kita mengetahui dan mengendalikan dorongan kebutuhan dan perasaan-perasaan dalam diri kita.
 - b. Suasana hati yang sedang kita hayati seperti bahagia, sedih atau cemas. Keadaan ini akan memengaruhi konsep diri kita positif atau negatif.

- c. Bayangan subjektif terhadap kondisi tubuh kita. Konsep diri yang positif akan dimiliki kalau merasa puas (menerima) keadaan fisik diri sendiri. Sebaliknya, kalau merasa tidak puas dan menilai buruk keadaan fisik sendiri maka konsep diri juga akan negatif atau akan jadi memiliki perasaan rendah hati.
2. Penilaian sosial merupakan evaluasi terhadap bagaimana individu menerima penilaian lingkungan sosial pada dirinya. Penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya yang cerdas, supel akan mampu meningkatkan konsep diri dan kepercayaan diri. Adapun lingkungan pada individu pada sigendut, sibodoh atau sinakal yang menyebabkan individu memiliki konsep diri negatif pada dirinya.
3. Konsep lain yang terdapat pada konsep diri adalah *self image* atau citra diri, yaitu merupakan gambaran:
 - a. Siapa saya, yaitu bagaimana kita menilai keadaan pribadi seperti tingkat kecerdasan, status sosial ekonomi keluarga atau peranan lingkungan sosial kita.
 - b. Saya ingin jadi apa, yaitu harapan-harapan dan cita-cita ideal yang ingin dicapai yang cenderung tidak realistis. Bayang-bayang kita mengenai ingin jadi apa nantinya, tanpa disadari sangat dipengaruhi oleh tokoh-tokoh ideal yang menjadi idola, baik itu ada di lingkungan kita maupun tokoh fantasi kita.
 - c. Bagaimana orang lain memandang saya, pertanyaan ini menunjukkan pada perasaan keberartian diri kita bagi lingkungan sosial maupun bagi diri kita sendiri.

Konsep diri yang terbentuk pada diri kita juga akan menentukan penghargaan yang diberikan pada diri. Penghargaan pada diri atau yang sering disebut *self esteem* ini meliputi penghargaan terhadap diri sebagai manusia yang memiliki tempat dilingkungan sosial. Penghargaan ini akan memengaruhi dalam berinteraksi dengan orang lain (Syam, 2012, hal. 58).

2.2.1.4. Faktor yang Memengaruhi Konsep Diri

Berbagai faktor dapat memengaruhi proses pembentukan konsep diri seseorang. Secara umum konsep diri dipengaruhi oleh orang lain dan kelompok rujukan. Manusia mengenal dirinya secara kodrati didahului oleh pengenalan terhadap orang lain terlebih dahulu, namun tidak semua orang tidak mempunyai pengaruh yang sama. Faktor yang paling berpengaruh adalah orang lain yang paling dekat dengan kita yang terbagi kedalam golongan. Golongan pertama disebut sebagai *significant others* yaitu orang tua dan saudara. Golongan kedua disebut sebagai *affective others* yaitu orang lain yang memiliki ikatan emosional seperti sahabat karib. Golongan ketiga disebut sebagai *generalized others* yaitu keseluruhan dari orang-orang yang dianggap memberikan penilaian terhadap diri sendiri (Syam, 2012, hal. 58).

Sementara kelompok rujukan memengaruhi konsep diri karena ikatan-ikatan norma-norma yang dilekatkan pada diri manusia. Sehingga konsep diri terbentuk karena penyesuaian diri dengan norma-norma yang berlaku dalam kelompok tersebut. Namun secara detail konsep diri dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tersebut dibawah ini :

1. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua seperti yang sudah diuraikan diatas turut menjadi menjadi faktor signifikan dalam memengaruhi konsep diri yang terbentuk. Sikap positif orang tua yang terbaca oleh anak, akan menumbuhkan konsep dan pemikiran positif serta sikap menghargai diri sendiri. Sikap negatif orang tua akan mengundang pertanyaan kepada anak, dan menimbulkan asumsi bahwa dirinya tidak cukup berharga untuk dikasihi, untuk disayangi dan dihargai, dan semua itu akibat kekurangan yang ada padanya sehingga orang tua idak berguna.

2. Kegagalan

Kegagalan yang terus menerus dialami seringkali menimbulkan pada diri sendiri dan berakhir dengan kesimpulan bahwa semua penyebabnya terletak pada kelemahan diri. Kegagalan membuat orang merasa dirinya tidak berharga.

3. Depresi

Orang yang sedang mengalami depresi akan memiliki pemikiran yang cenderung negatif dalam memandang dan merespon segala sesuatu, termasuk menilai diri sendiri. Segala sesuatu atau stimulus yang netral akan dipersepsi secara negatif. Misalnya, tidak diundang sebuah pesta, maka akan berpikir bahwa arena saya "miskin" maka saya tidak pantas diundang. Orang yang depresi akan susah melihat apakah dirinya *survive* menjalani kehidupan selanjutnya. Orang yang depresi akan menjadi orang yang supersensitif dan akan cenderung mudah tersinggung atau "termakan" ucapan orang.

4. Kritik Internal

Terkadang, mengkritik diri sendiri memang dibutuhkan untuk menyadarkan seseorang akan perbuatan yang telah dilakukan. Kritik terhadap diri sendiri

sering menjadi regulator atau rambu-rambu dalam bertindak dan berperilaku agar keberadaan kita diterima oleh masyarakat dan dapat beradaptasi dengan baik (Syam, 2012, hal. 59).

2.2.1.5. Mengubah Konsep Diri

Seringkali diri sendiri yang menyebabkan persoalan tambah rumit dengan berpikiran yang tidak-tidak terhadap suatu keadaan atau terhadap diri sendiri. Namun, dengan sifat yang dinamis, konsep diri dapat mengalami perubahan ke arah yang positif. Langkah-langkah yang perlu diambil untuk memiliki konsep diri yang objektif adalah :

1. Bersikap objektif dalam mengenal diri sendiri

Jangan lupakan pengalaman positif atau keberhasilan sekecil apapun yang pernah dicapai. Lihatlah talenta, bakat dan potensi diri dan carilah cara dan kesempatan untuk mengembangkannya. Janganlah terlalu berharap bahwa anda dapat membahagiakan semua orang atau melakukan segala sesuatu sekaligus.

2. Menghargai diri sendiri

Tidak ada orang lain yang menghargai diri kita sendiri selain diri sendiri. Jika kita tidak bisa menghargai diri kita sendiri, tidak dapat melihat kebaikan pada diri sendiri, tidak mampu memandang unsur-unsur baik dan positif terhadap diri sendiri, bagaimana kita bisa menghargai orang lain dan melihat keadaan yang ada pada diri orang lain secara positif. Jika kita tidak bisa menghargai orang lain, bagaimana kita bisa menghargai diri kita sendiri.

3. Jangan memusuhi diri sendiri

Peperangan terbesar dan yang paling melelahkan adalah peperangan yang terjadi dalam diri sendiri. Sikap menyalahkan diri sendiri secara berlebihan merupakan pertanda bahwa ada permusuhan dan peperangan antara harapan ideal dengan keadaan diri sejati (*real self*). Akibatnya akan timbul kelelahan mental dan rasa frustrasi yang dalam serta makin lemah konsep dirinya.

4. Berpikir positif dan rasional

We are what we think. All that we are arises with our thoughts. With our thoughts, we make the world (Buddha). Jadi, semua itu banyak bergantung pada cara kita memandang segala sesuatu, baik itu persoalan maupun terhadap seseorang. Jadi, kendalikan pikiran kita jadi pikiran itu mulai menyesatkan jiwa dan raga (Syam, 2012, hal. 60).

2.2.1.6. Konsep diri dan Komunikasi

Pada akhirnya konsep diri akan berpengaruh pada kemampuan dan penerimaan manusia dalam melakukan komunikasi. Joseph Luth dan Harrington Ingham memperkenalkan konsep diri yang disebut dengan *Johari Window*. Kaca kepribadian yang terdiri empat bagian.

	<i>Information Known</i>	<i>Information Unknown</i>
<i>Information Known</i>	<i>Open</i>	<i>Blind</i>
<i>Information Unknown</i>	<i>Hidden</i>	<i>Unknown</i>

Gambar 2.1 Johari Window
 Sumber : (Syam, 2012, hal. 66)

1. *Open Area* (Wilayah Terbuka)

Kepribadian, kelebihan, dan kekurangan yang diketahui oleh diri sendiri dan orang lain. Jika wilayah terbuka semakin lebar maka komunikasi semakin efektif begitu juga sebaliknya. Dalam komunikasi mendesak kehendak akan mengundang terjadinya konflik. *Open Area* memerlukan kemampuan mempertemukan keinginan diri dan orang lain.

2. *Blind Area* (Wilayah buta)

Diri tidak mengetahui kekurangan tapi orang lain justru lebih tahu. Wilayah buta yang melebar mendesak wilayah lain akan mengakibatkan kesulitan komunikasi

3. *Hidden Area* (Wilayah tersembunyi)

Kemampuan dalam diri yang tersembunyi dan tidak diketahui orang lain. Ada dua konsep dalam diri tersembunyi ini :

- a. *Over disclose*: sikap terlalu banyak mengungkapkan sesuatu
- b. *Under disclose*: sikap terlalu menutupi sesuatu yang harusnya diungkapkan

4. *Unknown Area* (Wilayah tak dikenal)

Merupakan wilayah paling kritis dalam komunikasi. Sebab baik diri kita maupun orang lain tidak mengetahui tidak mengetahui diri kita (Syam, 2012, hal. 66).

2.2.2 Kerangka Konseptual

2.2.2.1 *Sultan*

Sultan di dalam *game online* diartikan sebagai orang yang banyak mengeluarkan uangnya untuk *game online*. Biasanya, mereka yang dijuluki *sultan* karena telah memiliki barang yang sangat mahal di dalam sebuah *game online*. Tak hanya itu, mereka yang membeli membeli perangkat *PC (Personal Computer)* atau *gadget* yang sangat mahal untuk menunjang aktivitas *game online* nya juga sering disebut dengan *sultan game online*.

2.2.2.2 *Game Online*

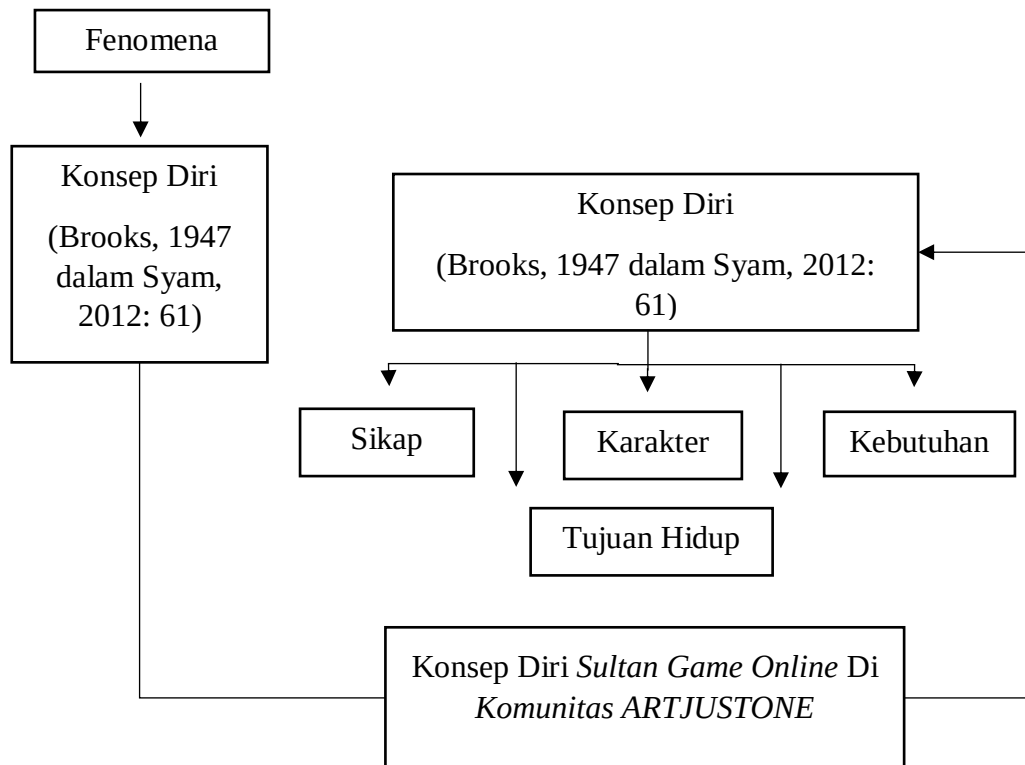
Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan (baik *LAN* ataupun *internet*), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut pendapat Samuel (M.Iwan Januar, 2012) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.

Game online ini banyak ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer saja. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari maupun sekedar mengisi waktu luang.

2.2.2.3 Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti kesamaan, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak”. *Komunitas* sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi yang serupa. Definisi *Komunitas* adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002).

2.1.3 Kerangka Pemikiran



Bagan 2.1 bagan Kerangka Pemikiran Konseptual

Sumber : (Syam, 2012, hal. 61)