

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dapat diartikan sebagai kumpulan teori yang dapat menjadi sebuah dasar untuk menjawab suatu permasalahan dalam suatu penelitian. Selain itu, landasan teori dapat diambil dari berbagai penelusuran dan analisis literatur yang relevan dari berbagai macam sumber seperti jurnal, skripsi, artikel dan sumber-sumber lainnya.

Peneliti juga mencari informasi dari beberapa penelitian terdahulu yang sekiranya serupa sebagai sebuah salah satu tolak ukur dan perbandingan yang dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian baik mengenai persamaan maupun perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu sebagai referensi.

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian sejenis adalah penelitian yang dibuat oleh peneliti sebelumnya yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini sebagai salah satu sumber referensi. Diadakannya review penelitian sejenis ini bertujuan agar menghindari permasalahan duplikasi pada objek penelitian yang serupa. Oleh karena itu, Peneliti mendapatkan jurnal dan penelitian yang menjadi bahan pendukung, pelengkap dan pembanding yang dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka yang ada. Berikut adalah

penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian:

1. Nurfadhillah Salahuddin, Patmawaty Taibe, Minarni (2024).
Universitas Bosowa. Jurnal yang berjudul “Pengaruh *Self-control* Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja Akhir Pengguna Media Sosial Instagram di Kota Makassar” Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Self-control* terhadap agresivitas verbal pada remaja akhir pengguna media sosial Instagram di Kota Makassar. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 78.7% kontribusi variabel *Self-control* pada agresivitas verbal remaja akhir pengguna media sosial Instagram di kota makassar dengan arah pengaruh negatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *Self-control* maka semakin rendah agresivitas verbal remaja akhir pengguna media sosial Instagram di Kota Makassar.
2. Jims J. Mantiri, Tellma M. Tiwa, Marssel M. Sengkey (2023).
Universitas Negeri Manado. Jurnal yang berjudul “Pengaruh Konformitas Terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* Pada Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh konformitas terhadap perilaku *Toxic disinhibition*

online pada komunitas Gamers Mobile Legend di Tondano. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konformitas mempengaruhi perilaku *Toxic disinhibition online* secara positif. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku *Toxic disinhibition online* khususnya dalam permainan mobile legends yaitu adanya kenyamanan dalam anonimitas, permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja.

3. Ade Irfa, Untung Sumarwan (2024) Universitas Budi Luhur Jakarta. Jurnal yang berjudul “Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial” Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana perspektif Teori Kontrol Sosial terhadap pemain game Mobile Legends yang melakukan dan tidak melakukan Toxic Disinhibition. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain game yang memenuhi empat elemen kontrol sosial dari Travis Hirschi dapat mengontrol perilaku mereka untuk tidak melakukan tindakan menyimpang seperti toxic disinhibition pada game Mobile Legends.

4. Kriko Rasiqoh Alifah (2024). Universitas Islam Negeri Salatiga. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Anonimitas dan Online *Disinhibition Effect* terhadap Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja Pengguna Sosial Media Di Salatiga” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh anonimitas dan online *disinhibition effect* terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna sosial media di salatiga. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian Kuntitatif. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas berada pada kategori sedang dengan presentasi 62% lalu online *disinhibition effect* berada pada kategori sedang dengan presentase 65% dan terakhir perilaku *cyberbullying* berada pada kategori sedang yaitu 61%.
5. Fadlia Hikmah Ramadani (2024). Universitas Islam Negeri Salatiga. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* Pada Gen Z Pengguna Instagram Di Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap” Tujuan Penelitian ini Adalah untuk mengetahui variasi kecerdasan emosional dan variasi perilaku *toxic online disinhibition*, serta mengkaji pengaruh kecerdasan emosional terhadap perilaku *toxic online disinhibition* pada Gen Z pengguna instagram di Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap. Metode Penelitian yang digunakan adalah

metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi kecerdasan emosional pada Gen Z pengguna instagram dikategorikan pada tingkatan tinggi sebanyak 60%, sedang sebanyak 39%, dan rendah sebanyak 1% dari keseluruhan sampel. Sedangkan variasi perilaku *toxic* online *disinhibition* dikategorikan pada tingkatan rendah sebanyak 89%, sedang sebanyak 11%, dan tidak ada responden yang berada di kategori tinggi. Selanjutnya, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap perilaku *toxic* online *disinhibition*.

No	Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan dan perbedaan	Hasil Penelitian
1	Nurfadhillah Salahuddin, Patmawaty Taibe, Minarni (2024). Pengaruh <i>Self-control</i> Terhadap Agresivitas Verbal Pada	Metode Kuantitatif	Persamaannya terletak pada Variabel X yang diteliti yaitu “ <i>Self-control</i> ”. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 78.7% kontribusi variabel <i>Self-control</i> pada agresivitas verbal remaja akhir pengguna media sosial Instagram di

	Remaja Akhir Pengguna Media Sosial Instagram di Kota Makassar			kota makassar dengan arah pengaruh negatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi <i>Self-control</i> maka semakin rendah agresivitas verbal remaja akhir pengguna media sosial Instagram di Kota Makassar.
2	Jims J. Mantiri, Tellma M. Tiwa, Marssel M. Sengkey (2023). Pengaruh Konformitas Terhadap Perilaku <i>Toxic disinhibition online</i> Pada	Metode Kuantitatif	Persamaannya terletak di Variabel Y yang diteliti, yaitu <i>Toxic disinhibition online</i> , Sedangkan perbedaannya terletak Variabel X, peneliti menggunakan <i>Self- control</i> sebagai	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konformitas mempengaruhi perilaku <i>Toxic disinhibition online</i> secara positif. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perilaku <i>Toxic</i>

	Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano		variabel X, sedangkan penelitian sejenis menggunakan Konformitasi sebagai Variabel X.	<i>disinhibition online</i> khususnya dalam permainan mobile legends yaitu yaitu adanya kenyamanan dalam anonimitas, permainan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan negara, adanya perilaku AFK yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja
3	Ade Irfa, Untung Sumarwan (2024)	Metode Kualitatif Deskriptif	Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan. Peneliti	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain

	Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial		menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian sejenis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	game yang memenuhi empat elemen kontrol sosial dari Travis Hirschi dapat mengontrol perilaku mereka untuk tidak melakukan tindakan menyimpang seperti <i>toxic disinhibition</i> pada game Mobile Legends
4	Kriko Rasiqoh Alifah (2024) Pengaruh Anonimitas dan Online Disinhibition Effect terhadap Perilaku	Metode Kuantitatif	Persamaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian kuantitatif. Sedangkan untuk perbedaannya	Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas berada pada kategori sedang dengan presentasi 62% lalu online <i>disinhibition</i>

	Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Sosial Media Di Salatiga		terletak pada Variabel X, Peneliti hanya meneliti 1 variabel X yaitu <i>Self-control</i> . Lalu untuk penelitian sejenis menggunakan dua Variabel X, yaitu Anonimitas sebagai X1 dan Online Disinhibition effect sebagai X2	<i>effect</i> berada pada kategori sedang dengan presentase 65% dan terakhir perilaku <i>cyberbullying</i> berada pada kategori sedang yaitu 61%.
5	Fadlia Hikmah Ramadani (2024) Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku <i>Toxic disinhibition online</i> Pada Gen Z Pengguna Instagram Di	Metode Kuantitatif	Persamaannya terletak pada Metode Penelitian yang diteliti, yaitu Metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada Variabel X yang diteliti yaitu kecerdasan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi kecerdasan emosional pada Gen Z pengguna instagram dikategorikan pada tingkatan tinggi sebanyak 60%, sedang sebanyak 39%, dan rendah

	Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap		emosional sedangkan peneliti meneliti <i>Self-control</i> sebagai Variabel X.	sebanyak 1% dari keseluruhan sampel. Sedangkan variasi perilaku <i>toxic online</i> <i>disinhibition</i> dikategorikan pada tingkatan rendah sebanyak 89%, sedang sebanyak 11%, dan tidak ada responden yang berada di kategori tinggi. Selanjutnya, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap perilaku <i>toxic</i> <i>online disinhibition</i>
--	--	--	--	---

Tabel 2. 1

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu keterkaitan antar konsep atau variabel dari masalah yang ingin diteliti. kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun dianalisis dari suatu penelitian. Dengan demikian dengan adanya kerangka konseptual ini diharapkan dapat memberi suatu gambaran dan asumsi dari variabel-variabel yang akan diteliti. Berikut ini adalah kerangka konseptual yang akan menjadi dasar dari penelitian ini:

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan, pertukaran informasi, gagasan, perasaan dari komunikator kepada komunikan yang memiliki tujuan untuk bisa dipahami atau memahami sebuah pesan. Istilah Komunikasi dalam Bahasa Inggris yang berasal dari kata Latin "*communis*" yang artinya "sama", *communication*, *communicare*, *communico* yang berarti "membuat sama".

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi akan terjadi ketika seorang manusia melakukan interaksi dengan manusia lain, dapat disimpulkan bahwa komunikasi timbul sebagai akibat adanya hubungan antara individu atau kelompok dengan yang lainnya. Komunikasi dapat berjalan efektif ketika komunikasi tersebut terjadi secara dua arah yang dimana makna tersebut serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator. Maka dari itu, komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang dapat berupa pesan informasi, ide, emosi, keterampilan dan sebagainya melalui simbol

atau lambang yang dapat menimbulkan efek berupa tingkah laku yang dilakukan dengan media-media tertentu.

2.2.1.1 Proses Komunikasi

Proses Komunikasi terbagi menjadi dua, yaitu proses primer dan proses sekunder:

- Proses Primer yaitu suatu proses penyampaian pesan kepada orang lain dengan menggunakan lambang sebagai media. Meliputi bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain-lain yang dapat menerjemahkan pemikiran komunikator kepada komunikan
- Proses Sekunder yaitu suatu proses penyampaian pesan kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Media kedua meliputi: surat, telepon, surat kabar, radio, televisi, email, film dll. Dalam proses komunikasi sekunder, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat media yang akan digunakan untuk menata lambang dari isi pesan komunikasi.

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi

Menurut Effendy (2003) dalam buku karangannya yang berjudul “Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi”. Fungsi komunikasi antara lain sebagai berikut:

1. Untuk Menyampaikan Informasi, komunikator mampu menyampaikan informasi kepada komunikan serta adanya proses pertukaran informasi antara komunikator dengan komunikan.

2. Untuk Mendidik, dalam Konteks ini yaitu menjelaskan bagaimana komunikasi secara formal maupun informal mampu memberikan atau bertukar pengetahuan. Fungsi mendidik ini dapat juga ditunjukkan dalam bentuk berita dengan gambar atau artikel.
3. Untuk Menghibur, Komunikasi dapat menciptakan interaksi antara komunikator dan komunikan. Interaksi tersebut menimbulkan reaksi interaktif yang dapat menghibur baik terjadi pada komunikator maupun komunikan.
4. Untuk Mempengaruhi, Komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi, terdapat upaya untuk mempengaruhi komunikasi melalui isi pesan yang dikirim oleh komunikator. Upaya tersebut dapat berupa pesan persuasif, yang dapat mempengaruhi komunikan. Komunikasi dapat membawa pengaruh positif maupun negatif, dan komunikan dapat menerima ataupun menolak pesan tersebut tanpa adanya paksaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa fungsi dasar komunikasi adalah untuk dapat menghubungkan antara individu atau kelompok lainnya. Pada saat proses komunikasi terjadi, diharapkan fungsi komunikasi dapat berjalan dengan baik sehingga menimbulkan efek, pengaruh, dan tindakan kepada komunikan atau penerima pesan.

2.2.1.3 Tujuan Komunikasi

Komunikasi memiliki beragam tujuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya tujuan dari komunikasi adalah untuk menyatukan pandangan atau persepsi antara komunikator dengan komunikan supaya informasi yang disampaikan dapat dimengerti. Adapun tujuan tertentu ketika komunikasi sedang berlangsung, antara lain:

1. Untuk Mengubah Sikap, Perubahan sikap dapat terjadi pada komunikator ataupun komunikan. Hal ini tergantung dengan isi dari pesan yang sedang dikomunikasikan. Perubahan sikap dapat berupa sikap menerima, sikap membenci, sikap marah, dan sikap lainnya.
2. Untuk Mengubah Opini, Komunikasi dapat merubah pendapat atau opini seseorang. Hal ini tergantung dari bagaimana cara mereka menyikapi pesan yang diterima. Perubahan pendapat bisa berbentuk penolakan, persetujuan, dan lainnya.
3. Untuk Merubah Perilaku, Pesan dapat mengubah perilaku seseorang atau kelompok pada proses komunikasi berlangsung. Hal ini didasari atas isi pesan didalamnya yang berperan secara sistematis sehingga masuk kedalam perilaku seseorang. Efek pesan yang disampaikan dapat memberikan perilaku yang positif maupun negatif.
4. Untuk Mengubah Masyarakat, Tujuan komunikasi ini untuk mengubah masyarakat atau kehidupan sosial seseorang. Memberikan berbagai informasi pada masyarakat yang tujuannya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi

yang disampaikan. Namun hal ini tidaklah mudah. Masyarakat yang jumlahnya besar belum tentu terpengaruh untuk merubah kehidupan sosial mereka berdasarkan pesan atau informasi yang mereka terima. Tapi bukan hal yang tidak mungkin komunikasi dapat merubah kehidupan sosial suatu masyarakat dalam jumlah yang luas (Effendy, 2003).

Berdasarkan dari tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi sangat berpengaruh besar bagi penerima pesan. Pada dasarnya komunikasi dilakukan untuk mendapatkan perubahan yang sesuai dengan apa yang komunikator inginkan. Hal ini berfungsi menghubungkan beberapa hal yang terpisah, meliputi informasi mengenai pesan atau informasi yang disampaikan terhadap peristiwa atau kejadian.

2.2.2 Psikologi Komunikasi

Psikologi Komunikasi adalah cabang dari dua ilmu pengetahuan yakni ilmu psikologi dan ilmu komunikasi. Komunikasi mempunyai makna yang luas, terbentuk melalui gelombang suara di berbagai tempat atau organisme. Pada psikologi menyebutkan bahwa komunikasi pada penyampaian pesan dari alat indera ke otak atau pada peristiwa dan pada proses yang mempengaruhi system dalam diri.

Psikologi pada dasarnya meneliti kesadaran dan pengalaman manusia. Psikologi memfokuskan perhatiannya pada perilaku manusia dan berusaha memahami proses yang mendasari terjadinya perilaku tersebut. Psikologi meneliti proses pikiran yang menjadi simbol terhadap perilaku manusia, pikiran yang

menjadi simbol serta bentuk-bentuk simbol. Pada saat proses penerimaan pesan sampai pada komunikator, psikologi melihat ke dalam proses tersebut dan menganalisa faktor-faktor personal dan situasional yang mempengaruhinya serta menjelaskan berbagai bentuk komunikasi ketika sendirian atau kelompok.

Menurut Albert Bandura (1977), psikologi komunikasi dalam konteks teori belajar sosial, menerangkan jika perilaku manusia dalam berinteraksi dapat dipengaruhi oleh proses kognitif, afektif, dan konatif. Psikologi komunikasi merupakan peristiwa mental manusia yang membentuk kepribadian pada individu. Komunikasi menjadi hal yang penting untuk pertumbuhan pribadi kita. Melalui komunikasi, kita dapat menemukan jati diri kita, mengembangkan konsep diri serta menetapkan hubungan kita dengan lingkungan sekitar.

Miller, 1974: 4, mendefinisikan psikologi komunikasi sebagai ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental serta behavioural dalam komunikasi. Peristiwa mental merupakan seperti yang disebut Fisher *internal meditation of stimuli*, sebagai akibat dari berlangsungnya komunikasi. Peristiwa behavioural adalah apa yang tampak ketika orang melakukan komunikasi.

Fisher dan Trimo (1986) menguraikan 4 ciri pendekatan psikologi pada komunikasi:

1. Penerimaan stimulus secara indrawi (*sensory reception of stimuli*)
2. Proses yang memisahkan stimulus dan respons (*internal mediation of stimuli*)

3. Prediksi respons (*prediction of responses*)
4. Peneguhan Respons (*reinforcement of responses*)

Menurut penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang bisa dipandang dari sisi psikologi merupakan penerimaan stimulus yang meliputi pesan, suara, warna dan lain-lain. Yang digarap sehingga terjadinya suatu respons. Maka dari itu, Komunikasi tidak bias dipisahkan dari pembahasan perilaku manusia sebagai perwujudan dari jiwannya. Kurangnya komunikasi dapat menghambat perkembangan kepribadian, dan komunikasi pun erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran manusia.

2.2.2.1 Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi memandang bahwa mekanisme proses pengolahan informasi berada diluar kesadaran manusia. Sistem pengolahan informasi oleh individu dengan fokus perhatian pada masukan (input) berupa informasi dan keluaran (output) berupa rencana dan tindakan (behavior) dari sistem kognitif manusia. Hal ini sering menjadi pertanyaan seperti bagaimana individu melakukan persepsi sehingga menimbulkan perhatian, ingatan, intervensi, seleksi, motivasi, perencanaan dan penentuan strategi. Psikologi bertugas menganalisis setiap komponen yang terlibat pada saat proses berjalannya komunikasi, perilaku setiap orang yang berkomunikasi bisa dipengaruhi oleh factor eksternal dan internal. Selain itu, psikologi juga mampu memahami pesan yang disampaikan kemudian diterjemahkan ke dalam pikiran dengan bentuk-bentuk baik itu lambang maupun symbol yang mengakibatkan perubahan pengaruh pada perilaku manusia.

Menurut Morissan (2010), ilmu psikologi komunikasi pada dasarnya dibangun dari berbagai teori yang berupaya menjelaskan bagaimana individu berinteraksi satu sama lain berdasarkan tinjauan psikologi, Walaupun beberapa teori dalam psikologi komunikasi memiliki perbedaan pandangan satu dengan lainnya, namun pada dasarnya teori-teori tersebut memiliki pandangan yang sama terhadap perilaku, sifat serta kognitif yang menghasilkan perilaku.

2.2.2.2 Penggunaan Psikologi Komunikasi

Komunikasi akan berjalan efektif ketika pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penerimannya. Menurut Tubbs dan Moss (2001). Komunikasi yang efektif menimbulkan 5 (lima) Aspek, antara lain:

1. Pengertian, Merupakan isi pesan yang dipahami oleh Komunikator dan komunikannya selaras. Maksudnya pesan yang disampaikan memiliki arti atau makna yang sama ketika dicerna oleh penerima pesan, hal ini penting guna menghindari kesalahpahaman dalam penerimaan pesan.
2. Kesenangan, Komunikasi bukan sekedar proses pertukaran/penyampaian informasi, dengan komunikasi juga kita dapat memberikan pesan yang menimbulkan kesenangan, seperti halnya sapaan yang membuat hubungan terasa lebih baik dan hangat.
3. Mempengaruhi sikap, Komunikasi mampu digunakan untuk mempengaruhi sikap seseorang, komunikasi ini disebut sebagai komunikasi persuasif yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar satu pendapat dengan apa yang mereka sampaikan.

Komunikasi persuasif memerlukan suatu pemahaman terhadap factor-faktor dari komunikator serta pesan yang menimbulkan efek pada komunikan.

4. Hubungan sosial yang baik, Komunikasi merupakan salah satu cara yang dilakukan manusia agar memiliki hubungan yang baik, baik secara individu maupun dengan kelompok disekitar lingkungannya. Oleh karena itu, Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bias hidup sendiri.
5. Tindakan, Penggunaan psikologi komunikasi juga dapat mempengaruhi tindakan individu, sehingga dapat menumbuhkan pengertian terhadap pesan yang disampaikan. Persuasi sebagai komunikasi bertujuan untuk melahirkan suatu tindakan yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu komunikasi efektif jika terdapat kelima unsur tersebut, hal itu juga menjelaskan perspektif psikologi itu sendiri dimaksudkan sebagai perilaku manusia yang didasarkan oleh proses mental.

2.2.2.3 Tujuan Psikologi Komunikasi

Umumnya Psikologi Komunikasi memiliki tujuan yang penting, antara lain:

1. Memprediksi Perilaku, Psikologi komunikasi bertujuan untuk memprediksi gerakan dan perubahan tingkah laku individu saat komunikasi berlangsung antara komunikator dan komunikan.
2. Mengambil Keputusan, Membuat keputusan merupakan tujuan lain untuk membantu dalam memutuskan langkah dan tindakan yang diambil dalam menghadapi lawan bicara. Individu dapat lebih efektif dalam berinteraksi dengan memahami aspek psikologis dalam komunikasi.
3. Meningkatkan Efektivitas Komunikasi, Untuk mencapai efektivitas dalam komunikasi, Individu perlu memahami psikologi lawan bicara, dengan cara menganalisis situasi dan beradaptasi untuk meningkatkan kualitas interaksi.
4. Memahami Diri dan Orang Lain Salah satu tujuan yang penting adalah untuk memahami diri sendiri dan orang lain dalam konteks komunikasi, sehingga dapat membangun dan menciptakan hubungan yang lebih baik dan bermakna.
5. Mengubah Sikap dan Perilaku, Dalam konteks ini, psikologi komunikasi dapat berperan penting untuk mengubah sikap dan perilaku individu melalui proses komunikasi. Hal ini,

memungkinkan komunikator untuk berperan persuasif dalam interaksi mereka.

2.2.3 Definisi Game

Game atau permainan secara umum merupakan suatu kegiatan hiburan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang. Suatu game dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, dalam sebuah game pasti memiliki beberapa aturan tertentu yang mengatur cara bermainnya.

Menurut Hikmatyar (2015), Game merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna mencari kesenangan dan mengembangkan imajinasi. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, game juga berfungsi sebagai alat pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial. Akan tetapi, dibalik efek positifnya sebuah game juga dapat menimbulkan efek negatif, seperti halnya ketika seseorang sudah kecanduan terhadap suatu game, mereka cenderung lupa waktu dan banyak aktivitasnya yang terganggu.

2.2.4 Game Online

Dalam bahasa Inggris, kata "game online" terdiri dari dua suku kata, "game" dan "online." Game online dapat dimainkan hanya jika perangkat yang digunakan saling terhubung ke jaringan internet. Menurut pendapat Samuel (2010:7) game online merupakan suatu permainan dengan mengandalkan jaringan, dimana terjadinya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan misi, dan meraih peringkat tinggi dalam dunia virtual Game online.

Game online ini bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Game online ini tidak hanya bisa dimainkan di computer, melainkan terdapat juga Game berupa konsol, handheld, bahkan di smartphone. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, kuliah, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online merupakan jenis permainan yang dimainkan dan membutuhkan jaringan internet, serta memungkinkan setiap pengguna dapat berkomunikasi secara langsung antar pemain secara realtime. Game online ini dapat diakses menggunakan berbagai macam perangkat seperti komputer, konsol game, bahkan hingga smartphone.

Game online sendiri tentu saja memiliki kelebihan serta kekurangan, Menurut (Mamduh, 2021) Kelebihan bermain game online salah satunya ialah kemampuan untuk berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia dalam satu arena game, terdapat game online yang dapat diunduh secara gratis, meningkatnya kemampuan keterampilan motorik, terutama ketika berhasil mencapai level game yang lebih tinggi, dan kemampuan untuk menghasilkan uang dengan mengembangkan karir sebagai konten kreator atau atlet e-sport. Sedangkan, kekurangan game online adalah memiliki potensi besar adanya pemain yang curang atau cheaters, rasa kecanduan berlebihan, gangguan penglihatan karena mata terlalu lama menatap layar, dan penyakit obesitas atau gangguan lemak jika pemain berlebihan bermain game dan jarang melakukan aktivitas fisik seperti olahraga.

2.2.5 Sejarah Game Online

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika suatu game untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time sharing yang disebut Plato, tercipta untuk memudahkan para siswa belajar secara daring, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang mampu untuk dimainkan oleh banyak pemain (multiplayer games).

2.2.5.1 Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks, dimana pemain bisa memilih permainan mana yang akan dia mainkan dan disesuaikan dengan minat mereka. Berikut adalah beberapa jenis kategori game online yang populer dan banyak dimainkan di seluruh dunia, diantaranya, yaitu:

1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), Game jenis ini biasanya memainkan peran sebagai tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama. Game jenis ini biasanya lebih mengarah ke kegiatan kolaborasi sosial daripada kompetisi. MMORPG juga merupakan termasuk kedalam kategori permainan yang memungkinkan pemain untuk memasuki dunia virtual yang luas, menciptakan sebuah karakter, memainkan karakter, dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Contoh dari jenis permainan ini yaitu Adventure Quests

World, Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy.

2. Battle Royale, Jenis game ini terdiri dari sejumlah besar pemain yang bersaing dan memiliki tujuan untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup di arena terbuka sampai akhir demi memenangkan gamenya. Setiap pemain harus mencari senjata dan perlengkapan untuk bertahan dan menghindari segala bentuk ancaman dari pemain lain. Contoh dari jenis permainan ini yaitu seperti PUBG, Free Fire, Call Of Duty dan Fortnite.
3. First-Person Shooter (FPS), Merupakan jenis game yang berfokus pada pertempuran dan aksi dari sebuah sudut pandang karakter pemainnya secara langsung. Para pemain harus menggunakan senjata yang disediakan untuk mengalahkan lawan dalam berbagai mode permainan. Game jenis ini bias dibilang beragam mulai dari yang berfokus pada aksi hingga yang memiliki elemen taktis dan cerita yang mendalam. Contoh dari jenis game ini yaitu seperti Overwatch, Valorant Counter-Strike dan Point Blank.
4. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Merupakan Suatu game yang dimana para pemainnya menjalankan suatu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas atau base lawan. Game online jenis ini dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan lebih jika dimainkan secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, game ini bisa dibilang game yang memiliki unsur action dan menggunakan konsep strategi. Pada Umumnya game ini memiliki system pertandingan 5vs5 dengan hero yang

dapat kita pilih sendiri, permainan ini juga sangat mengedepankan suatu kerjasama dalam tim. Contoh permainan jenis ini antara lain Dota1, Dota2, Arena of Valor, League Of Legends, Vainglory, Mobile Legends dan lainnya.

2.2.6 Game Mobile legends

Mobile legends merupakan game online yang termasuk kedalam jenis Kategori game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Game ini dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 dan diterbitkan oleh perusahaan yang berasal dari China Yaitu Moonton. Game ini dirancang dan dapat dimainkan di Smartphone seperti Android maupun IOS. Mobile legends hingga saat ini terus memiliki perkembangan yang cukup baik salah satunya dibidang e-sport, game ini bukan hanya sekedar game yang bisa dijadikan sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, akan tetapi tidak sedikit orang yang menjadikan game mobile legend sebagai kerjaan atau mata pencaharian.

Dalam Game Mobile legends terdapat lima mode yang dapat dimainkan yaitu Ranked, Classic, Brawl, Arcade dan Custom. Dalam game terdapat Dua tim yang berisikan lima orang, tim tersebut bisa dikatakan menang ketika salah satu tim mampu menghancurkan Base Turret tim lawan terlebih dahulu sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan tetap mengontrol tiga lane yang biasa disebut sebagai area EXP Lane, MID lane dan Gold Lane.

Mobile legends merupakan salah satu game online yang banyak digemari oleh masyarakat dari mulai anak-anak hingga orang dewasa khususnya mahasiswa.

Dalam game ini kita bisa memainkan berbagai macam hero yang membuat kita tidak jenuh ketika memainkannya, terdapat 128 hero yang bisa kita mainkan dalam game mobile legends per April 2025. Karakter dalam mobile legends terbagi kedalam enam role antara lain tank, support, fighter, assassin/jungler, dan mage.

2.2.6.1 Hero-hero dalam Game Mobile legends

Dalam game mobile legends Semua hero terbagi kedalam enam role/peran yaitu:

1. **Tank**, Tank adalah hero yang memiliki ketahanan yang tinggi. Tugas tank adalah melindungi dan membantu hero lain sekaligus menjadi inisiator dalam pertarungan, tank seringkali menjadi garda terdepan yang menahan lebih banyak damage dari pada hero lain. Dalam game mobile legends, Tank memiliki peran yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap berjalannya suatu match.
2. **Fighter**, Fighter merupakan hero yang bisa dibilang cukup seimbang antara pertahanan dan agresifitasnya. Hero fighter memiliki beberapa skill yang unik dan berguna dalam teamfight, Fighter umumnya bertugas untuk mengganggu hero lawan seperti mage, assassin dan mage saat teamfight berlangsung. Fighter juga seringkali bertugas untuk mengatur teamnya ketika hendak mengambil turtle maupun lord Bersama tanker.
3. **Marksman**, merupakan hero yang memiliki damage yang besar ketika memasuki fase late game, hero marksman cenderung lemah di awal game yang mengharuskan para pemain marksman untuk

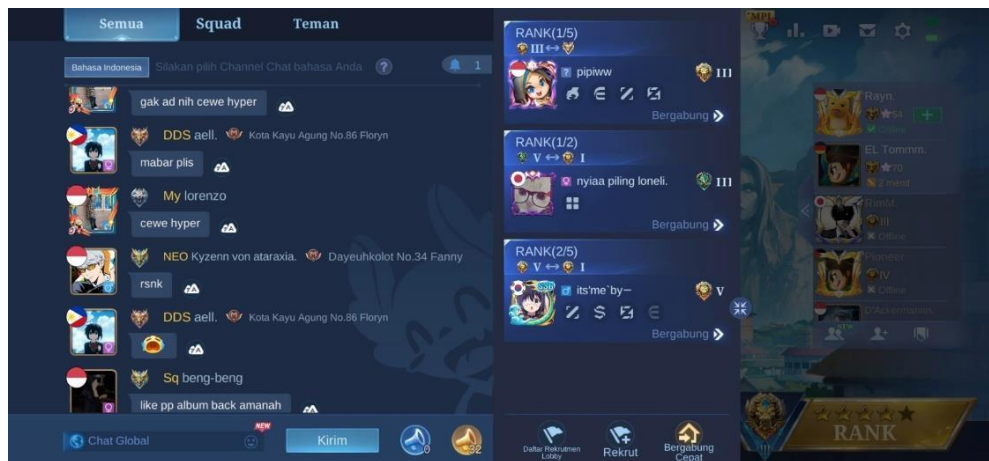
fokus farming dan bermain safety hingga mendapatkan item yang cukup untuk mengikuti teamfight.

4. **Mage**, merupakan hero yang memiliki damage yang tinggi dari awal hingga pertengahan game. Hero-hero mage cenderung memiliki darah dan armor yang sangat tipis sehingga harus tetap waspada dan memperhatikan posisinya agar tidak mati karena terkena serangan dari lawan. Tugas utama mage adalah ikut rotasi ke lane lain bersama tank untuk melakukan ganking dan mengganggu musuh.
5. **Support**, hero support memiliki tugas yang hampir sama dengan tank yaitu melindungi dan menjaga teman dari gangguan/serangan musuh. akan tetapi, hero support biasanya memiliki darah dan ketahanan yang sangat rendah, sehingga hero support lebih mengandalkan skill-skill uniknya yang dapat membantu rekan tim seperti melakukan healing dan memberikan crowd control.
6. **Assasin**, merupakan hero yang memiliki damage dan mobilitas yang tinggi untuk mengeliminasi lawannya. Hero ini memiliki tugas untuk farming terlebih dahulu untuk mengumpulkan gold dan membeli item dengan cepat untuk meningkatkan damagenya agar mudah mengeliminasi lawan. Hero assassin biasanya bergabung dengan teamfight ketika sudah ada inisiasi dari tank maupun fighter.

2.2.6.2 Fitur Pada Game Mobile Legends

Terdapat beberapa fitur dalam game mobile legends yang biasa digunakan untuk berkomunikasi antar pemain, antara lain:

a. Team chat atau Chat All



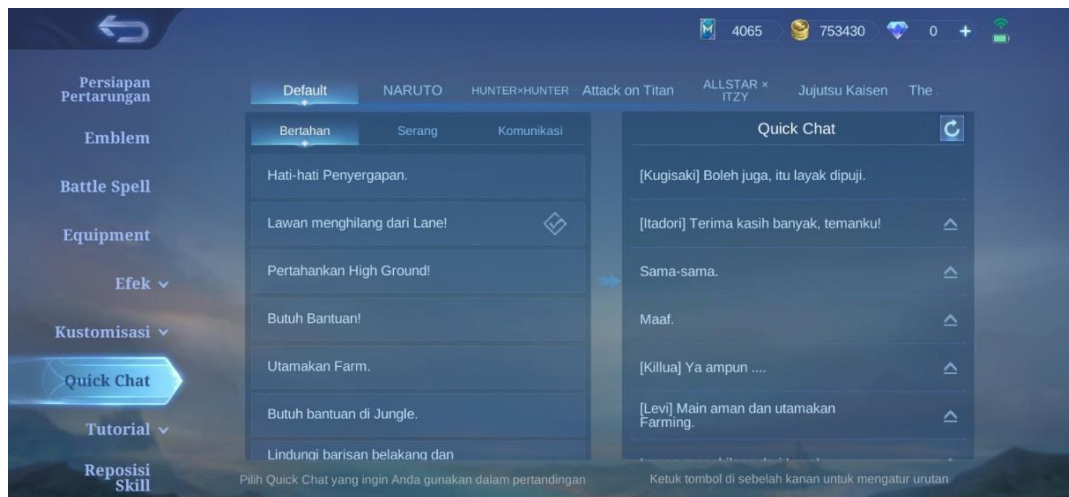
Gambar 2. 1

Team Chat atau Chat All

Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti

Fitur ini merupakan salah satu fitur yang digunakan untuk berkomunikasi antar pemain. Para pemain seringkali mencari teman atau team untuk mabar melalui fitur ini. Terdapat berbagai macam interaksi di dalam fitur ini, seperti promosi, ajakan bermain rank, mencari teman, mencari pasangan dll. Fitur ini memiliki dampak positif dan negatifnya, salah satu bentuk positif dari fitur ini adalah mampu memudahkan para pemain untuk berkomunikasi, Sedangkan dampak negatifnya adalah sering terdapat perilaku atau tindakan seperti menghina. Memfitnah, rasis, sara dan bentuk perilaku toxic lainnya.

b. Fitur Quick Chat



Gambar 2. 2

Fitur Quick Chat

Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti

Fitur *Quick Chat* merupakan fitur komunikasi yang bisa digunakan ketika berada didalam permainan. Fitur ini memudahkan para pemain untuk berkomunikasi tanpa harus mengetik dahulu, para pemain bisa langsung memilih Berbagai macam Quick chat yang sudah dipilih dan menyesuaikan dengan kondisi didalam game. Contohnya seperti Quick chat “Mainnya Hebat” “atau Serang Turtle”. Game mobile legends juga sering kali mengeluarkan *Quick Chat* Eksklusif Ketika melakukan kolaborasi seperti dengan anime *Attack on titan*, *Naruto* dan *Jujutsu kaisen*.

c. Voice Chat



Gambar 2.3

Fitur Voice Chat

Sumber: Hasil dokumentasi peneliti

Fitur ini merupakan fitur yang mampu berkomunikasi menggunakan suara langsung oleh para pemain baik di ingame ataupun ketika masih di dalam lobby. Fitur ini sangat berguna agar kerjasama tim berjalan dengan baik karena berkomunikasi secara langsung menggunakan suara tanpa harus mengetik.

2.2.7 Self-control

2.2.7.1 Definisi Self-control

Kontrol diri (*Self-control*) merupakan sebuah kemampuan individu dalam membimbing, mengatur dan mengarahkan suatu perilaku yang mampu membawa ke arah yang positif. Menurut De Wall, Baumeister, Stillman, & Gailiot, (2005), *Self-control* dapat diartikan sebagai kecakapan individu dalam menahan dan mengendalikan perilaku sosial yang tidak pantas. Sedangkan Wolfe & Higgins, (2008), mengemukakan bahwa self- control merupakan suatu kecondongan individu untuk mempertimbangkan berbagai konsekuensi dalam berperilaku.

Self-control juga menggambarkan suatu keputusan individu melalui pertimbangan kognitif dalam menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu. Kontrol diri diperlukan untuk membantuk individu dalam mengatasi dan menghindari berbagai hal yang dapat merugikan orang lain. Kontrol diri berhubungan dengan bagaimana suatu individu dapat mengendalikan emosi serta dorongan dorongan yang ada pada dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Self-control* merupakan suatu bentuk pengendalian diri yang wajib dimiliki setiap individu dalam mengontrol diri mereka kedalam hal yang lebih positif agar dapat membentuk karakter yang baik dalam diri individu.

2.2.7.2 Ciri-Ciri *Self-control*

Menurut Thompson (dalam Smet, 1994 : 95) ciri-ciri kontrol diri antara lain:

1. Kemampuan dalam mengontrol stimulus, merupakan sebuah kecakapan dalam mengetahui kapan dan bagaimana stimulus yang tidak dikendaki muncul dengan cara mencegah dan menjauhinya.
2. Kemampuan mengantisipasi keadaan/peristiwa, merupakan kemampuan untuk mencegah suatu keadaan atau kejadian itu terjadi, menghadapi keadaan/kejadian saat terjadi melalui berbagai pertimbangan yang relatif objektif.
3. Kemampuan memahami peristiwa, merupakan kecakapan dalam menilai dan menafsirkan suatu peristiwa yang terjadi

4. Kemampuan mengambil tindakan/keputusan, Merupakan suatu kemampuan dalam memilih tindakan terhadap suatu peristiwa yang terjadi.

2.2.7.3 Jenis-Jenis *Self-control*

Menurut Ghufon dan Risnawati terdapat tiga jenis *Self Control* yang berdasarkan pada kualitasnya yaitu:

1. Over Control, Merupakan suatu pengendalian diri yang dilakukan dengan berlebihan yang dapat menyebabkan diri kita menahan untuk melakukan sesuatu.
2. Under Control, Merupakan suatu pengendalian diri dengan cara melepas impuls dengan bebas tanpa ada hambatan atau pertimbangan.
3. Appropriate Control, yaitu suatu pengendalian diri yang dilakukan dengan cara mengendalikan impuls dengan cepat.

2.2.7.4 Fungsi *Self-control*

Terdapat empat fungsi *Self-control* antara lain:

1. Tidak terlalu mementingkan orang lain, maksudnya dalam hal ini adalah ketika seseorang yang memiliki *Self-control* yang baik maka cenderung lebih fokus memperhatikan kebutuhan dirinya sendiri dari pada orang lain.
2. Membatasi keinginan untuk mengendalikan orang lain, Artinya bahwa individu mampu membatasi keinginannya terhadap keinginan

orang lain dan dapat memberikan ruang kepada orang lain untuk memberikan gagasannya.

3. Membatasi tingkah laku negatif, individu dengan *Self-control* yang baik dapat menahan diri mereka untuk tidak melakukan tindakan atau perilaku negatif yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang ada.
4. Membantu memenuhi kebutuhan, yang dimaksud disini adalah ketika adanya *Self-control* dapat membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

2.2.7.5 Aspek-aspek *Self-control*

Menurut Averill (dalam Adeonalia, 2002: 37) Aspek-aspek yang ada dalam *Self-control* antara lain:

1. Behavioral Control

Merupakan suatu kemampuan individu untuk mempengaruhi atau mengubah suatu keadaan yang tidak menyenangkan, dimana kemampuan ini berupa kemampuan mengontrol perilaku. Maka dalam hal ini perilaku memiliki peran yang sangat penting sehingga jika individu memiliki *Self-control* yang baik maka ia dapat mengatur tindakannya sesuai dengan kemampuannya. Sebaliknya jika perilaku seseorang tidak dapat dikontrol, maka dapat menimbulkan terjadinya perilaku yang menyimpang.

2. Cognitive Control

Merupakan Kemampuan individu dalam mengolah suatu informasi yang ia terima namun tidak ia inginkan dengan cara menggabungkan, menilai, atau menginterpretasikan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif dan mengatasinya dengan melakukan pertimbangan.

3. Decision Control

Merupakan sebuah Kemampuan individu ketika memilih suatu keputusan yang telah ia pertimbangkan dan yakini. Self Control disini dapat berfungsi dengan baik jika terdapat kesempatan dan kebebasan dalam diri suatu individu untuk menentukan berbagai tindakan yang ada dan sesuai dengan dirinya.

2.2.8 *Toxic disinhibition online*

Lapidot & Barak (2012) menyatakan bahwa toxic online disinhibition merujuk pada perilaku negatif yang timbul dari hilangnya pengendalian diri, sering kali memperlihatkan perilaku agresif yang tidak termanifestasikan dalam kehidupan nyata. Perilaku *Toxic disinhibition online* terjadi diawali dengan adanya aktivitas dari online flaming dan perilaku ekspresi emosi, yang sering kali melibatkan tindakan yang dapat merugikan terhadap orang lain atau bahkan merusak citra diri sendiri tanpa adanya pertumbuhan pribadi yang berdampak positif (Suler, 2004).

Suler, (2004) juga menambahkan bahwa *Toxic disinhibition online* merupakan hilangnya aturan-aturan sosial dan hambatan yang hadir dalam interaksi

tatap muka selama interaksi dengan orang lain dalam internet. Hambatan yang sering muncul untuk menghalangi ataupun menyembunyikan emosi sering hilang dalam dunia maya yang ditunjukkan dengan berbagai perilaku khusus ketika online. Menurut Lea (dalam Wang, Kuei-ing & Jou-fan, 2014) *Toxic disinhibition online* merupakan perilaku flaming atau komunikasi mengancam dan juga perilaku tidak sopan dan ekspresi dari perasaan pribadi seseorang kepada orang lain melalui jaringan komputer.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa toxic online disinhibition adalah perilaku negatif, yang mana merupakan hasil dari perilaku agresif seseorang yang ditampilkan saat berada di lingkungan internet. Perilaku tersebut dapat berupa kata kasar, ancaman dan ujaran kebencian.

2.2.8.1 Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Toxic disinhibition online*

Suler (2004) Mengemukakan terdapat enam faktor *Toxic disinhibition online* antara lain:

1. *Dissociative Anonymity*, Merupakan kemungkinan individu untuk Menyembunyikan atau mengubah identitas asli mereka Sehingga mereka merasa terpisah dari tindakan online nya dengan kehidupan nyata.
2. *Invisibility*, Merupakan gambaran ketika individu merasa tidak terlihat secara fisik oleh orang lain sehingga menimbulkan keberanian untuk melakukan sesuatu secara online tanpa ada pertimbangan. Seperti contoh orang lebih mudah mengatakan kata kasar atau perilaku buruknya di internet karena tidak melihat reaksi langsung orang lain.

3. *Asynchronicity*, Merupakan interaksi online yang sering kali tidak terjadi secara realtime, adanya waktu yang terdistorsi dalam interaksi online memungkinkan beberapa respon tertunda, sehingga tidak mampu menahan perilaku seseorang. Contohnya ketika individu tidak mendapatkan tanggapan langsung, orang merasa bebas mengeluarkan kata-kata kasar tanpa harus menghadapi respons seketika.
4. *Solipsistic Introjection*, Suler (2004) berpendapat bahwa interaksi online dapat berkembang menjadi sebuah introjected dasar psikologis di mana pikiran seseorang memainkan peran fantasi secara tidak sadar. Sebagai contoh, ketika individu merasa tidak ada interaksi nyata, mereka mungkin menganggap orang lain sebagai “karakter” fiksi, dimana lebih mudah diperlakukan dengan tidak baik.
5. *Dissociative Imagination*, Merupakan pemisahan antara dunia online dan dunia nyata, sehingga norma dan aturan dari dunia online tidak diterapkan seperti bermain game dengan identitas berbeda.
6. *Minimization Of Status And Authority*, dalam dunia online beberapa otoritas sering kali diabaikan, status seseorang ketika sedang online kemungkinan tidak diketahui oleh orang lain dan tidak terlalu berdampak besar di kehidupan nyata sehingga membuat orang lain merasa bebas dan dapat melakukan apapun di dunia online karena tidak ada figur yang mengontrol.

2.2.8.2 Aspek *Toxic disinhibition online*

Terdapat dua aspek *Toxic disinhibition online* menurut Joinson dalam (Gackenbach, 2007) antara lain:

- 1) Self-Disclosure, Merupakan tindakan individu yang cenderung lebih terbuka dalam lingkungan online daripada ketika berinteraksi di dunia nyata dengan orang lain. Pengungkapan informasi pribadi yang terlalu berlebih disini dapat menyebabkan dampak negatif.
- 2) Flaming, Merupakan istilah yang menggambarkan suatu tindakan negatif seperti mengirim pesan provokatif, ujaran kebencian maupun menghina ketika di dunia online.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Kognitif Sosial

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori Kognitif Sosial dari Albert Bandura (2008:94-124) Teori ini adalah perkembangan dari teori belajar sosial (social learning theory). Teori kognitif sosial adalah teori pembelajaran yang intinya bahwa individu belajar melalui observasi dengan perilaku, lingkungan, dan kognisi sebagai faktor primer dari perubahan atau pembentukan perilaku individu. dan setiap perilaku yang dilihat oleh individu tersebut dapat mengubah cara berpikir individu tersebut (kognisi). Teori Kognitif sosial merupakan teori yang bertujuan untuk memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia (Bandura, 1986). Menurut Bandura dalam Hergenhahn dan Olson (2008: 363-366) menyebutkan empat proses yang memengaruhi belajar observasional sebagai berikut:

1. Proses Atensional, Sebelum sesuatu dapat dipelajari dari model, model itu harus diperhatikan. Bandura menganggap belajar adalah proses yang harus berlangsung, tetapi dia menunjukkan bahwa hanya yang diamati saja yang dapat dipelajari.
2. Proses Retensional Agar informasi yang telah diperoleh dari observasi dapat berguna, informasi itu harus diingat atau disimpan. Bandura berpendapat bahwa ada retentional process (proses retensional) dimana informasi disimpan secara simbolis melalui dua cara yaitu, secara imajinal (imajinatif) dan secara verbal.
3. Proses Pembentukan Perilaku Behavioral production process (proses pembentukan perilaku) menentukan sejauh mana hal-hal yang telah dipelajari akan diterjemahkan kedalam tindakan atau performa.
4. Proses Motivasional Dalam teori Bandura, penguatan memiliki dua fungsi utama. Pertama, ia menciptakan ekspektasi dalam diri pengamat bahwa jika mereka bertindak seperti model yang dilihatnya diperkuat untuk aktivitas tertentu, maka mereka akan diperkuat juga. Kedua, ia bertindak sebagai insentif untuk menerjemahkan belajar ke kinerja.

Sosok yang dijadikan sebagai model di internet biasanya artis, content creator favorit, hingga teman dan musuh dalam bermain game online. Individu kemudian mencerminkan apa yang ada pada modelnya dengan cara melihat dan bertindak sesuai dengan apa yang mereka lakukan mulai dari gaya bicara dan gaya bermain. Salah satu studi penting dilakukan oleh Xiao et al. (2013) yang telah menggunakan Teori Kognitif sosial untuk menjelaskan Perilaku Cyberbullying.

Selain itu, berbagai penelitian telah menggunakan teori ini untuk menjelaskan berbagai bentuk agresi (Anderson et al., 2003).

Teori Kognitif sosial merupakan teori yang tepat untuk memprediksi Perilaku toxic, dikarenakan teori ini secara khusus menangkap interaksi antara determinan personal seperti sikap (misalnya, keyakinan memiliki keterampilan terkait permainan yang unggul) dan motivasi (misalnya, mendapatkan persetujuan dari pemain lain yang menampilkan perilaku toxic), serta determinan lingkungan seperti norma kelompok atau tekanan sosial dalam komunitas game.

Berdasarkan Teori Kognitif Sosial Bandura, perilaku toxic disinhibition online dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara faktor personal (self-control), lingkungan (norma dalam game), dan pembelajaran observasional seperti perilaku meniru flaming atau ujaran kebencian yang diperkuat oleh umpan balik sosial dari pemain lain. Pemain yang sering terpapar perilaku toxic dari pemain lain atau mungkin menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar, terutama jika tidak ada sanksi yang jelas. Self-control yang rendah memperburuk kecenderungan ini, karena individu kurang mampu mengendalikan impuls negatif saat emosi terpicu oleh kekalahan atau kesalahan rekan tim.

Dengan demikian, teori ini memberikan kerangka yang komprehensif untuk menganalisis bagaimana faktor internal dan eksternal saling memengaruhi dalam memicu perilaku toxic di dunia online. Menurut peneliti, teori ini adalah teori relevan untuk membantu menjelaskan asal dari perilaku *Toxic disinhibition online* dalam penelitian ini, dikarenakan teori ini berputar tak terbatas atau dimana pada

saat orang menerima/menciptakan perilaku, dia akan melakukan perilaku itu pada orang lain juga. dan orang lain itu dapat melakukan hal itu juga jika sesuai dengan persyaratan teori kognitif sosial

2.4 Kerangka Pemikiran

Menurut Suryadi, (2019) mengemukakan bahwa Kerangka pemikiran merupakan alur pemikiran yang dipandu oleh teori dan menjelaskan hubungan variabel-variabel yang diteliti. Secara teoritis mengungkapkan argumen mengenai hubungan variabel penelitian sehingga diperoleh informasi yang bersifat hubungannya searah (positif) atau hubungan yang berlawanan (negatif). Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori saling berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Uma Sekaran dalam Sugiyono 2018).

Penelitian ini berawal dari fenomena maraknya perilaku toxic disinhibition di lingkungan game online, khususnya Mobile Legends. Toxic disinhibition merupakan perilaku negatif yang ditunjukkan seseorang di dunia maya yang cenderung tidak muncul di dunia nyata, seperti menghina, merendahkan, atau menggunakan kata-kata kasar. Perilaku ini banyak ditemukan dalam interaksi antar pemain dalam game, terutama saat bermain dalam tim yang tidak saling mengenal. Berdasarkan Teori Kognitif Sosial, perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara faktor personal (seperti kognisi dan emosi), faktor lingkungan (seperti budaya bermain game online), dan perilaku itu sendiri. Konsep ini dikenal sebagai reciprocal determinism.

Dalam konteks ini, perilaku toxic disinhibition pada game online seperti Mobile Legends, *Self-control* sebagai faktor personal memiliki peran penting. Individu dengan *Self-control* yang baik tetap mampu membatasi perilaku tersebut karena telah mengembangkan mekanisme regulasi diri dari proses observasi sosial, pengalaman sebelumnya, dan evaluasi diri. Berdasarkan teori Kognitif sosial, dapat diasumsikan bahwa *Self-control* sebagai hasil dari proses pembelajaran sosial berpengaruh terhadap kecenderungan mahasiswa untuk melakukan atau menghindari perilaku toxic disinhibition saat bermain Mobile Legends.

Peneliti mengambil Dimensi *Self-control* menurut Averill (1973) adalah sebagai berikut:

1) Behavioral Control

suatu kemampuan individu untuk mempengaruhi atau mengubah suatu keadaan yang tidak menyenangkan, dimana kemampuan ini berupa kemampuan mengontrol perilaku.

2) Cognitive Control

Kemampuan Individu dalam menggabungkan, menilai, atau menginterpretasikan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif dan mengatasinya dengan melakukan pertimbangan.

3) Decision Control

Kemampuan individu ketika memilih suatu keputusan yang telah ia pertimbangkan dan yakini

Selebihnya Dimensi yang diambil oleh peneliti adalah bagian dari *Toxic disinhibition online* menurut Joinson (dalam Gackebach, 2007) adalah sebagai berikut:

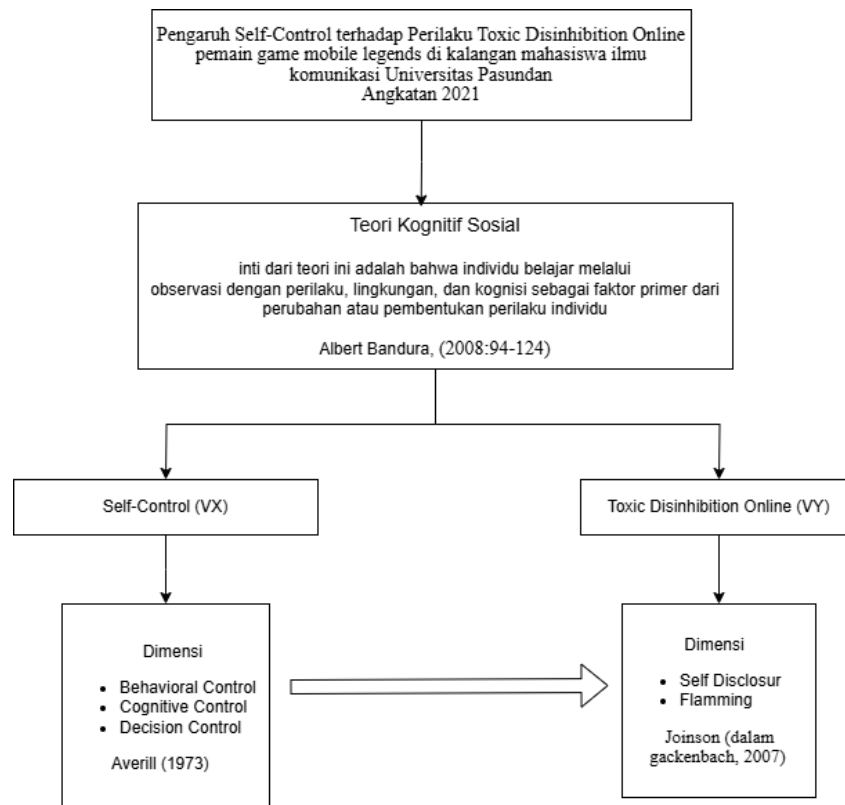
1. Self Disclosure

Merupakan tindakan individu yang cenderung lebih terbuka dalam lingkungan online dibandingkan ketika di dunia nyata.

2. Flaming

Merupakan istilah yang menggambarkan suatu tindakan negatif seperti mengirim pesan provokatif, ujaran kebencian maupun menghina ketika di dunia online

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Self-control* terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* pemain game mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021



Gambar 2. 4

Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara dan belum diuji serta memprediksi yang diharapkan dari data empiris, oleh karenanya perlu diuji tentang hubungan antar variabel yang dirumuskan. (Suryadi, 2019)

Berdasarkan identifikasi masalah, kerangka pemikiran, serta variabel yang telah dikaji dalam penelitian ini. Maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh *Self-control* terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* pemain game mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021
2. Adanya pengaruh Behavior Control terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* pemain game mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021
3. Adanya pengaruh Cognitive Control terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* pemain game mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021
4. Adanya pengaruh Decision Control terhadap Perilaku *Toxic disinhibition online* pemain game mobile legends di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Pasundan Angkatan 2021