

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, ide, dan perasaan antara individu atau kelompok menggunakan simbol, tanda, atau perilaku. Proses ini dapat berlangsung secara verbal maupun non-verbal dan melibatkan pengirim, pesan, media, serta penerima. Komunikasi bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perubahan sosial dan teknologi di masyarakat. John R. Wenburg, William W. Wilmot, Kenneth K. Sereno, dan Edward M. Bodaken menjelaskan bahwa komunikasi dapat dipahami melalui tiga kerangka: komunikasi sebagai aktivitas satu arah, komunikasi sebagai pola interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi pesan (Mulyana, 2012).¹¹

Komunikasi memiliki beberapa fungsi penting yang melekat :

1. Komunikasi Sosial

Komunikasi sosial berfungsi untuk membangun dan memelihara hubungan antar individu dalam masyarakat. Fungsi ini mencakup interaksi sehari-hari yang membantu individu memahami dan menyesuaikan diri dengan norma dan nilai sosial yang berlaku.

¹¹ Masta Haro et al., Pengantar Ilmu Komunikasi, ed. Masta Haro dan Jeanie Annissa, Cetakan Pe. (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021).

Komunikasi sosial juga memainkan peran penting dalam pengawasan sosial, korelasi, dan transmisi warisan sosial.¹²

2. Komunikasi Ekspresif

Komunikasi ekspresif adalah bentuk komunikasi yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan, emosi, dan pikiran individu. Fungsi ini memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri secara bebas dan kreatif, baik melalui kata-kata, gerakan tubuh, atau ekspresi wajah. Komunikasi ekspresif penting untuk kesehatan mental dan emosional karena memungkinkan individu untuk melepaskan tekanan dan stres.

3. Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual adalah bentuk komunikasi yang melibatkan tindakan atau upacara yang dilakukan secara berulang-ulang dan memiliki makna simbolis. Fungsi ini sering kali terkait dengan tradisi, agama, atau budaya tertentu. Komunikasi ritual membantu memperkuat identitas kelompok dan menciptakan rasa kebersamaan di antara anggotanya. Contoh komunikasi ritual termasuk upacara pernikahan, perayaan hari besar, dan ritual keagamaan.

4. Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental adalah bentuk komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tugas. Fungsi ini

¹² Sri Herwindya Baskara Wijaya, "Literasi Media Sosial Dalam Fatwa Keagamaan (Studi Deskriptif Fungsi Komunikasi Sosial Majelis Ulama Indonesia atas Fatwa Keagamaan No. 24/2017 tentang Literasi Media Sosial)," *Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, dan Komunikasi (IMPRESI)* 1, no. 1 (2020): 39.

mencakup komunikasi yang bersifat praktis dan langsung, seperti memberikan instruksi, menyampaikan informasi, atau melakukan negosiasi. Komunikasi instrumental penting dalam konteks profesional dan organisasi karena membantu memastikan bahwa tugas dan tujuan dapat dicapai secara efisien dan efektif.

B. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah interaksi langsung antara dua orang atau lebih, memungkinkan setiap peserta untuk langsung menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan, baik secara verbal maupun nonverbal. Littlejohn (1999) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara individu-individu. Devito (1998) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya serta kesempatan untuk memberikan umpan balik secara langsung (Onong U. Effendy, 2003:30).¹³

Komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan¹⁴:

1. Mengenal diri sendiri dan orang lain

Melalui interaksi dan orang lain, individu dapat memperoleh wawasan tentang diri mereka serta memahami orang lain dengan lebih baik.

¹³ Suranto AW, Komunikasi Interpersonal, Cetaka Per (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011).hal: 3-5

¹⁴ H. Syaiful Rohim, Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, Dan Aplikasi, Cetakan Per. (Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2009).hal: 19-22

2. Mengetahui dunia luar

Komunikasi interpersonal memungkinkan individu untuk mendapatkan informasi dan perspektif baru tentang dunia di sekitar mereka.

3. Menciptakan dan memelihara hubungan

Komunikasi ini penting dalam membangun dan menjaga hubungan pribadi dan profesional yang sehat dan produktif.

4. Mengubah sikap dan perilaku

Melalui komunikasi interpersonal, individu dapat mempengaruhi dan mengubah sikap dan perilaku orang lain.

5. Bermain dan mencari hiburan

Interaksi interpersonal juga berfungsi sebagai sarana untuk bersenang-senang dan mencari hiburan.

6. Membantu orang lain

Komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk memberikan dukungan dan bantuan kepada orang lain, baik secara emosional maupun praktis.

Selain tujuan, komunikasi interpersonal juga mempunyai ciri yang membedakannya dengan jenis komunikasi lainnya :¹⁵

1. Arus pesan dua arah

Komunikasi ini melibatkan pertukaran informasi secara timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat.

¹⁵ Suranto, Komunikasi Interpersonal.hal: 14-16

2. Suasana nonformal

Biasanya terjadi dalam suasana yang santai dan tidak kaku, memungkinkan interaksi yang natural dan spontan.

3. Umpan balik segera

Peserta komunikasi dapat memberikan dan menerima umpan balik secara langsung dan cepat.

4. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

Biasanya terjadi dalam jarak fisik yang dekat, memungkinkan komunikasi yang lebih efisien dan efektif.

Teori ini menjadi dasar utama dalam penelitian ini karena komunikasi interpersonal mencakup interaksi antara individu, khususnya dalam konteks para pecandu *game online* di Tribe Kopi Kota Kediri. Komunikasi interpersonal sangat penting karena memungkinkan individu untuk berinteraksi secara langsung, berbagi informasi, pengalaman, dan membangun hubungan yang lebih erat.

Menurut Mulyadi, komunikasi interpersonal merupakan bentuk interaksi langsung antara dua individu yang memungkinkan hubungan personal terbentuk melalui pertukaran pesan yang intens dan bermakna.¹⁶ Dalam konteks pecandu *game online*, hal ini tercermin ketika para pemain menjalin komunikasi berulang melalui obrolan suara, pesan teks, atau fitur interaktif dalam *game*. Meskipun dilakukan secara virtual, interaksi yang

¹⁶ Elva Ronaning Roem dan Sarmiati, Komunikasi Interpersonal, ed. Cakti Indra Gunawan, Cetakan Pe. (Purwokerto & Malang: CV IRDH, 2019)

terus-menerus ini mampu menciptakan hubungan personal yang akrab di antara mereka, bahkan melebihi hubungan dalam dunia nyata.

De Vito menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan pemahaman terhadap orang lain yang didasarkan pada data psikologis dan sosiologis yang diperoleh dari interaksi berkelanjutan.¹⁷ Hal ini relevan dengan fenomena pecandu *game online* yang sering kali membentuk ikatan emosional dengan sesama pemain karena intensitas interaksi dan keterlibatan dalam komunitas digital. Mereka saling memahami karakter, kebiasaan bermain, hingga kondisi emosional satu sama lain bukan semata karena permainan, tetapi karena adanya komunikasi interpersonal yang terbentuk secara terus-menerus. Sehubungan dengan itu, komunikasi interpersonal di kalangan pecandu *game online* dapat diartikan sebagai proses pertukaran pesan dan interaksi yang mendalam antara individu-individu yang terikat oleh kebiasaan bermain *game* yang intens. Proses ini tidak hanya membentuk hubungan yang harmonis tetapi juga memperkuat ikatan emosional dan sosial di antara para pecandu, yang pada akhirnya mempengaruhi bagaimana mereka melihat diri mereka sendiri dan orang lain di dalam komunitas *game* tersebut.

C. *Game Online*

Game adalah bentuk hiburan yang melibatkan interaksi pemain dengan antarmuka atau lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. *Game* dapat berupa permainan fisik, seperti olahraga, atau

¹⁷ Roem dan Sarmiati, Komunikasi Interpersonal.

permainan digital yang dimainkan di komputer atau perangkat elektronik lainnya. Dalam konteks digital, *game* seringkali memiliki elemen seperti karakter, cerita, dan tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain. Menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman dalam buku mereka *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, *game* didefinisikan sebagai sistem yang melibatkan pemain dalam konflik buatan yang diatur oleh aturan. Mereka menekankan bahwa *game* harus memiliki hasil yang dapat diukur, yang berarti ada cara untuk menentukan kemenangan atau kekalahan. *Game*, menurut mereka, adalah bentuk interaksi kompleks dimana pemain harus membuat keputusan strategis dalam batasan aturan yang ditentukan.¹⁸

Video game pertama kali muncul pada tahun 1950-an dan 1960-an dengan permainan sederhana seperti *Tennis for Two* dan *Spacewar!*. *Game* ini biasanya dimainkan di komputer *mainframe* besar dan hanya dapat diakses oleh segelintir orang. Pada tahun 1970-an, industri *video game* mulai berkembang dengan peluncuran konsol rumah seperti Atari 2600, yang memungkinkan orang untuk bermain *game* di rumah mereka sendiri.¹⁹

Tahun 1980-an adalah dekade penting bagi industri *video game*. Konsol seperti Nintendo Entertainment System (NES) dan *game arcade* seperti *Pac-Man* dan *Donkey Kong* menjadi sangat populer. Era ini juga

¹⁸ Katie Salen Tekinbaş dan Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (MIT Press, 2003).

¹⁹ Roberto Dillon, *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry*, A K Peters/CRC Press, 1st Editio. (New York, 2016).

melihat munculnya *game* dengan grafis dan *gameplay* yang lebih kompleks, serta pengenalan karakter ikonik seperti Mario.²⁰

Pada tahun 1990-an, teknologi *video game* mengalami kemajuan pesat. Konsol seperti Sony PlayStation dan Nintendo 64 memperkenalkan grafis 3D, sementara *game* PC (*Personal Computer*) seperti Doom and Quake mempopulerkan genre *first-person shooter*. Ini adalah periode dimana *game* mulai memiliki cerita yang lebih mendalam dan *gameplay* yang lebih bervariasi.²¹

Game online mulai mendapatkan perhatian pada akhir 1990-an dan awal 2000-an dengan *game* seperti Ultima Online dan EverQuest. *Game-game* ini memungkinkan ribuan pemain untuk berinteraksi dalam dunia virtual yang sama, memperkenalkan konsep MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).²²

Memasuki tahun 2000-an, *game online* seperti World of Warcraft dan Counter-Strike menjadi sangat populer. Internet yang lebih cepat dan teknologi grafis yang lebih baik memungkinkan pengalaman bermain yang lebih imersif. Selain itu, *game* berbasis browser dan media sosial juga mulai berkembang, memungkinkan pemain untuk bermain tanpa perlu mengunduh perangkat lunak khusus.²³

²⁰ Dillon, The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry.

²¹ Eko Priyantoro, "Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif," Jurnal Itenas Rekapura 4, no. 1 (2016): Hal 47–57,

²² Wilson Ozuem, Michael Borrelli, dan Geoff Lancaster, Leveraging the co-evolution of offline and online video games: an empirical study, Journal of Strategic Marketing, vol. 25, 2017.

²³ Ozuem, Borrelli, dan Lancaster, Leveraging the co-evolution of offline and online video games: an empirical study, vol. 25, hal. .

Saat ini, *game online* telah menjadi bagian integral dari industri hiburan global. Kemajuan teknologi seperti *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) terus mengubah cara kita bermain *game*. Selain itu, munculnya *eSports* telah mengubah *game online* menjadi kompetisi profesional yang menarik perhatian jutaan penonton di seluruh dunia. Model bisnis *game online* juga telah berkembang dengan adanya pembelian dalam aplikasi, langganan, dan penjualan barang virtual.

Game online mempunyai beberapa genre yaitu²⁴ :

1. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

Genre ini melibatkan permainan tim dimana setiap pemain mengendalikan satu karakter dengan tujuan menghancurkan basis tim lawan. Contoh populernya termasuk Mobile Legends, League of Legends, Honor of Kings, dan DOTA 2.

2. FPS (*First Person Shooter*)

Genre ini dimainkan dari sudut pandang pertama, dan berfokus pada hal tembak-menembak. Contoh populernya yaitu Valorant, Counter Strike dan Call Of Duty.

3. *Battle Royale*

Genre ini melibatkan banyak pemain yang bertarung hingga tersisa satu orang atau satu tim. *Game* seperti Fortnite, Apex Legends dan PUBG (*PlayerUnknown's Battlegrounds*) adalah contoh yang sangat populer.

²⁴ Tim Wulf, Daniel Possler, dan Johannes Breuer, "Video game genre (Video Games)," DOCA - Database of Variables for Content Analysis (2021): 1–3.

4. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

Game ini memungkinkan ribuan pemain untuk berinteraksi di dunia virtual yang sama, seringkali dengan elemen RPG seperti pengembangan karakter. Contohnya adalah World of Warcraft, Monster Hunter World dan Zenless Zone Zero.

5. RTS (*Real-Time Strategy*)

Dalam *game* ini, pemain mengelola sumber daya dan unit secara *real-time* untuk mengalahkan lawan. Contoh termasuk StarCraft.

6. TPS (*Third-Person Shooter*)

Mirip dengan *FPS*, tetapi dimainkan dari sudut pandang orang ketiga. Contohnya adalah Gears of War, God of Wars, Resident Evil dan The Last of Us.

7. *Sandbox/Survival*

Genre ini memberikan kebebasan kepada pemain untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan dunia *game*, sering kali dengan elemen bertahan hidup. Minecraft adalah contoh yang terkenal.

8. *Sports*

Game yang mensimulasikan olah raga nyata, memungkinkan pemain untuk berkompetisi dalam versi virtual dari olah raga seperti sepak bola dan basket. Contohnya adalah seri *FIFA*, *PES* dan *NBA 2K*.

D. Kecanduan Game Online

Kecanduan adalah kondisi dimana seseorang memiliki keinginan yang kuat dan tidak terkendali terhadap sesuatu, sehingga berusaha keras untuk memuaskan keinginan tersebut. Kecanduan dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk kecanduan teknologi seperti *smartphone* dan *game online*, serta substansi lainnya.

Kecanduan *game online* adalah kondisi dimana seseorang secara berulang-ulang, berlebihan, atau kompulsif bermain *game* selama lebih dari 3 jam sehari atau 35 jam per minggu. Kondisi ini membuat individu kehilangan kendali, terus-menerus memikirkan *game*, dan tidak mampu mengendalikan perilakunya demi mencari kepuasan tertentu. Kecanduan ini bisa berdampak negatif pada kesehatan fisik maupun psikologis.²⁵

Menurut *World Health Organization* (WHO), kecanduan *game online* telah diakui sebagai gangguan mental dan dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11).²⁶ Ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* diakui secara medis sebagai kondisi yang memerlukan perhatian khusus.

²⁵ Meta Susanti, Nurwijaya Fitri, dan Arjuna Arjuna, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022," *Jurnal Keperawatan* 12, no. 1 (2023): 40–47.

²⁶ Duwi Sitoesmi, "Pengaruh Konseling Individual Behaviour Kontrak Perilaku Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling* 3, no. 1 (2022): 30–37.

Ivan Goldberg mengemukakan bahwa kecanduan *game online* dapat diidentifikasi melalui enam kriteria utama. Menurutnya, seseorang dapat dianggap kecanduan jika aktivitas bermain *game* mulai mendominasi pikiran dan perilakunya, suatu kondisi yang ia sebut sebagai *salience*. Orang tersebut merasakan kesenangan yang mendalam saat bermain, yang dikenal dengan istilah *euphoria*. Namun, kecanduan ini juga memunculkan konflik, baik dengan orang-orang di sekitarnya maupun dengan dirinya sendiri, akibat dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan.²⁷

Seiring waktu, orang yang kecanduan akan membutuhkan durasi dan intensitas bermain *game* yang lebih lama untuk mencapai tingkat kepuasan yang sama, suatu fenomena yang disebut *tolerance*. Ketika tidak bisa bermain *game*, mereka mungkin mengalami perasaan tidak nyaman atau tidak menyenangkan, yang dikenal sebagai *withdrawal*. Bahkan setelah berhasil menghentikan kebiasaan ini untuk beberapa waktu, kecenderungan untuk kembali ke pola perilaku lama, atau bahkan menjadi lebih parah, tetap ada, menunjukkan kesulitan untuk sepenuhnya berhenti dari kebiasaan bermain *game online*, sebuah kondisi yang Goldberg sebut sebagai *relapse and reinstatement*.²⁸

²⁷ Rahmi Putri Rangkuti, Indri Kemala Nasution, dan Rahma Yurliani, "Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19," *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)* 2, no. 1 (2021): 175–180,

²⁸ Rangkuti, Nasution, dan Yurliani, "Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19."