

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Literatur

Kajian literatur merupakan sebuah proses penelusuran dan penelitian guna mendapatkan teori terdahulu dengan membaca sebuah buku, jurnal, dan lain – lain yang berhubungan dengan topik penelitian. Mencari keperpustakaan yang terkait lalu menyusunnya secara teratur untuk keperluan penelitian.

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Dalam usaha mencari rujukan mengenai tema yang diteliti, peneliti mencari penelitian sejenis yang sudah dilakukan penelitian terdahulu. Dalam penelusuran mencari rujukan tersebut peneliti mendapatkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Rosi Mukminun Barokah tahun 2018 mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten dengan judul penelitian “PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN”. Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan Game Online terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data dalam penelitian terdapat pengaruh antara kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara variable kecanduan game online mobile legends terhadap variable interaksi sosial 11,1% serta 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, Gerungan (2006). Nilai Koefisien regresi bergerak pada angka $r = 0,111$ yang mengindikasikan kekuatan regresi kedua variable lemah. Terdapat pengaruh antara kecanduan game Online Mobile Legends dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

Persamaan penelitian ini terletak pada subjek yang digunakan, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian dan metode penelitian.

2. Amal Fajri Asti 2019 mahasiswa Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar dengan judul penelitian “PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPERSONA PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS” penelitian ini membahas tentang perilaku komunikasi antarpesona pecandu, pemain PUBG Mobile didalam dunia virtual dan diluar dunia virtual.

Hasil penelitian menunjukkan Komunikasi antarpersona yang dilakukan pecandu game online PUBG Mobile lebih banyak dilakukan didalam dunia virtual. Hal ini dikarenakan intensitas bermain game online mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi diluar game online. Pecandu game online PUBG

Mobile tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtual nya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah. masyarakat banyak agar mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, sedangkan pebedaan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian.

3. Rendika Syahrana Putra Bhayangkara 2022 mahasiswa Universitas Semarang (USM) dengan judul penelitian “POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE PUBG DI DESA GEMUH BLANTEN” dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak dalam mengatasi pecandu game online pubg.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pola Komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online pubg diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive, dan pola komunikasi demokratis, Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi interpersonal. Sedangkan factor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No	Nama Peneliti/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1	Rosi Mukminun Barokah tahun 2018 mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten dengan judul penelitian “PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data dalam penelitian terdapat pengaruh antara kecanduan <i>Game Online</i> <i>Mobile Legends</i> dan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten dapat disimpulkan sebagai berikut: Terdapat pengaruh antara variable kecanduan game online mobile legends terhadap	Persamaan penelitian ini terletak pada subjek yang digunakan, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada objek penelitian dan metode penelitian.

	UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN”.	variable interaksi sosial 11,1% serta 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, Gerungan (2006). Nilai Koefisien regresi bergerak pada angka $r = 0,111$ yang mengindikasikan kekuatan regresi kedua variable lemah. Terdapat pengaruh antara kecanduan game Online Mobile Legends dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.	
2	Amal Fajri Asti 2019 mahasiswa Universitas Islam Negeri Alaudin	Hasil penelitian menunjukkan Komunikasi antarpersona yang	Persamaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu

	<p>Makassar dengan judul penelitian “PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPERSONA PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS” Dengan Teori Repeated Games (Teori Permainan Berulang)</p>	<p>dilakukan pecandu game online PUBG Mobile lebih banyak dilakukan didalam dunia virtual. Hal ini dikarenakan intensitas bermain game online mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi diluar game online. Pecandu game online PUBG Mobile tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan temen-teman didalam dunia virtual nya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah. masyarakat banyak agar mendapatkan</p>	<p>deskriptif kualitatif, sedangkan pembedaan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian.</p>
--	--	--	---

		pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.	
3	Rendika Syahrana Putra Bhayangkara 2022 mahasiswa Universitas Semarang (USM) dengan judul penelitian “POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE PUBG DI DESA GEMUH BLANTEN” Teori relational Dialectics	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pola Komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online pubg diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive, dan pola komunikasi demokratis, Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara	Persamaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian

		<p>orang tua dengan anak.</p> <p>Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi interpersonal. Sedangkan factor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal.</p>	
--	--	---	--

2.1.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep dari penelitian ini yaitu melihat dari adanya sikap pecandu game online mobile legends dimasyarakat desa cigagak. Singarimbun (1990) Berpendapat bahwa konsep merupakan generalisasi dari suatu kelompok fenomena tertentu sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan fenomena yang sama.

2.1.2.1 Komunikasi

Dalam kehidupan sehari-hari kita sebagai manusia juga makhluk sosial tentunya selalu berdampingan dengan komunikasi tanpa komunikasi kita tidak dapat melakukan sebuah kegiatan atau aktivitas. Silsilah komunikasi itu sendiri berasal dari kata latin yaitu *communis* yang berarti sama yang bermakna sebagai suatu pikiran, pesan, dan makna yang meyakini secara sama. Komunikasi merupakan sebuah cara menyortir, memilih, juga mengirimkan lambang atau simbol sedemikian rupa guna membantu pendengar membangun suatu makna atau respons dengan pikirannya yang sama dengan apa yang diungkapkan oleh komunikator Raymond S. Ross dalam (Deddy Mulyana 2017, h69) .

Komunikasi sebagai landasan kehidupan sehari-hari kini menjadikannya sangat penting untuk lebih di dalami. Komunikasi merupakan suatu cara dimana ide dan gagasan dialihkan dari komunikator atau sumber kepada penerima (komunikan) yang bermaksud untuk mengubah tingkah laku khalayak Everett M. Rogers dalam Deddy Mulyana (2017, h 69). Kemudian menurut Gerald R. Miller dalam Deddy Mulyana (2017, h 68) Komunikasi terjadi ketika seorang komunikator atau sumber mengungkapkan pesan yang disampaikannya kepada komunikan atau penerima dengan secara sadar guna mempengaruhi perilaku komunikan.

Manusia sebagai makhluk sosial dengan kata lain manusia tidak bisa hidup tanpa pendamping atau orang lain. Dengan ini tentunya komunikasi menjadi sebuah dasar untuk menghubungkan atau menyambungkan koneksi dari manusia

ke manusia lainnya. William I. Gordon dalam Deddy Mulyana (2017, h 76) komunikasi secara singkat dapat diartikan sebagai suatu transaksi dinamis yang menghubungkan antara gagasan dan perasaan.

Dari definisi-definisi yang telah dijabarkan diatas, menjadikan komunikasi memiliki sebuah pemahaman yang berbeda akan tetapi tetap memiliki arti dan tujuan yang sama yaitu, komunikator sebagai seseorang yang mengirimkan pesan atau informasi dengan menyampaikannya secara verbal maupun nonverbal kepada objeknya yaitu komunikan atau penerima pesan, dengan itu munculah sebuah feedback atau umpan balik juga pertukaran sebuah pendapat antara satu sama lain.

2.1.2.1.1 Proses Komunikasi

Sebagaimana dengan apa yang telah diuraikan diatas dengan itu komunikasi memiliki langkah-langkah atau step by step bisa disebut juga dengan proses kegiatan komunikasi itu sendiri berlangsung. Joseph D Vito (1996) mengartikan bahwa komunikasi merupakan sebuah transaksi. Dengan kata lain hal tersebut mendefinisikan yang dimana komunikasi merupakan sebuah proses dengan komponen atau materi-materi yang saling terikat.

Proses komunikasi mempunyai 4 komponen utama, komponen tersebut merupakan encoding, media transmisi, decoding, dan feedback (umpan balik) adapun faktor lain dalam progres tersebut dan kedua faktornya adalah dalam bentuk komunikator/ pengirim dan komunikan/ penerima, yakni:

1. Sender (Pengirim) : Sender atau pengirim adalah sosok individu, kelompok, atau organisasi yang memulai komunikasi atau dikenal dengan sebutan komunikator (communicator)
2. Encoding (Pencodean) : Untuk menyampaikan sebuah pesan, informasi, atau makna pengirim harus memulai encoding yaitu menerjemahkan sebuah informasi menjadi suatu pesan dalam bentuk simbol-simbol yang mempersentasikan sebuah ide atau konsep.
3. Channel (Saluran) : Saluran merupakan sarana atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, informasi, atau makna lainnya.
4. Decoding (Penafsiran) : Decoding dilakukan oleh seorang penerima untuk memberikan beberapa jenis makna padanya
5. Penerima (Komunikan) : Merupakan individual, kelompok, atau sebuah organisasi yang menjadi tujuan dari pesan seorang komunikator
6. Feedback (Umpan Balik) : Merupakan tanggapan, hasil, atau sebuah reaksi terhadap pesan tersebut
7. Noise (Gangguan) : Komunikasi pada dasarnya tampak terlihat sangat sederhana, namun seiring berjalan nya komunikasi terkadang ada hambatan atau gangguan yang berdampak negatif pada saat proses komunikasi diantaranya; menggunakan media yang tidak tepat, tata bahasa yang salah, kata-kata yang negtif, dan lainnya.

2.1.2.1.2 Fungsi Komunikasi

Fungsi Komunikasi tentunya sangat diharapkan bermanfaat pada semua aspek kehidupan di dunia ini. Berikut fungsi komunikasi diantaranya yaitu:

1. Sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi.
2. Sebagai bentuk interaksi dengan orang lain.
3. Untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan.
4. Sebagai sarana penyampaian pendapat agar dapat diterima oleh khalayak luas.
5. Untuk mengenal diri sendiri.
6. Untuk menjalin hubungan dengan orang lain.
7. Mengubah sikap atau perilaku.
8. Untuk mengambil suatu keputusan dengan tepat.
9. Menghindari adanya kesalahpahaman.
10. suatu bentuk ekspresi .

2.1.2.1.3 Tujuan Komunikasi

Tidak hanya fungsi, komunikasi juga memiliki tujuan tertentu. Gordon I. Zimmerman dalam Deddy Mulyana (2017, h 4) berpendapat bahwa manusia berkomunikasi memiliki 2 tujuan yang pertama, kita berkomunikasi guna dapat

menyelesaikan tugas-tugas yang penting dalam kehidupan kita misal menggunakan pakaian, memberi makan kepada seorang diri. Kedua, guna menyatakan atau mendukung sebuah identitas diri, juga membangun hubungan sosial dengan banyak orang yang berada disekitarnya. secara umum tujuan terjadinya proses komunikasi ialah untuk mengendalikan lingkungan fisik juga psikologis dirinya. Manusia melakukan komunikasi setidaknya memiliki empat tujuan yaitu:

1. agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti.
2. Dapat memahami orang lain di sekitar.
3. Agar pendapat kita dapat diterima dengan baik oleh orang-orang disekitar.
4. Menggerakkan seseorang guna untuk melakukan sesuatu.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya tujuan komunikasi yaitu untuk mendapatkan sebuah ide, gagasan, serta pengertian, dan sebuah tindakan. Dengan demikian komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang dalam bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usaha guna mencapai tujuan tertentu.

2.1.2.1.4 Jenis-Jenis Komunikasi

Komunikator atau pengirim pesan dapat menyampaikan pesannya dengan cara melalui berbagai cara komunikasi verbal maupun nonverbal.

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi Verbal yaitu bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator dengan cara tertulis atau lisan. (Dedy Mulyana 2017, h 260), mengungkapkan bahwa sebuah simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih, Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal. Larry L. Baker dalam Dedy Mulyana (2017, h 266) mengungkapkan bahwa terdapat 3 Fungsi Bahasa ialah sebagai berikut:

- a. Interaksi, maksudnya komunikasi verbal memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dan pesan dengan tujuan untuk menimbulkan interaktif baik antara individu maupun kelompok.
- b. Penamaan, penamaan atau penjulukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang untuk menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.
- c. Transmisi Informasi, maksud dari fungsi ini adalah bahasa merupakan sebuah media untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

2. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi Non Verbal merupakan komunikasi yang berlangsung dengan memakai gestur atau gerak-gerik tubuh seseorang. Komunikasi non verbal memiliki sebuah fungsi untuk meyakinkan suatu ucapan, dan mengekspresikannya dengan sebuah kata yang tidak bisa diucapkan. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E dalam Dedy Mulyana (2017, h 343)

Komunikasi nonverbal terhubung terhadap semua rangsangan kecuali rangsangan verbal. Sedangkan menurut Ray L. Birdwhistell dalam Deddy Mulyana (2017, h 351) 65% dari komunikasi secara langsung atau tatap muka disebut nonverbal

Pada dasarnya komunikasi non verbal adalah segala bentuk komunikasi yang dilakukan tanpa menggunakan sebuah kata-kata. Namun justru tidak menggunakan kata-kata itulah yang membuat cakupan komunikasi non verbal lebih besar, beserta pengaruhnya yang besar juga. Adapun Lima fungsi komunikasi non verbal yang dapat dilukiskan oleh perilaku mata sebagai berikut menurut Paul Ekman dalam Deddy Mulyana (2017. h 349) sebagai berikut:

- a. Emblem, gerakan mata tertentu ialah bentuk atau simbol yang mempunyai kesamaan dengan simbol verbal. Kedipan mata atau menggelengkan kepala mengatakan, “tidak sungguh-sungguh”
- b. Ilustrator . pandangan kebawah dapat memperlihatkan depresi, stress, dan kesedihan.
- c. Regulator, kontak mata secara langsung dengan memalingkan muka mengisyaratkan ketidaktersediaannya untuk berkomunikasi.
- d. Penyesuai. Gerakan kedipan mata dengan cepat menandakan bahwa seseorang sedang berada dalam tekanan.
- e. Affect Display. Pembesaran pupil mata/melotot mengekspresikan peningkatan emosi.

Dengan begitu perbedaan diantara keduanya yaitu:

- a. Komunikasi verbal: pesan dikirim dan diterima secara sengaja, komunikasi non verbal pesan dikirim dan diterima secara tidak sengaja
- b. Komunikasi verbal: simbol yang digunakan sifatnya spesifik sedangkan non verbal dinamis.
- c. Komunikasi verbal: memiliki tata bahasa yang terstruktur sedangkan non verbal tidak punya struktur formal.

2.1.2.2 Komunikasi Virtual

Virtual merupakan tampil atau hadir secara tidak langsung dengan menggunakan handphone, computer, laptop dan lain sebagainya, dengan kata lain tidak bertemu secara langsung dengan seseorang. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan menurut (KBBI), komunikasi virtual merupakan proses komunikasi dengan orang lain tanpa harus berada diruangan yang sama dengan menggunakan alat atau perangkat lunak seperti handphone, laptop, komputer dan lain sebagainya. Sedangkan menurut (Laudon dan Traver, 2016) Komunikasi virtual merupakan tempat atau dimensi orang-orang di dunia maya bisa berbagi gagasan/pendapat dan berinteraksi secara daring.

Dengan artian dari virtual itu sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk komunikasi langsung dengan cara tidak bertemu secara langsung. dengan begitu tentu banyak kemudahan yang diperoleh terhadap pengembangan teknologi

ini. Tidak hanya itu media komunikasi virtual lainnya seperti handphone, laptop, komputer, sampai Smart TV berkembang dengan sangat cepat. Sangat tidak mungkin selama ini untuk melakukan aktivitas di bidang-bidang tertentu sangat mudah dilaksanakan, sekalipun tanpa pertemuan secara langsung. Seperti halnya kegiatan seperti kuliah online, rapat, sekolah dan sebagainya dapat di teruskan dengan banyak penyesuaian. Komunikasi ini sering disebut sebagai virtual reality pada ruang lingkup dunia maya melalui internet, komunikasi virtual identik dengan komunikasi kontemporer yaitu sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini.

adapun beberapa jenis komunikasi virtual sebagai berikut:

1. Email ,email merupakan pesan elektronik yang dikirimkan dengan menggunakan jaringan internet. Adanya email mempermudah kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan lainnya.
2. Chat, merupakan percakapan secara online yang digunakan manusia untuk mengenal satu sama lain, tidak hanya mengirim pesan, fitur chat saat ini dapat mendengar suara orang, memperlihatkan wajah, dan mendengar suara. Internet reality chat merupakan wadah pertemuan seperti forum online untuk berkomunikasi satu sama lain. Untuk sekarang aplikasi virtual seperti whatsapp, instagram, telegram, line, dan lainnya menyediakan sebuah fitur video call dan mengirim pesan secara bersamaan.
3. Www (World Wide Wibe), merupakan sumber informasi yang berbentuk, gambar, teks, dan suara informasi tersebut dipersentasikan dalam bentuk

hypertext dan diakses melalui perangkat lunak. Dengan adanya website tentu sangat membantu berbagai kebutuhan, seperti iklan, surat kabar, menonton film, dan transaksi.

4. Formal, merupakan komunikasi yang dilakukan secara resmi, tujuan komunikasi formal ini berhubungan dengan kepentingan umum.
5. Jaringan kerja, jenis komunikasi yang berhubungan dengan suatu pekerjaan. Sebuah komunikasi virtual yang dipakai khusus antar pegawai atau karyawan contohnya, pemakaian email, whatsapp, dan lainnya untuk berkomunikasi.
6. Kelompok, jenis virtual ini dilakukan secara berkelompok atau bersamaan, tujuan adanya komunikasi kelompok ini untuk menyebarkan sebuah pesan dan informasi kepada grup atau kelompok yang tergabung di dalamnya.
7. Nonformal, merupakan komunikasi virtual yang dilakukan secara tidak resmi, contohnya seperti dengan teman, keluarga dan lainnya yang bersifat pribadi.
8. Informal, komunikasi informal bertujuan untuk menjaga suatu hubungan sosial, pesan dan obrolan yang dikirimkan kepada seseorang ataupun kelompok tanpa rencana atau spontan.

Adapun beberapa aplikasi virtual yang digunakan manusia sebagai jembatan berkomunikasi contohnya seperti, whatsapp, twiter, instagram, line, bbm, email, dan masih banyak lainnya.

2.1.2.3 Game Mobile Legends

Mobile legends merupakan salah satu game terpopuler yang sangat diminati oleh para gamers indonesia pada saat ini, permainan ini bergenre MOBA (MultiPlayer Online Battle Arena) . kepopuleran game ini sendiri tidak terlepas dengan sebuah fakta bahwa game tersebut ramah spesifikasi sehingga smartphone yang memiliki ram kecil atau spek rendah pun masih cukup untuk bermain game mobile legends itu sendiri.

Gambar 2.1



Mobile legends pertama muncul atau rilis yakni pada tahun 2016 lalu dan langsung menjelma sebagai game yang paling banyak diunduh oleh para gamers di playsstore sampai saat ini. Khususnya di Indonesia ML pertama kali muncul pada tanggal 11 july 2016 lalu ketika itu, peminat dari game ini pun langsung

meledak dan terus meningkat secara pesat hingga sampai saat ini. Dalam sejarah game ini berhasil memenangkan penghargaan Most Favorite Game Of The Year pada gelaran Indonesia gaming Awards pada tahun 2019 lalu (Syahrul Nizam, 2021) . Sampai pada saat ini game tersebut masih terus memantapkan diri sebagai salah satu game MOBA terpopuler.

Mobile legends ini sendiri merupakan game yang berasal dari Tiongkok atau china, game ini dikembangkan oleh developer asal Negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada tahun 2016 lalu. Game ini di pegang oleh developer dari Tiongkok yang bernama Moonton sekaligus perusahaan yang membuat game Mobile Legends itu sendiri. saat ini ML, masih dikembangkan oleh Moonton dan banyak melakukan suatu perubahan atau update terhadap game tersebut. Secara sejarah Mobile Legends tidak hanya dikembangkan oleh Shanghai Moonton Technology Co.,Ltd. sebab , pengembangan game ini juga dilakukan oleh Shanghai Mulong Network and Technology Co.,Ltd. oleh karena itu maka sangat tidak heran jika game tersebut mampu terus bertahan mengingat banyaknya sokongan sumber daya yang bisa mereka manfaatkan, sehingga para gamers dan pro player tidak akan bosan dengan banyaknya hero yang diciptakan dalam game tersebut.

Pada game Mobile Legends sekarang sudah banyak wadah tournament-tournament di Indonesia untuk menjadikan sebuah adu skill dan team dimana mereka akan bertarung dan mendapatkan hadiah yang lumayan besar, mulai dari tournament kecil antar kecamatan, antar sma, nasional, sampai internasional. Dengan adanya tournament tersebut semua team yang mengikuti saling bersikeras mengalahkan satu sama lain guna mendapatkan hadiah tersebut, tak heran jika

para gamers dan proplayer selalu bermain untuk mengasah skill dan chemistry team demi menjadi juara dan yang terbaik di ajang tournament. Hal tersebut yang membuat para pro player setia memainkan game Mobile Legends hingga saat ini

2.1.2.4 Kecanduan Game Online

Kecanduan game online menyebabkan timbulnya salah satu masalah yang mendapat perhatian dari lingkungan masyarakat. (Hussain & Griffiths, 2009) mengungkapkan bahwa game online pada saat ini banyak dimainkan secara berlebihan dan dipakai sebagai dimensi untuk melarikan diri terhadap realitas kehidupan sehingga menyebabkan kecanduan game online.

Kecanduan game merupakan sebuah kasus atau problem yang sudah lama terjadi didalam kehidupan masyarakat dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Organisasi kesehatan dunia atau sering disebut WHO (World Health Organizations) sudah resmi menetapkan bahwa kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru *International Statistical of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. ICD merupakan daftar kasifikasi dari medis yang dikeluarkan oleh WHO yang berisi daftar penyakit serta gejala, tanda, dan penyebabnya, ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehetan diseluruh dunia.

Menurut (WHO) Kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan onlinen ataupun offline (game digital atau video game)

dengan beberapa tanda sebagai berikut; tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap minat atau kegiatan lainnya, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang sudah jelas terlihat.

Sikap atau tingkah laku seorang yang sudah mengalami kecanduan dalam bermain game khususnya pada mobile legends sebenarnya tidak sepenuhnya merupakan niat atau keinginan orang tersebut, namun dengan bermain game mereka hanya ingin bersenang-senang bersama para player atau pemain game lainnya guna mendapatkan kebahagiaan tersendiri, dengan begitu para pecandu game tidak menyadari secara langsung bahwa mereka sudah mengalami kecanduan sehingga bermain game itu menjadi sebuah kebiasaan yang sangat tidak bisa jika tidak dilakukan.

Adapun beberapa dampak kecanduan bermain game online menurut (Ghuman & Griffiths 2012) sebagai berikut:

1. Tidak bisa mengontrol waktu.
2. Kurang peduli terhadap hal-hal yang sedang terjadi dilingkungan sekitar seperti pada orang tua, teman, dan keluarga.
3. Menurunnya prestasi akademis.
4. Serta fungsi kehidupan lainnya.

2.1.2.4.1 Penyebab Kecanduan Game

“*Kecanduan* adalah perilaku yang ingin terus menerus melakukan suatu aktivitas sehingga tidak ingin nya untuk melakukan aktivitas lain selain melakukan hal yang sudah menjadikannya candu. Ditinjau dari teori belajar sosial Terdapat dua simtom yang menjadi tolak ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2003). Seseorang yang mengalami *dependence* pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya terus berjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas seperti hari-hari biasanya. Teori belajar sosial ialah hasil perkembangan teori belajar tradisional mengenai suatu stimulus respon. Teori ini masih memegang inti dari teori yang dikemukakan oleh para *behaviorist*: bagaimana belajar terjadi sebagai sebuah hasil dari suatu pengaruh lingkungan. Bandura memberikan tiga konsep penting yang menjelaskan bagaimana teori belajar sosial mempengaruhi pembelajaran (Miller, 1993):

1. Belajar melalui suatu observasi atau pengamatan bukanlah sekedar meniru perilaku orang lain. Seorang anak dapat membangun sebuah perilaku baru secara simbolis dengan mendengarkan orang lain atau hanya dengan membaca.
2. Reinforcement meskipun tidak diperlukan dalam pembelajaran, namun hal ini sangat membantu dan memudahkan dalam suatu hal pengaturan diri pada seorang anak. Mereka akan melakukan apa saja yang sedang terjadi di sekeliling mereka dan membedakannya menjadi *reinforcement* dan *punishment*

3. *Recipcoral Determinism* menjelaskan bahwa model atau bentuk perubahan perilaku, terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi: Perorangan, perilakunya, dan lingkungan sekelilingnya, kemudian memutuskan kapan menerapkan hasil pengamatan tersebut.

Untuk dapat memahami mengenai kecanduan sebuah game online, maka perlu memahami arti dari kata kecanduan yang awalnya digunakan terutama untuk mengacu kepada pengguna alcohol dan lainnya. Pertama menurut (KBBI) kecanduan ialah kejangitan suatu kesenangan (sehingga melupakan hal-hal lainnya), kedua menurut cambrige dictionary kecanduan merupakan dimana seseorang menyukai sesuatu terlalu berlebihan dan melakukan atau mempunyai itu secara berlebihan. Dengan itu dapat disimpulkan bahwasanya kecanduan merupakan suatu hal yang menyenangkan dengan dilakukan secara berlebihan sehingga dapat melupakan aktifitas atau kegiatan lain.

Abrams dan Niaura (1987-1994) “ menyimpulkan bahwa dasar-dasar belajar sosial dalam hubungannya dengan perkonssumsian alcohol dan kekerasan, dapat juga diterapkan kepada substansi lain pada umumnya”. Menurut teori belajar sosial, manusi dibentuk oleh kultural, dan meniru perilaku orang tua, teman, dan orang ain disekitarnya. Suatu perbedaan individual, seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan suatu pengaruh sosialisasi untuk menentukan sebuah pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengalaman secara langsung dengan substansi menjadikan faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut terus berlanjut. Sebagai contoh, seseorang mendapatkan *reinforcement* positif dari

penggunaan sebuah substansi melalui interaksi sosial, dan *reinforcement* negatif dari pengurangan tekanan. Mereka yang sudah mempelajari bahwa penggunaan substansi dapat membantu memudahkan mereka mengatasinya dalam waktu sesingkat mungkin, maka penggunaan substansi yang selanjutnya akan terjadi.

Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan tentunya dibutuhkan toleransi terhadap sebuah efek *reinforcement* secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkannya untuk mencapai sebuah pengaruh yang diinginkannya. Ketergantungan atau keterbiasaan akan semakin besar, dalam situasi tertentu terdapat resiko-resiko penggunaan suatu substansi untuk menghindari efek *withdrawal*. Individual yang terus-menerus tergantung kepada penggunaan substansi untuk mendapatkan hal yang positif dengan singkat, cenderung mengulangi perilaku yang sama dan memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial, individu, dan lingkungan sekitarnya. Adapun kriteria kecanduan. Menurut Cromie 1999 dalam (Kem, 2005), karakteristik kecanduan cenderung pada progresif seperti sebuah siklus, Nicholas Yee (2003) menyebutkan bahwa indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *game*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Cemas, frustrasi dan emosi ketika tidak bermain game.
- b. Perasaan bersalah saat bermain game ketika kalah.
- c. Terus bermain meskipun sudah bosan atau sudah tidak menikmatinya lagi
- d. Teman, orang tua, atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan pelaku karena game.

e. Masalah dalam kehidupan sosial.

f. Masalah dalam hubungan dengan orang lain.

Untuk mengatakan seorang pecandu bukan lah hal yang mudah. Namun ada dua hal yang bisa dijadikan tolak ukur seperti halnya kecanduan terhadap suatu substansi. Terdapat dua simtom yang menjadi tolak ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal* (Yee, 2003). Seseorang yang mengalami *dependence* pada suatu zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat sebuah hidup yang terus berjalan, tanpa zat tersebut maka dia tidak akan bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan sebuah zat dihentikan maka dia akan mengalami *withdrawal* (penarikan diri) yang ditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi.

Cromie 1999 dalam (Kem, 2005) “menyatakan bahwa ancaman paling umum saat seseorang tersebut sudah kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individual akan lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, jika sedang dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *selfesteem* yang rendah”. Hal ini sangat mempengaruhi hubungan dengan teman, orang tua, dan pembimbing. Pecandu akan kesulitan membedakan antara pemain atau fantasi dan kenyataan/realita, pecandu akan cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

Kecanduan sebuah internet game merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya Internet Addiction Disorder (IAD). Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptive mengarah pada

perusakan atau *distress* yang signifikan. Adapun empat aspek kecanduan game online menurut Chen dan Chang (2008:45) sebagai berikut:

1. Toleransi, dalam hal ini dapat diartikan bahwa sebagai sikap penerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online *Mobile legends*. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet akan meningkat secara pesat.
2. Penarikan diri (*withdrawal*), merupakan sebuah salah satu upaya untuk menarik diri dari suatu hal, yang dimaksud dalam penarikan diri ini adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal kecuali *game online*.
3. Compulsion (komplusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri secara terus-menerus untuk bermain game online.
4. interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan orang lain di lingkungan sekitar dan juga masalah kesehatan.

Dengan adanya penyebab kecanduan dalam bermain sebuah game, peneliti memiliki saran untuk setidaknya mengurangi beberapa sikap dan perilaku

tersebut. Tentunya hal ini akan berguna bagi permainan Mobile Legends agar menjadi lebih baik kedepannya.

2.1.3 Kerangka Teoritis

Teori adalah hal yang penting dalam suatu ilmu pengetahuan. Dalam penelitian, teori mempunyai bagian yang sangat penting dalam pembentukan suatu penelitian. Tanpa adanya teori berarti hanya ada serangkaian data saja, dan tidak akan ada ilmu pengetahuan dalam artian dari sebuah teori. Tentunya peneliti tidak dapat melakukan penelitian dengan benar tanpa memahami teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Kerangka teori memiliki sebuah maksud untuk memberikan suatu gambaran mengenai dengan apa teori yang akan digunakan sebagai sebuah landasan pada penelitian yang akan dijalankan. Dengan adanya kerangka teori inilah merupakan ciri bahwa penelitian tersebut melewati cara ilmiah untuk mendapatkan data serta informasi, dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori sikap (*Theory of Attitudes and behavior*).

2.1.3.1 Sikap (*Theory of Attitudes and Behavior*)

Sikap atau perilaku merupakan sebuah bentuk tingkah laku seseorang dalam menunjukkan kepribadian mereka. Teori sikap dan perilaku (*Theory of Attitude and Behavior*) yang dikembangkan oleh Triandis (1980) menyatakan

bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh sikap yang terkait dengan apa yang orang-orang ingin lakukan serta terdiri dari keyakinan tentang konsekuensi dari melakukan perilaku, aturan-aturan sosial yang terkait dengan apa yang selalu mereka pikirkan akan mereka, dan suatu kebiasaan yang terkait dengan apa yang mereka biasa lakukan. Perilaku tidak mungkin terjadi jika situasinya tidak memungkinkan. Teori sikap dan perilaku (*Theory of Attitudes and Behavior*) ini tentunya dapat menjelaskan bagaimana seorang pecandu game online mobile legends memiliki sifat independen, maka dia akan berperilaku independen atau tidak bisa dipengaruhi oleh pihak lain.

Adapun definisi sikap (attitude) adalah “suatu kecenderungan untuk mereaksi suatu hal orang atau benda dengan suka, tidak suka, dan acuh tak acuh” M Alisuf Sabri (2010) hal ini melibatkan emosi dan pendapat orang tersebut seperti setuju, tidak setuju, baik, tidak baik, senang tidak senang dan sebagainya. Disebutkan oleh Lapierre, bahwa sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi, atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial atau secara sederhana, sikap adalah suatu tanggapan stimulus sosial yang telah terkondisikan Azwar S (2013).

Sikap ialah tanggapan atau reaksi yang masih belum diketahui atau tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat dengan langsung tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup (Rajaratenam dkk., 2014). Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya suatu kesesuaian sebuah reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap

stimulus sosial. Dari definisi-definisi yang telah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan tanggapan reaksi seseorang terhadap suatu objek tertentu yang bersifat positif ataupun negatif yang diwujudkan dalam bentuk suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek tertentu.

Adapun ciri-ciri sikap menurut Notoatmodjo (2010) sebagai berikut:

- a. Sikap bukan merupakan bawaan dari lahir namun sikap dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan itu dalam hubungannya dengan objeknya.
- b. Sikap merupakan hal yang dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat berubah pada seseorang bila terdapat keadaan dan syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
- c. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai sebuah hubungan tertentu terhadap suatu objek. Dengan kata lain sikap itu terbentuk, dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu.
- d. Objek sikap itu merupakan suatu hal tertentu tapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
- e. Sikap memiliki segi-segi motivasi dan segi-segi suatu perasaan.

Selain ciri- ciri yang telah dijabarkan di atas adapun 4 fungsi sikap menurut Damiati dkk (2017) yaitu:

- a. Fungsi utilitarian merupakan fungsi yang berhubungan dengan prinsip-prinsip dasar imbalan dan hukuman.

- a. Fungsi ekspresi nilai berarti konsumen mengembangkan sikap terhadap suatu merek atau produk bukan didasarkan atas manfaat produk itu, tetapi lebih mengekspresikan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- b. Fungsi mempertahankan ego berarti sikap yang dikembangkan oleh konsumen cenderung untuk melindunginya dari tantangan eksternal maupun perasaan internal.
- c. Fungsi pengetahuan berarti sikap dapat membantu konsumen mengorganisasi informasi yang begitu banyak.

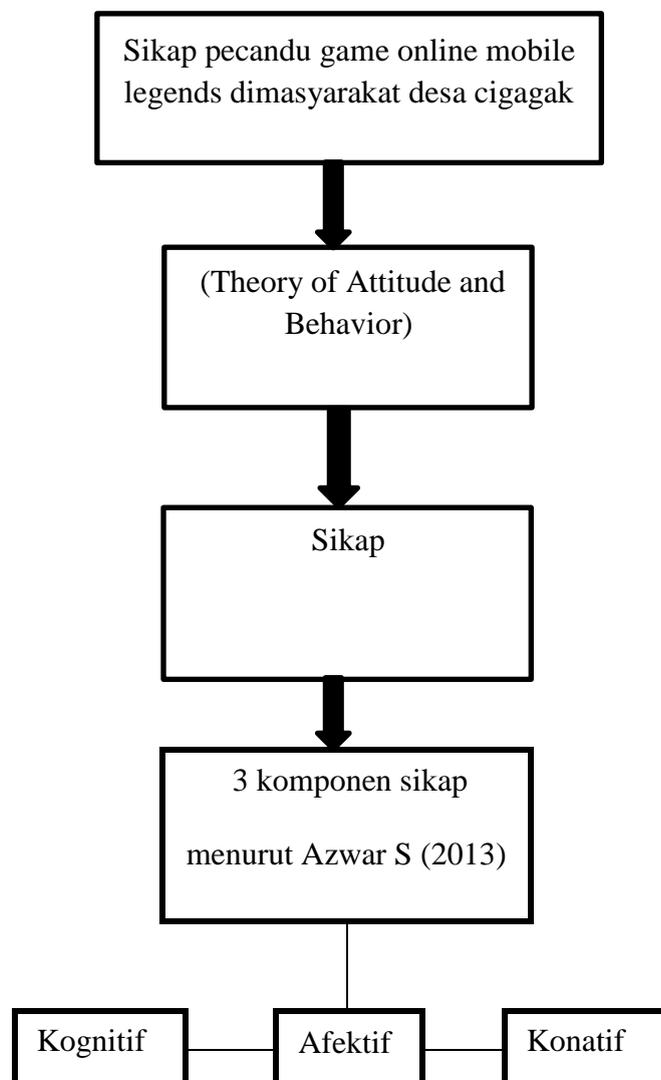
Menurut Azwar S (2013), struktur suatu sikap terdiri dari tiga komponen yang saling menunjang yaitu:

- a. Komponen kognitif merupakan representasi dengan apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap.
- b. Komponen afektif merupakan sebuah perasaan yang menyangkut aspek emosional, atau sebuah perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.
- c. Komponen konotatif ialah sebuah aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai sikap yang dimiliki oleh seseorang. Aspek ini merupakan sebuah kecenderungan untuk bertindak dan bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu.

2.2 Kerangka Pemikiran

Dalam suatu penelitian tentu sangat penting adanya kerangka pemikiran, karena kerangka pemikiran merupakan perpaduan antara teori, fakta, kajian kepustakaan dan observasi, yang akan digunakan sebagai dasar suatu penelitian. Maka dari itu peneliti membentuk suatu kerangka pemikiran sebagai berikut di bawah ini:

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran



“Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting” Sugiyono (2019:95). Penelitian ini meneliti tentang bagaimana sikap *pecandu game online mobile legends*. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan studi Deskriptif Kualitatif dengan teori sikap (Theory of Attitude and Behavior) sehingga hasil penelitian ini dapat mengetahui sikap pecandu game online mobile legends dalam kehidupan sehari-harinya, dalam hubungan sosial dimasyarakat, dan terhadap orang tua ataupun keluar