

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Literatur

2.1.1. *Review Penelitian Sejenis*

Dalam melakukan penelitian, peneliti harus melihat kajian tentang penelitian terdahulu yang sejenis dengan tema yang sedang diteliti oleh peneliti.

Hal tersebut berguna sebagai bahan referensi dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Peneliti dalam pembahasan ini telah mereview hasil penelitian yang relevan dengan berkaitan dengan konteks penelitian yang diteliti.

Sebelum melakukan penelitian mengenai PENGARUH INTENSITAS TERHADAP EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG-BANG Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas), adapun peneliti akan menyusun kajian pustaka terlebih dahulu. Kajian pustaka yang dilakukan peneliti adalah melakukan kajian pustaka dengan penelitian sebelumnya yang sejenis atau terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah beberapa penelitian sejenis dan terkait dengan penelitian yang dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini:

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No.	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. Ejournal Ilmu Komunikasi, 2013 1 (4):177-187	<i>Game Online</i> , Efektivitas Komunikasi	penggunaan game online pada kalangan pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap pola komunikasi interpersonal mereka, bahwa t hitung lebih besar dari t table yaitu $0.229 > 0.211$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda.	<i>Game Online</i> , Efektivitas Komunikasi, Kuantitatif	Perbedaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah peneliti lebih berfokus pada bagaimana intensitas bermain game Mobile Legend: Bang-bang dapat mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Interpersonal.
2.	Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain <i>Game Online</i> PUBG. Jurnal	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> PUBG, Persepsi Interpersonal, dan	Adanya pengaruh signifikan antara Intensitas Bermain Game Online PUBG (X1) terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi sebesar 0.020. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen, Intensitas	Intesitas, Efektivitas Komunikasi	Perbedaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah peneliti lebih berfokus pada bagaimana Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas Komunikasi

- Komunikasi Global, Efektivitas Komunikasi
9(1), 2020, pp. 20-41
- Bermain Game Online PUBG (X1), dan variabel dependen Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikan yakni 0,05. adanya pengaruh signifikan antara Persepsi Interpersonal (X2) terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi sebesar 0.002. Hal ini menunjukkan hipotesis kedua terjawab dengan adanya atau terdapatnya pengaruh signifikan antara kedua variabel independen Persepsi Interpersonal (X2) dan variabel dependen Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikan yakni 0,05.
- Interpersonal dan seberapa pengaruh Intensitas bermain Game Online Mobile Legend: Bang Bang.
3. Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan
Game Online, Motivasi Belajar, Keterampilan
- Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan (1) Disana
- Game Online*, Komunikasi Interpersonal
- Perbedaan penelitian ini dengan milik peneliti adalah, lebih berfokus pada

Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. Al-kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis, dan Manajemen. (2021), 55-62, 8 (1). ISSN: 2355-3804.

Komunikasi Interpersonal merupakan dampak positif dari bermain game online terhadap motivasi belajar. Dapat dilihat dari usahanya

untuk meningkatkan motivasi belajar. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sangat memuaskan untuk

sempurna. (2) Ada dampak positif dari game online pada keterampilan komunikasi interpersonal.

Bisa dilihat dari interaksi antar pemain dalam permainan game online. Berbasis media online

interaksi dan komunikasi interpersonal, game online. (3) Terdapat dampak positif bermain game online terhadap motivasi belajar dan kemampuan komunikasi interpersonal. Siswa

komunikasi antar pemain game online tersebut.

yang suka bermain game online memiliki motivasi untuk kuliah. Hal ini dapat dilihat dari

indeks prestasi kumulatif (IPK) yang sangat memuaskan hingga sempurna. Para siswa ini dapat

Berinteraksi, bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik melalui media game online.

- | | | | | | |
|----|---|--|--|--|---|
| 4. | Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online Di Aranet Plumbon. Journal Signal (2017), 5 (1). ISSN: 2580-1090 | Komunikasi Virtual, Komunikasi Interpersonal | Hasil penelitian berkaitan dengan peningkatan efektifitas komunikasi virtual namun penurunan efektifitas komunikasi interpersonal. Faktor utama yang dirasakan menghambat yaitu belum tersedianya tempat mengobrol yang ada di sekitar AraNet. Oleh karena itu, pemilik AraNet hendaknya membuat tempat mengobrol sehingga mereka dapat sekedar berbincang ketika tidak bermain game online. | Komunikasi Interpersonal, Efektifitas Komunikasi Interpersonal | Perbedaan dari penelitian ini adalah menggunakan kualitatif, sedang peneliti menggunakan kuantitatif. |
|----|---|--|--|--|---|

5. Game Online Dan Media baru, Penelitian Ini Adalah Kuantitatif Efektivitas Perbedaan dalam Trash Talk: (Studi game online, Korelasional Dengan Menggunakan Komunikasi, game penelitian ini yaitu, Korelasional Antara game online, Pendekatan Survey Dan Teknik online. terdapat dalam objek Pola Bermain, efektivitas Pengumpulan Data Menggunakan yang dimainkan, Efektivitas komunikasi, perubahan Kuesioner. Penarikan Sampel kemudian dikaitkan Dan Komunikasi Dan perilaku. Menggunakan Simple Random dengan perubahan Kelompok Bermain Menggunakan Simple Random perilaku. Gamer Game Dota 2 Dengan Perilaku Trash Talk Di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta). UNS-F. ISIP, Jurusan Ilmu Komunikasi-D 0211067-2018

2.2. Kanjian Pustaka

2.1.2. Komunikasi

2.1.2.1. Pengertian Komunikasi

Sebagaimana makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya, rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat, manusia melakukan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara etimologis atau menurut asal katanya, istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan atau dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi. Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain.

Jadi, Komunikasi adalah suatu proses penyampain proses informasi (pesan ide, gagasan) dari suatu pihak lainnya. Senada dengan Rogers D. Lawrence Kincaid (1981) dalam (evanne et al.,2021) bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lainnya. Rogers D. Lawrence Kincaid (1981) dalam (Evanne et al., 2021) menyatakan juga bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana, dua orang atau lebih membentuk

atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

Proses komunikasi bisa terjadi kapan saja, suatu organisme memberi reaksi terhadap suatu objek atau stimuli, baik itu berasal dari seseorang atau lingkungan sekitarnya. Proses simbolik dari komunikasi yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antar sesama manusia melalui pertukaran informasi untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu.

Berbeda dengan Shanon dan Weaver (1949) dalam (Evanne et al.,2021) yang menyatakan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling berpengaruh mempegaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang di terima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan yang setala bagi komunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain,seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang di gunakan dalam berkomunikasi.

Komunikasi menurut Harold D. Lasswell dalam (Saniah et al., 2022) adalah cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan apa yang disampaikan melalui saluran apa kepada siapa dan apa pengaruhnya”

Dari segi penyampain informasi ,komunikasi bertujuan untuk mengubah sikap,perilaku ataupun pendapat seseorang atau sejumlah orang.Maka sifat Komunikasi itu informatif dan persuasif.

Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampain, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi didalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Definisi tersebut memberikan pengertian bahwa komunikasi meliputi proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, hinga pengolahan pesan.

2.1.2.2. Fungsi Komunikasi

Menurut (Basit, 2018) terdapat empat fungsi komunikasi diantaranya:

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 di sampaikan 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. Memengaruhi (*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.

Komunikasi memiliki pengaruh yang besar bagi si penerima pesan atau informasi. Pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan tersebut dapat merubah sikap, opini atau pendapat, perilaku bahkan dapat merubah masyarakat dengan informasi yang telah diberikan oleh sang penyampai pesan atau komunikator.

2.1.2.3. Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut Onong Uchjana Effendy dalam (Muzzammil, 2020) adalah:

1. Proses Komunikasi dalam Perspektif Psikologi

Proses perspektif ini terjadi pada diri komunikator dan komunikan. Ketika seorang komunikator berniat akan menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, maka di dalam dirinya terjadi suatu proses. Pesan umumnya dalam pikiran, sedangkan lambang pada umumnya adalah bahasa. Walter lippman menyebut isi pesan itu “*picture in our lead*”, sedangkan Walter Hagemen menamakannya “*Das bewusstsein in halte*”. Proses “pengemasan” atau “pembungkusan pikiran dengan bahasa, yang di lakukan

komunikator itu dalam bahasa komunikasi dinamakan encoding. Hasil encoding berupa pesan, kemudian ia ditransmisikan atau dikirim kepada komunikan.

2. Proses komunikasi dalam diri

Komunikan disebut decoding seolah-olah membuka kemasan atau bungkus pesan yang ia terima dari komunikator. Apabila komunikan mengerti isi pesan atau pikiran komunikator, maka komunikasi terjadi. Sebaliknya bila mana komunikan tidak mengerti, maka komunikasi tidak terjadi.

3. Proses Komunikasi dalam Proses Mekanistik

Proses ini berlangsung ketika komunikator mengoper atau melemparkan dengan bibir kalau lisan atau tangan jika tulisan, pesannya sampai di tangkap oleh komunikan. Penangkapan pesan dari komunikator oleh komunikan itu dapat di lakukan dengan menggunakan indra telinga atau indra mata atau indra-indra lainnya. Proses komunikasi dalam perspektif ini kompleks atau rumit, sebab bersifat situasional, bergantung pada situasi ketika komunikasi berlangsung. Ada kalanya komunikannya sekelompok orang, komunikasi dalam situasi seperti itu disebut komunikasi kelompok, seringkali pula komunikannya tersebar dalam jumlah yang realtif agak banyak sehingga untuk mengjakaunnya diperlukan satu media

atau sarana, maka situasi seperti ini dinamakan komunikasi komunikasi massa.

Manusia sebelum melakukan komunikasi dengan orang lain, mereka melakukan proses dalam dirinya yakni ketika seorang komunikator berniatnakan menyampaikan suatu pesan, lalu ia membungkus pesan yang akan disampaikan kepada komunikan. Setelah itu, baru ia akan menyampaikan pesan tersebut secara lisan maupun secara tulisan kepada komunikanya.

2.1.3. Komunikasi Interpersonal

Salah satu indikator pendukung bagi setiap manusia untuk melakukan interaksi dengan sesama makhluk hidup dalam hal ini adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka yang bersifat spontan, informal, saling menerima, timbal balik secara maksimal dan partisipan berperan fleksibel. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang disukai, atau mengenai diri sendiri. Adalah sangat menarik dan mengasyikkan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku sendiri. Dengan membicarakan diri sendiri dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku. Hanya komunikasi interpersonal menjadikan pribadi dapat memahami lebih banyak tentang diri sendiri dan orang lain yang berkomunikasi. Banyak informasi yang di ketahuai datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang dari media massa hal itu seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau dialami

melalui interaksi interpersonal. Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak waktu dipergunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

Definisi komunikasi interpersonal dalam buku **Komunikasi Interpersonal** oleh Agus Hardjana:

“Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara individu-individu atau tatap muka antar dua orang atau lebih dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.” (Agus M Hardjana, 2005, h.20)

Menurut Carl. I. Hovland dalam **Onong Uchjana** dalam buku ilmu **Komunikasi Teori dan Peraktek** yaitu:

“Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampain informasi serta pembentukan dan sikap” (Onong Uchjana, 2007, h.9)

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian seseorang terhadap orang lain **R. Wayne Pace** dalam **Hafied Cangara** mengemukakan:

“Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara dapat menerima dan menanggapi secara langsung.” (Hafied Cangara, 1998, h,36)

Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan aktif bukan pasif. Komunikasi interpersonal bukan hanya komunikasi dari pengirim pada penerima

pesan, begitulah sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antar pengirim dan penerima pesan. Komunikasi interpersonal bukan sekedar serangkaian rangsangan tanggapan, stimulus respon, akan tetapi serangkaian proses saling menerima dan penyampaian tanggapan yang telah diolah oleh masing – masing pihak.

2.1.3.1. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut **Widjaya** dalam bukunya **Ilmu Pengantar Studi**, tujuan dari komunikasi interpersonal yang penting untuk dipelajari ada enam yaitu:

1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui dunia luar.
3. Menciptakan dan memelihara hubungan
4. Mengubah sikap dan perilaku
5. Bermain dan mencari hiburan
6. Membantu orang lain. (**Widjaya, 2000 h.122**)

Uraian menciptakan keberhasilan komunikasi interpersonal, perlu dikembangkan sikap-sikap positif sebagai berikut:

1. Membuka pintu komunikasi, dengan cara lambaian tangan, senyum yang tulus dan simpatik, mengucapkan kata sapaan, mengajak berjabat tangan, menanyakan keadaan, meminta maaf dan permisi dan mengucapkan terimakasih.
2. Sopan dan ramah dalam berkomunikasi tidak hanya dalam berbicara tetapi juga dalam berpenampilan.

3. Jangan sungkan meminta maaf apabila melakukan kesalahan. Dengan begitu kita menaruh rasa hormat pada orang yang diajak berbicara dan pada gilirannya kita akan dihormati pula.
4. Penuh perhatian, hal ini dapat diketahui dari beberapa jauh komunikator mengetahui karakteristik komunikan atau seberapa jauh wali kelas menghafal nama-nama murid, apa yang disukai dan tidak dan lain-lain.
5. Bertindak jujur dan adil. Hal ini akan mengantarkan komunikator pada keprofesionalan kaarena kejujuran merupakan prinsip profesional yang penting. (Suranto Aw, 2011, h.23-24)

2.1.3.2. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dalam buku **Dasar-dasar Komunikasi-Suatu Studi Aplikasi** mempunyai ciri ciri antara lain:

1. Anggotanya terlibat dalam proses komunikasi yang berlangsung.
2. Pembicaraan berlangsung bergantian dari semua peserta dan mempunyai kedudukan yang sama dalam proses komunikasi.
3. Sumber dan penerima sulit diidentifikasi. (Arifuddin Tike, 2009, h. 41)

Sedangkan menurut **Susanto Aw** dalam buku **Komunikasi Interpersonal 2011 h.14-16** Ciri-ciri komunikasi interpersonal adalah:

1. Arus pesan dua arah Arus pesan dua arah ini berlangsung secara berkelanjutan. Komunikator dalam komunikasi dapat berganti peran sebagai penerima pesan maupun sebaliknya
2. Secara nonformal Komunikasi interpersonal yang terjalin biasanya berlangsung dalam suasana nonformal dan pendekatan pribadi.
3. Umpan balik segera Karena komunikasi interpersonal berlangsung secara tatap muka, maka umpan balik dapat diketahui dengan segera. Komunikasi segera memberikan respon secara verbal berupa kata-kata atau nonverbal misalnya pandangan mata, raut muka, anggukan dan sebagainya.
4. Peserta komunikasi berada dalam jarak dekat Jarak dekat yang dimaksud yaitu fisik (peserta komunikasi saling bertatap muka dalam satu lokasi) maupun psikologis (menunjukkan hubungan keintiman antar individu).
5. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara spontan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Untuk meningkatkan keefektifan komunikasi interpersonal, peserta komunikasi berupaya saling meyakinkan, dengan mengoptimalkan penggunaan pesan verbal maupun nonverbal secara bersamaan, saling mengisi, saling memperkuat, sesuai tujuan komunikasi.

2.1.3.3. Fungsi-fungsi Komunikasi Interpersonal

Fungsi komunikasi pada umumnya mencakup fungsi macam-macam komunikasi, termasuk fungsi komunikasi interpersonal. **Arifuddin Tike** dalam bukunya *Dasar-dasar Komunikasi* mengutip **Onong Uchjana Effendy**, mengemukakan bahwa:

1. Informasi
2. Sosialisai
3. Motivasi
4. Perdebatan dan diskusi
5. Pendidikan
6. Menunjukkan kebudayaan
7. Hiburan
8. Integrasi (**Ariffudin Tike, 2009, h.24-25**)

2.1.4. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Muhammad Surya dalam bukunya **Psikologi Konseling** menyatakan bahwa penerapan komunikasi interpersonal yang efektif adalah sebagai berikut:

1. Keterbukaan dan empati, yakni ketersediaan secara spontan untuk menciptakan suasana yang mendukung, serta menyatakan sikap positif terhadap orang lain dan situasi.
2. Mendukung dan sikap positif, yakni kesediaan secara spontan untuk menciptakan suasana yang mendukung, serta menyatakan sikap positif terhadap orang lain dan situasi.

3. Keseimbangan, yakni mengikuti bahwa kedua belah pihak mempunyai kepentingan yang sama dan pertukaran komunikasi secara seimbangan.
4. Percaya diri, yaitu yakin kepada diri sendiri dan bebas dari masa lalu.
5. Kesegaran, yaitu segera melakukan kontak disertai rasa suka dan berminat.
6. Manajemen interaksim yaitu mengendalikan interaksi untuk memberikan kepuasan kepada kedua belah pihak, mengelola pembicaraan dengan pesan-pesan yang baik dan konsisten.
7. Pengungkapan, yaitu keterlibatan secara jujur dalam berbicara dan menyimak baik secara verbal maupun nonverbal
8. Orientasi kepada orang lain, yaitu penuh perhatian, minat dan kepedulian kepada orang lain. **(Muhammad Surya, 2013, h.119)**

2.1.5. Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Klaoh berpendapatan bahwa intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan (Rinjani & Firmanto, 2013). Perasaan senang terhadap kegiatan yang dilakukan yang akan dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang. Sebaliknya, orang yang mempunyai perasaan tidak suka terhadap suatu keegiatan akan jarang melakukan kegiatan yang tidak disukai, (Rinjani & Firmanto, 2013).

Menurut Tubs dan Moss (1983) dalam (Maryam, 2018) mengatakan bahwa intensitas merupakan momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu

momentum yang cenderung diketahui dengan waktu tertentu. Intensitas dapat diketahui dengan melihat frekuensi dan durasi yang nampak ketika melihat suatu hal.

Menurut Chaplin (2006) dalam (Dhananjaya, 2017) intensitas merupakan sebuah kekuatan yang bersifat mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Pengertian Intensitas dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai keadaan atau tingkat intens sesuatu (Maulina et al., 2021).

Menurut Irawati (2003) dalam (Rohida et al., 2018) intensitas merupakan kuantitas usaha seseorang atau individu dalam melakukan tindakan. Seseorang yang melakukan suatu usaha tertentu yang memiliki jumlah, pada pola tindakan dan perilaku yang sama, yang didalamnya adalah usaha tertentu dari orang tersebut untuk mendapatkan kebutuhannya. Intensitas adalah jumlah keseluruhan waktu yang digunakan oleh komunikator dalam program acara di media massa pada khalayak. Dalam intensitas terdapat frekuensi dan durasi, (Syahril et al., 2020).

Sedangkan menurut Kartono dan Gulo (1987) dalam (Pujiyanti, 2017) intensitas adalah sebagian besar atau kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera, ukuran fisik dari energi atau indera. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kata intensitas diartikan sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang dan lebih dari satu kali dengan frekuensi yang semakin lama semakin lama semakin meningkat yang di dalamnya mengandung unsur motivasi, semangat atau giat dalam mencapai hasil yang di inginkan.

Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan. Aktivitas menggunakan media berbeda-beda pada setiap orang tergantung pada lama waktu dan kekerapan mengakses.

Kekerapan mengakses atau bisa juga disebut dengan frekuensi penggunaan jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman. Dalam hal ini, maka frekuensi penggunaan yang dimaksud adalah frekuensi seseorang menggunakan atau memainkan *game online*. Kemudian lama waktu akses atau bisa disebut durasi penggunaan merupakan lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan perilaku yang menjadi target. Durasi penggunaan media berarti lamanya waktu yang digunakan individu untuk melakukan perilaku yang menjadi target. Durasi penggunaan media berarti lamanya waktu yang digunakan untuk memainkan *game online* tersebut.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan jumlah waktu (durasi) yang digunakan seseorang untuk melakukan sebuah aktivitas atau tingkat keseringan (frekuensi) seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari oleh rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan pada kurun waktu tertentu.

2.1.5.1. Definisi Game

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah

sistem dimana permainan terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya *Games* banyak di sukai oleh anak- anak hingga orang dewasa. *Games* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntun kita untuk menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* seseorang tersebut akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.

Menurut **Agustinus Nilwan 2008** dalam bukunya **Pemograman**

Animasi dan Game Profesional:

”Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.”

Game berasal dari kata bahasa inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playbilitiy Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Mungkin kita sudah tidak asing lagi dengan istilah *game*, bahkan semua kalangan dari anak kecil sampai orang tua pasti mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam-macam *game* yang sudah beredar luas di luar sana. Tapi, apa pengertian

game sebenarnya? Dan apa saja jenis-jenisnya? Berikut akan dijelaskan apa pengertian game dan jenis-jenisnya.

Menurut **Greg Costikyan**, Game adalah:

“sebentuk karya seni di mana peserta, yang disaebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan.”

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu ditemukakan oleh John Von Neuman dan Oskar Morgensten yang berisi, Pemain terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi, (Syaftriandi & Pratama, 2022).

2.1.5.2. Pengertian *Game online*

Para ahli juga mengemukakan pendapat mengenai apa itu game online. Beberapa ahli ini menjelaskan pengertian game online dilihat dari sisi teknis maupun non-teknis. Berikut merupakan penjelasan beberapa ahli mengenai pengertian dari definisi *game online* selengkapnya.

(Syaftriandi & Pratama, 2022). mengatakan bahwa game online adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia

dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Game online biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan (seperti; pukul-memukul, tembak-menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server*, melalui *server* tersebut, dia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya, (Kamsy et al., 2021).

Berdasarkan pengertian *Game online* tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *Game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut

para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Menurut **Andrew Rollings & Ernest Adam** dalam bukunya **Game Design** mengatakan bahwa arti game online disebut juga sebuah teknologi dibandingkan sebagai:

“sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.”

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya (LAN atau internet). Terdapat beberapa jenis-jenis game online berdasarkan pendapat Agus Hermawan di atas serta klasifikasi game online lain. Berikut merupakan macam dan jenis-jenis game online secara umum.

1. *First-person shooter* (FPS)
2. *Real-time strategy* (RTS)
3. *Role-playing game* (RPG)
4. Action-adventure Games
5. *Multiplayer online battle arena* (MOBA)
6. *Massively multiplayer online* (MMO)
7. *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG)
8. *Life Simulation Games*
9. *Construction and Management Simulation Games*
10. *Vehicle Simulation*
11. *Manager Simulation*

12. Cross-platform game

13. Browsers game

2.1.5.3. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Moba adalah jenis permainan action real time yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya mengontrol seorang karakter atau jagoan yang memiliki atribut dan kemampuan yang unik dari karakter lainnya, dan hanya memiliki sebuah tujuan untuk memenangkan permainan, yaitu menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan.

Karakter yang dimainkan juga memiliki tingkat kustomisasi yang tinggi, yang di sesuaikan sesuai gaya bermain. Untuk mencapai tujuan permainan dengan mengalahkan tim lawan, tentunya jagoan yang dipilih tidaklah sendiri. Moba sangat berorientasi pada kerja sama tim.

Konsep ini terlahir melalui program kustomisasi map yang dipakai di game real-time strategy (RTS) StarCraft. Game yang dikembangkan oleh Blizzard Entertainment, ini menciptakan sebuah sarana untuk menuangkan kreativitas pemainnya dalam mendesain atmosfer area permainan sendiri, yang tentunya berbeda dari gaya bermain yang disediakan di StarCraft. Custom map tersebut berjudul Aeon of Strife (AoS) yang dibuat oleh seseorang modder dengan alias Aeon64. Budaya pengembangan map ini turut dipelihara oleh Blizzard, yang nantinya juga dihadirkan di dalam permainan Warcraft 3, khususnya seri The Frozen Thoren; yang melahirkan sebuah mini game legendaris, DotA.

2.1.5.4. Mobile Legend

Mobile Legends: Bang Bang adalah arena game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini di liris di seluruh dunia untuk Android pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk iOS pada tanggal 9 November 2016.

Mobile Legends : Bang Bang adalah game pertarungan multiplayer online yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang di kenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis.

Pada setiap tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "pahlawan", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "antek", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara tower.

2.1.5.4.1. Sejarah Mobile Legend

Dalam sejarah, Mobile Legends sendiri berasal dari Tiongkok atau China. Game ini dikembangkan oleh developer asal Negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada tahun 2016 silam. Game ini dipegang oleh developer dari Tiongkok bernama Moonton yang sekaligus merupakan perusahaan yang membuat game Mobile Legends itu sendiri. Saat ini, Mobile Legend masih dikembangkan oleh Moonton dan baru saja melakukan berbagai perubahan terhadap game tersebut.

Pencipta Mobile Legends adalah Moonton yang merupakan developer asal Shanghai, China. Moonton merupakan nama tengah dari perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Secara sejarah, Mobile Legends dikembangkan bukan hanya oleh Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Sebab, pengembangan game ini juga dilakukan oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. Jadi, tidak heran mengapa game tersebut mampu terus bertahan mengingat banyaknya sokongan sumber daya yang bisa mereka manfaatkan. Jadi, kalian tentu tidak akan bosan dengan berbagai hero yang ada di game tersebut.

2.1.5.5. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Cowie (1994) dalam (Wengku & Atmojo, 2019) intensitas bermain *game online* mencakup dua aspek yaitu kuantitas dan jenis aktivitas yang mengarah pada seringnya seorang individu bermain game dengan melihat jenis *game online* secara bersama-sama. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game online* secara bersama-sama. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game online maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

2.1.5.6. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online Adam & Rollings dalam (Kartini, 2016) yaitu:

1. Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko game elektronik dibandingkan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi kerana bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

3. Jenis Game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Game online merupakan bagian

dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis game online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan lama waktu dan seringnya seseorang dalam menggunakan media tertentu dengan durasi tertentu. Intensitas berhubungan dengan frekuensi, yaitu seberapa sering kegiatan tersebut dilakukan. Selain itu intensitas adalah kekuatan, efektifitas, dari sebuah tindakan atau proses, atau suatu tindakan yang dilakukan secara rutin.

2.1.5.7. Dimensi Intensitas Bermain *Game Online*

Nuraini (2011) dalam (Iqomaddin, 2017) menyatakan intensitas memiliki beberapa dimensi yaitu sebagai berikut:

1. Frekuensi

Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode tertentu.

2. Durasi

Durasi yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari dimensi ini dapat dipahami bahwa intensitas bermain game akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan bermain game.

3. Perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target perilaku. Hal ini diilustrasikan dengan adanya stimulus yang datang, kemudian stimulus itu di respon, dan responnya berupa tersiratnya perhatian individu terhadap objek yang dimaksud. Perhatian dalam bermain game berarti berupa tersiratnya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk bermain game yang dimainkan.

4. Ketergantungan

Ketergantungan atau juga disebut kecanduan adalah situasi dimana penggunaan hal-hal tertentu yang telah mengubah perilaku dan metode pengguna, menciptakan kebutuhan untuk terus menggunakan atau memainkan hal yang membuat seseorang menjadi selalu butuh akan hal itu.

2.1.6. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Menurut Mulyana dalam (Riska et al., 2017) komunikasi antar pribadi (Interpersonal Communication) adalah komunikasi antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang memungkinkan adanya reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi antar pribadi (komunikasi interpersonal) adalah komunikasi antar dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi jenis ini berlangsung secara tatap muka, bias melalui medium, misalnya telepon sebagai perantara.

Sifatnya dua arah atau timbal balik. Effendy juga menambahkan komunikasi antar pribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan dan penerimaan pesan- pesan antara dua orang, atau diantara sekelompok kecil orang dengan

beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika, dan komunikasi antar pribadi dikatakan efektif dalam merubah perilaku orang lain, apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan komunikator diterima oleh komunikan, (Nilamsari & Perdana, 2019).

Steward L.Tubs dan Sylvia Moss dalam (Indriati, 2017) mengatakan ciri-ciri komunikasi diadik yaitu:

1. Peserta Komunikasi berada dalam jarak dekat
2. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal dan non-verbal.

Komunikasi antar pribadi sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi antar pribadi berperan penting hingga kapan pun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataanya komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi lewat media massa seperti surat kabar, televisi, ataupun lewat teknologi tercanggih, (Indriati, 2017).

2.1.6.1. Dimensi Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Menurut kumar (2000) dalam (Soeyanto & Soedarsono, 2022) efektivitas komunikasi interpersonal mempunyai lima dimensi, sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*openess*). Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal;

2. Empati (*empathy*). Kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain melalui kaca mata orang lain.
3. Dukungan (*supportiveness*). Situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif.
4. Rasa positif (*positiveness*). Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.
5. Kesetaraan (*equality*). Pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

2.2. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah dukungan dasar teoritis dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dasar pemikiran mengenai pengaruh intensitas bermain *game online mobile legend*: bang-bang terhadap efektivitas komunikasi interpersonal.

Dalam perkembangan *game online* justru membawa banyak dampak negatif seperti kecanduan. Rasa ketagihan inilah yang membuat orang cenderung meluangkan skala waktu untuk mengakses game online lebih banyak. Banyaknya waktu yang digunakan untuk oleh seseorang dalam bermain game justru kadang membuat seseorang menarik diri kehidupan sosial. Mereka cenderung lebih banyak memainkan gadget di saat berkumpul bersama teman-temannya.

Adapun Dimensi atau ukuran intensitas bermain *game online* yang dikemukakan oleh Nuraini (2011) dalam (Iqomaddin, 2017) yaitu:

1. Frekuensi

Frekuensi dapat diartikan dengan kekerapan atau kejarangan kerapnya seseorang dalam memainkan suatu *game*, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode tertentu.

2. Durasi

Durasi yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari dimensi ini dapat dipahami bahwa intensitas bermain *game* akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan bermain *game*.

3. Perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target perilaku. Hal ini diilustrasikan dengan adanya stimulus yang datang, kemudian stimulus itu di respon, dan responnya berupa tersiratnya perhatian individu terhadap objek yang dimaksud. Perhatian dalam bermain game berarti berupa tersiratnya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk bermain game yang dimainkan.

4. Ketergantungan

Ketergantungan atau juga disebut kecanduan adalah situasi dimana penggunaan hal-hal tertentu yang telah mengubah perilaku dan metode pengguna, menciptakan kebutuhan untuk terus menggunakan atau

memainkan hal yang membuat seseorang menjadi selalu butuh akan hal itu.

Adapun Dimensi atau ukuran efektivitas komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Kumar (2000) dalam (Soeyanto & Soedarsono, 2022) yakni sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*openess*)

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal.

2. Empati (*empathy*)

Kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain melalui kaca mata orang lain.

3. Dukungan (*supporttiveness*)

Situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif.

4. Rasa Positif (*positiviness*)

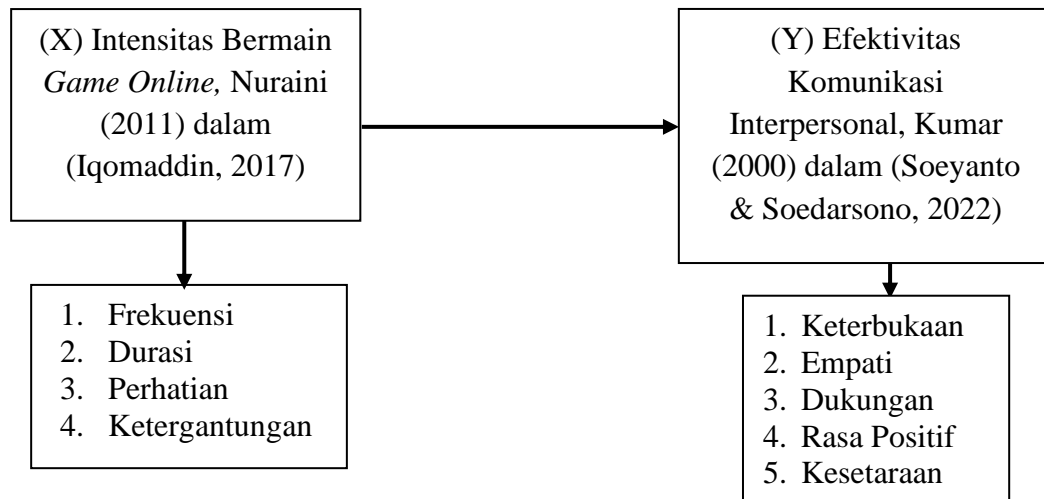
Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.

5. Kesetaraan (*equality*)

Pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Dari pendapat diatas maka dapat digambarkan konsep pemikiran pada gambar berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Peneliti

2.3. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara dan masih harus di buktikan kebenarannya (Sugiyono, 2009:64) Hipotesis adalah pertanyaan tentang hubungan dua atau lebih variabel yang masih perlu dibuktikan (diragukan) kebenarannya. Dengan ungkapan lain sebuah pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih yang bisa benar, bisa salah. Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka dapat kesimpulan yang merupakan jawaban sementara masalah penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Efektivitas Komunikasi Interpersonal antar pemain Mobile Legend: Bang-bang.

H_a = Adanya pengaruh pengaruh antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Efektivitas Komunikasi Interpersonal antar pemain Mobile Legend: Bang-bang.