

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada setiap penelitian tentunya memiliki penelitian terdahulu. Tinjauan pustaka pada bagian ini berguna sebagai pembanding antara peneliti dengan penelitian sejenis yang sebelumnya dan sebagai referensi untuk lebih baik kedepannya. Disini peneliti menggunakan 3 penelitian sejenis, yakni sebagai berikut :

Tabel 2. 1
Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Uraian	Eliana Pratiwi	Reza Hijjulaet	Yoga Yudha Prasetya
		2017	2020	2018
1	Universitas/Fakultas	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Universitas Muhammadiyah Mataram Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Universitas Komputer Indonesia Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2	Judul	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)	Game Online dan Efek Prolematikanya Terhadap Motivasi belajar Siswa (Studi Di SMAN 1 Gangga Kaupaten Lomok Utara)	Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung).
3	Metode Penelitian	Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan	Metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif, data yang didapat dari penelitian ini yakni dengan	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Penelitian ini merupakan

No	Uraian	Eliana Pratiwi	Reza Hijjulaet	Yoga Yudha Prasetya
		lima key informan pecandu game online dota 2 dan tiga informan tambahan yaitu keluarga, operator warnet, dan psikolog.	berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, oservasi, dokumentasi, dan dokumen resmi lainnya	penelitian kualitatif dengan menggunakan data primer yang Wawancara dan observasi serta dokumentasi
4	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui apa motivasi bermain pecandu game online dota 2, bagaimana interaksi pecandu game online dota 2 didalam dunia virtual.	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Gangga, serta agaimana solusi alternatifnya terhadap motivasi elajar siswa terseut.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Konsep Diri Pecandu Game online di Kota Bandung

Sumber: peneliti, 2021

2.2 Tinjauan Komunikasi

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *communis* yang berarti sama, *communico*, *communicatio*, atau *communocare* yang berarti membuat sama (*to make common*). Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama, jadi secara garis besarnya, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran atau pengertian.

Pada hakikatnya komunikasi adalah pernyataan antarmanusia, dimana ada proses interaksi antara dua orang atau lebih untuk tujuan tertentu.

Komunikasi merupakan sebuah aktivitas yang sangat berkaitan dengan hakekat manusia tidak bisa hidup sendiri. Komunikasi adalah aktivitas yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari, karena selama manusia hidup maka komunikasi itu akan tetap ada.

Definisi komunikasi menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Sebagai Pengantar menjelaskan bahwa:

“Kata Komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *comunicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (to make common). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyaranakan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama”. (Mulyana, 2007: 4)

Sedangkan Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid yang dikutip oleh Wiryanto (2004: 6) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi, mendefinisikan komunikasi sebagai proses untuk melakukan pertukaran informasi yang dilakukan dua orang atau lebih untuk menciptakan saling pengertian.

Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan dari seseorang (atau suatu lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi.

“Komunikasi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai proses penyampaian pernyataan antar manusia dengan menggunakan lambang berarti. Lambang berarti dalam hal ini dapat berbentuk bahasa lisan, tulisan, dan bahasa isyarat”. (Danandjaja, 2011: 45)

Sedangkan menurut Gerald A. Miller yang dikutip oleh Onong Uchjana Effendy menjelaskan bahwa:

“In the main, communication has as its central interest those behavioral situations in which a source transmits a message to a receiver (s) with conscious intent to affect the latter’s behavior” (Pada pokoknya, komunikasi mengandung situasi berperilaku sebagai minat sentral, dimana seseorang sebagai sumber menyampaikan suatu kesan kepada seseorang atau sejumlah penerima yang secara sadar bertujuan mempengaruhi perilakunya)”. (Miller dalam Effendy, 2005: 49)

Berdasarkan definisi dari beberapa para pakar di atas dapat dijelaskan bahwa komunikasi merupakan suatu proses dimana seorang komunikator menyampaikan stimulinya atau perangsang yang biasanya berupa lambang bahasa kepada komunikan dan bukan hanya sekedar memberitahu sesuatu tetapi juga berusaha untuk mempengaruhi seseorang atau sejumlah orang tersebut untuk melakukan tindakan tertentu atau merubah perilakunya.

2.2.2 Unsur Komunikasi

Menurut Onong Uchana Effendy dalam bukunya yang berjudul *Dinamika Komunikasi* tampak adanya sejumlah komponen atau unsur yang dicakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen atau unsur – unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Komunikator

Komunikator adalah orang yang menyampaikan pesan.

2. Pesan

Pesan adalah pernyataan yang didukung oleh lambang.

3. Komunikan

Komunikan adalah orang yang menerima pesan.

4. Media

Media adalah sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya

5. Efek

Efek adalah dampak sebagai pengaruh dari pesan. (Effendy:2002,6)

2.2.3 Sifat Komunikasi

Dalam buku Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek menjelaskan bahwa komunikasi memiliki sifat-sifat. Adapun beberapa sifat komunikasi tersebut adalah :

1. Tatap muka (*face to face*)
2. Bermediasi (*mediated*)
3. Verbal (*verbal*)
 - a. Lisan
 - b. Tulisan
4. Non verbal (non-verbal)
 - a. Gerakan / isyarat badaniah (*gestural*)
 - b. Bergambar (*pictorial*)

Komunikator (pengirim pesan) dalam menyampaikan pesan kepada komunikan (penerima pesan) dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman agar adanya umpan balik (*feedback*) dari si komunikan itu sendiri. Dalam penyampaian pesan komunikator bisa secara langsung atau *face to face* tanpa menggunakan media apapun. Komunikator juga bisa menggunakan bahasa sebagai lambang atau simbol komunikasi bermedia kepada komunikan fungsi media

tersebut sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesannya. Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara verbal dan non-verbal. Verbal dibagi menjadi dua macam yaitu lisan (*oral*) dan tulisan (*written/printed*). Sementara non-verbal dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gestural*) seperti melambangkan tangan, mengedipkan mata, ataupun menggunakan gambar untuk mengemukakan idea tau gagasan. (Effendy,2002:7)

2.2.4 Fungsi Komunikasi

Apabila komunikasi dipandang dari arti yang lebih luas, tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta dan idem aka fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut :

1. Informasi

Pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, akta dan pesan opini dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain agar dapat mengambil keputusan yang tepat.

2. Sosialisasi

Penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif di dalam masyarakat.

3. Motivasi

Menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihannya dan

keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.

4. Perdebatan dan diskusi

Menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat.

5. Pendidikan

Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentuk watak dan pendidikan ketrampilan dan kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.

6. Memajukan kebudayaan

Penyebaran hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, perkembangan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, membangun imajinasi dan mendorong kreativitas dan kebutuhan estetikanya.

7. Hiburan

Penyebaran sinyal, simbol, suara dan image dari drama, tari, kesenian, kesusasteraan, music, olah raga, permainan dan lain – lain untuk rekreasi, kesenangan kelompok dan individu.

8. Integrasi

Menyediakan bagi bangsa, kelompok dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti dan menghargai kondisi, pandangan dan keinginan orang lain. (Widjaja, 2010:9.10)

2.2.5 Tujuan Komunikasi

Setiap individu yang berkomunikasi pasti memiliki tujuan, secara umum tujuan komunikasi adalah lawan bicara agar mengerti dan memahami maksud makna pesan yang disampaikan, lebih lanjut diharapkan dapat mendorong adanya perubahan opini, sikap, maupun perilaku. Menurut Onong Uchjana dalam buku yang berjudul Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik, menyebutkan ada beberapa tujuan dalam berkomunikasi, yaitu:

- a. perubahan sikap (attitude change)
- b. perubahan pendapat (opinion change)
- c. perubahan perilaku (behavior change)
- d. perubahan sosial (social change) (Effendy, 2006:8)

Sedangkan Joseph Devito dalam bukunya Komunikasi Antar Manusia menyebutkan bahwa tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

- a. Menemukan, Dengan berkomunikasi kita dapat memahami secara baik diri kita sendiri dan diri orang lain yang kita ajak bicara. Komunikasi juga memungkinkan kita untuk menemukan dunia luar yang dipenuhi oleh objek, peristiwa dan manusia.
- b. Untuk Berhubungan, Salah satu motivasi dalam diri manusia yang paling kuat adalah berhubungan dengan orang lain.
- c. Untuk Meyakinkan, Media massa ada sebagian besar untuk meyakinkan kita agar mengubah sikap dan perilaku kita.

- d. Untuk Bermain, Kita menggunakan banyak perilaku komunikasi kita untuk bermain dan menghibur diri kita dengan mendengarkan pelawak (Devito, 1997:31)

2.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Intrapersonal

2.3.1 Pengertian Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh satu orang saja atau terjadi dalam individu, seperti halnya ketika sedang menghayal, seolah-olah kita sedang berkomunikasi dengan diri kita sendiri. Komunikasi ini berfungsi untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, memahami dan mengendalikan diri, serta meningkatkan kematangan berfikir sebelum mengambil keputusan. Selain itu komunikasi ini juga akan berguna bagi seseorang atau individu agar tetap sadar kejadian yang terjadi disekitarnya.

Ronal L. Applbaum dalam buku *Fundamental Concept in Human Communication*, mendefinisikan komunikasi intrapersonal sebagai:

“Komunikasi yang berlangsung dalam diri kita, ia meliputi kegiatan berbicara kepada diri sendiri dan kegiatan-kegiatan mengamati dan memberikan makna (intelektual dan emosional) kepada lingkungan kita.”

Mampu berdialog dengan diri sendiri berarti mampu mengenal diri sendiri adalah penting bagi kita untuk bisa mengenal diri sendiri sehingga kita dapat berfungsi secara bebas di masyarakat. Belajar mengenal diri sendiri berarti belajar bagaimana kita berpikir dan merasa dan bagaimana kita mengamati, menginterpretasikan, dan mereaksi lingkungan kita. Oleh karena itu untuk

mengenal diri pribadi, kita harus memahami komunikasi intrapribadi (interpersonal communication)

2.3.2 Ruang Lingkup Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi Dalam komunikasi intrapersonal, akan dijelaskan bagaimana orang menerima informasi, mengolahnya, dan menghasilkan kembali. Proses pengolahan informasi, yang di sini kita sebut komunikasi intrapersonal meliputi sensasi, persepsi memori dan berfikir.

1. Sensasi

Sensasi berasal dari kata “sane” yang artinya alat pengindra, yang menghubungkan organism dengan lingkungannya. Menurut Dennis Coon, “sansasi adalah pengalaman elementer yang segera yang tidak memerlukan penguraian verbal. Yang simbolis atau konseptual dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indera atau pancaindera. Kita mengelompokannya pada tiga macam indera penerima sesuai dengan sumber informasi.

Adapun definisi sensasi, fungsi alat indera dalam menerima informasi dari lingkungan sangat penting. Melalui alat indera, manusia dapat memahami kualitas fisik lingkungannya. Lebih dari itu, melalui alat inderalah manusia memperoleh pengetahuan dan semua kemampuan untuk berinteraksi dengan dunianya (Jalaludin,2003: 49)

2. Persepsi

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, pariwisata, atau hubungan-hubungan yang dipeloreh dengan menyimpulkan informasi dan

menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (sensory stimuli). Sensasi adalah bagian dari persepsi. Persepsi juga sensasi ditentukan oleh factor personal dan faktor situasional.

Faktor lainnya yang mempengaruhi persepsi, yakni perhatian. Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya. Menurut Jalaludin Rakhmat dalam bukunya Psikologi Komunikasi: “Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi memberikan makna pada stimuli inderawi (sensory stimuli). Hubungan sensasi dengan persepsi sudah jelas. Sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspetasi, motivasi, dan memori (Jalaludin, 2003: 51)

1) Faktor Eksternal Penarik Perhatian

Hal ini di tentukan oleh factor-faktor situasional personal. Faktorsituasional terkadang disebut juga sebagai diterminan perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian (attention getter) dan sifat-sifat yang menonjol seperti :

- a. Gerakan secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak
- b. Intensitas Stimulia, kita akan memperhatikan stimuli yang menonjol dari stimuli yang lain

- c. Kebauran (novelty), hal-hal yang baru dan luar biasa, yang akan beda menarik perhatian.
- d. Perulangan, hal-hal yang disajikan berkali-kali bisa disertai sedikit variasi akan menarik perhatian.

2) Faktor Internal Penarik Perhatian

Apa yang menjadi perhatian kita lolos dari perhatian orang lain, atau sebaliknya. Ada kecenderungan kita yang melihat apa yang ingin kita lihat, dan mendengar apa yang ingin kita dengar. Perbedaan ini timbul dari faktor-faktor yang ada dalam diri kita. Contoh-contoh faktor yang mempengaruhi perhatian kita adalah :

- a. Faktor-faktor Sosiopsikologis
- b. Motif Sosiogenesis, sikap, kemauan, dan kebiasaan mempengaruhi apa yang kita perhatikan Krech dan Crutchfield merumuskan dalil persepsi, menjadi empat bagian :
 - a) Dalil persepsi yang pertama: Persepsi bersifat selektif secara fungsional. Berarti objek-objek yang mendapatkan tekanan dalam persepsi kita biasanya objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.
 - b) Dalil persepsi yang kedua: Medan perceptual dan kongnitif selalu diorganisasikan dan diberi arti. Kita mengorganisasikan stimuli dengan melihat konteksnya. Walaupun stimulasi yang kita terima itu tidak lengkap, kita akan mengisinya dengan

interpretasi yang konsisten dengan rangkaian stimuli yang kita persepsi.

- c) Dalil persepsi yang ketiga: Sifat-sifat perceptual dan kognitif dari substruktur ditentukan pada umumnya oleh sifat-sifat struktur secara keseluruhan. Jika individu dianggap sebagai anggota kelompok, semua sifat individu yang berkaitan dengan sifat kelompok akan dipengaruhi oleh keanggotaan kelompoknya dengan efek dan berupa asimilasi atau kontras.
- d) Dalil persepsi yang ke empat: objek atau peristiwa yang berdekatan dalam ruang dan waktu atau menyerupai satu sama lain, cenderung ditanggapi sebagai dari struktur yang sama. Dalil ini umumnya betul-betul bersifat struktural dalam mengelompokkan objek-objek fisik, seperti titik, garis, atau blok.

Pada persepsi sosial, pengelompokan tidak murni struktural; sebab apa yang dianggap sama atau berdekatan oleh seorang individu, tidaklah dianggap sama atau berdekatan dengan individu yang lainnya. Dalam komunikasi, dalil kesamaan dan kedekatan ini sering dipakai oleh komunikator untuk meningkatkan kredibilitasnya, atau mengakrabkan diri dengan orang-orang yang punya prestise tinggi. Jadi, kedekatan dalam ruang dan waktu menyebabkan stimuli ditanggapi sebagai bagian dari struktur yang sama. Kecenderungan

untuk mengelompokan stimuli berdasarkan kesamaan dan kedekatan adalah hal yang universal.

3) Memori

Dalam komunikasi intrapersonal, memori memegang peran penting dalam mempengaruhi persepsi maupun berpikir. Memori adalah system yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organism sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya unruk membimbing perilakunya (Schlessinger dan Groves). Memori melewati tiga proses :

- a. Perekaman (enconding) adalah pencatat informasi melalui reseptor indera dan sikrit saraf internal.
- b. Penyimpanan (stronge) adalah menentukan berapa lama informasi itu berada beserta kita, dalam bentuk apa dan dimana.
- c. Pemanggilan (retrieval), dalam bahasa sehari-hari mengingat lagi adalah menggunakan informasi yang disimpan.

Pemanggilan diketahui dengan empat cara:

1. Peningat (recall), prosesaktif untuk menghasilkan fakta dan informasi secara verbatim (kata demi kata), tanpa petunjuk yang jelas.
2. Pengenal (recognition), agak sukar untuk menginta kembali sejumlah fakta; lebih mudah mengenalnya.
3. Belajar lagi (relearning), menguasai kembali pelajaran yang sudah kita peroleh termasuk pekerjaan memori.

4. Reintegrasi (redintegration), merekonstruksi seluruh masa lalu dari satu petunjuk memori kecil.

4) Berpikir

Dalam berpikir kita melibab semua proses yang kita sebut sensasi, persepsi, dan memori. Berpikir merupakan manipulasi atau organisasi unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan lambanglambang sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak.

Berpikir menunjukkan berbagai kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang, sebagai pengganti objek dan peristiwa. Berpikir kita lakukan untuk memahami realitas dalam rangka mengambil keputusan (*decision making*), memecahkan persoalan (*problem solving*), dan menghasilkan yang baru (*creativity*).

Ada dua macam berpikir :

1. Berpikir autistik, dengan melamun, berfanasi, menghayal, dan wishfull thinking. Dengan berpikir peran melarikan diri dalam kenyataan dan melihat hidup sebagai gambaran-gambaran fantasi.
2. Berpikir realistik, disebut juga nalar (*reasoning*), ialah berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata.

Floyd L. Ruch, menyebutkan tiga macam berpikir realistic

- a. Berpikir deduktif, artinya mengambil kesimpulan dari dua pernyataan, dalam logika disebutnya silogisme.

- b. Berpikir induktif, artinya dimulai dari hal-hal yang khusus kemudian mengambil kesimpulan umum; kita melakukan generalisasi.
- c. Berpikir evaluatif, artinya berpikir kritis, menilai baik-bukurnya, tepat atau tidaknya suatu gagasan, namun menilainya menurut kriteria tertentu.

Salah satu fungsi berpikir adalah menetapkan keputusan.

Keputusan yang kita ambil beraneka ragam. Tanda-tanda umumnya :

- 1. Keputusan merupakan hasil berpikir, hasil usaha intelektual.
- 2. Keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif .
- 3. Keputusan selalu melibatkan dengan tindakan nyata, walaupun pelaksanaannya boleh ditangguhkan atau dilupakan.

Faktor-faktor personal amat nementukan apa yang diputuskan, antara lain :

- 1. Kognisi, kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki.
- 2. Motif, saat memengaruhi pengambilan keputusan.
- 3. Sikap, juga menjadi faktor penentu lainnya.

Para psikolog menyebutkan lima tahap dalm proses berpikir kreatif:

- 1. Orientasi: masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diisentifikasi.
- 2. Preparasi: pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin yang relevan dengan masalah.

3. Inkubasi: pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan berhadapan dengan jalan buntu. Pada tahap ini, proses pemecahan masalah berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.
4. Iluminasi: masa inkubasi berakhir ketika pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian insight yang memecahkan masalah. Ini menimbulkan Aha Erlebnis
5. Verifikasi: tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

Berpikir kreatif tumbuh subur bila ditunjang oleh faktor personal dan situasional. Menurut Coleman dan Hammen, faktor yang secara umum menandai orang-orang kreatif adalah:

1. Kemampuan Kognitif: termasuk di sini kecerdasan diatas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksible kognitif.
2. Sikap yang terbuka: orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupun eksternal.
3. Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri: orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semuanya, ia tidak terkait oleh konvensi-konvensi. Hal ini menyebabkan orang kreatif sering dianggap "nyentrik" atau gila.
4. Selain faktor lingkungan psikososial, beberapa peneliti menunjukkan adanya faktor situasional lainnya. Maltzman menyatakan adanya faktor peneguhan dari lingkungan. Dutton

menyebutkan tersedianya hal-hal istimewa bagi manusia kreatif, dan Silvano Arieti menekankan faktor isolasi dalam menumbuhkan kreativitas.

2.4 Tinjauan Tentang Konsep Diri

2.4.1 Pengertian Konsep Diri

Salah satu faktor penentu atau gagalnya seseorang dalam menjalani kehidupan adalah konsep diri. Konsep diri yang ada pada seorang individu adalah sebagai bentuk keyakinan dirinya bahwa dia mampu dan bisa untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya. Konsep diri seseorang dinyatakan melalui sikap dirinya dalam suatu lingkungan.

Manusia sebagai organism yang memiliki dorongan untuk berkembang yang pada akhirnya menyebabkan ia sadar akan keberadaan dirinya. Perkembangan yang berlangsung tersebut kemudian membantu pembentukan konsep diri individu yang bersangkutan.

Konsep diri pada dasarnya merupakan pandangan kita mengenai siapa kita dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. William D Brook dalam buku Psikologi Komunikasi Jalaludin Rakhmat memberikan definisi mengenai konsep diri yaitu sebagai berikut :

Konsep diri sebagai *“those physical, social, and psychological perception of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others”* (1974:40).

Jadi, konsep diri adalah pandangan mengenai diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi, sosial dan fisis". (Rakhmat, 2008:99) Sedangkan Menurut George Herbet Mead dalam buku *Introducing Communication Theory Analysis an Aplication Third Edition* konsep diri pada seseorang muncul bukan dari pikiran seseorang tersebut lebih dahulu, melainkan dari pemikiran atau pandangan dari orang lain terhadap diri kita dan baru diikuti pemikiran yang muncul pada diri kita dari pemikiran orang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah cara pandang secara menyeluruh tentang diri, yang meliputi kemampuan yang dimiliki, perasaan yang dialami, kondisi fisik dirinya maupun lingkungan terdekatnya. (Richard West, 1997:58)

Dalam konsep diri terdapat dua komponen, yaitu komponen kognitif dan juga komponen afektif. Kedua komponen tersebut tidak bisa dipisahkan, karena antara komponen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan.

Komponen kognitif adalah komponen yang berkaitan dengan kemampuan seseorang. Dalam Psikologi Sosial komponen ini disebut citra diri (*Self image*). Sedangkan komponen yang berikutnya adalah komponen afektif. Komponen ini berkaitan dengan perasaan dan emosi seseorang. Komponen ini dikenal dengan harga diri (*Self esteem*).

Konsep diri yang baik ditandai dengan sikapnya yang optimis dan terbuka terhadap lingkungan. Selain itu, dia juga memiliki keyakinan untuk mengatasi masalah yang dia hadapi dan juga mampu memperbaiki dirinya dengan cara menampilkan kepribadian dan juga perilaku yang disenangi oleh orang lain. Sedangkan konsep diri yang tidak baik ditandai dengan sikap yang pesimis,

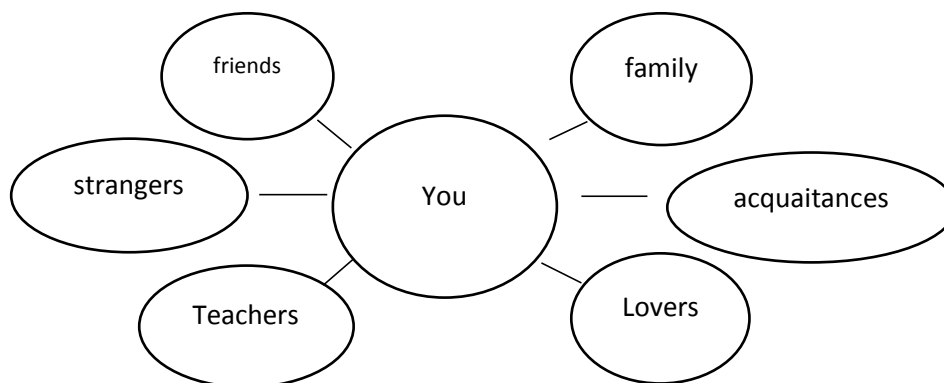
tertutup, tidak percaya diri dan mudah tersinggung. Selain itu, dia selalu minder karena dia merasa jika dia tidak disenangi oleh orang – orang yang berada disekitarnya. Dia selalu merasa jika orang lain adalah musuhnya yang tidak senang dengan dirinya.

Dalam buku Psikologi Komunikasi Harry Stack Sullivan berpendapat bahwa jika kita diterima orang lain, dihormati, dan disenangi karena keadaan diri kita, kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita. Sebaliknya, bila orang lain selalu meremehkan kita, menyalahkan dan menolak kita, kita akan cenderung tidak akan menyenangi diri kita. (Rakhmat, 2008:101). Dari pernyataan diatas, S.Frank Miyamoto dan Sanford M. Dornbusch mencoba mengkorelasikan penilaian orang lain terhadap dirinya sendiri dengan skala empat angka dari yang paling jelek sampai yang paling baik, yaitu :

1. Kecerdasan
2. Kepercayaan diri
3. Daya tarik fisik
4. Kesukaan orang lain kepada dirinya

Konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian tentang diri. Jadi konsep diri meliputi tentang apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri.

Gambar 2. 1
Bentuk konsep diri



Sumber: Richard. 2007: 58

2.4.2 Komponen Konsep Diri

1. Gambaran Diri

Gambaran diri adalah sikap seseorang terhadap tubuhnya secara sadar dan tidak sadar. Sikap ini mencakup persepsi dan perasaan tentang ukuran dan bentuk, fungsi, penampilan dan potensi tubuh saat ini dan masa lalu. Gambaran diri berhubungan erat dengan kepribadian. Cara individu memandang diri mempunyai dampak yang penting pada aspek psikologisnya. Pandangan diri yang realistik terhadap diri, menerima dan menyukai bagian tubuh akan memberi rasa aman sehingga terhindar dari rasa cemas dan meningkatkan harga diri. Individu yang stabil, realistik dan konsisten terhadap gambaran dirinya akan memperlihatkan kemampuan mantap terhadap realisasi yang akan memacu sukses didalam kehidupannya.

2. Ideal Diri Ideal

Diri adalah persepsi individu tentang bagaimana ia harus berperilaku sesuai dengan standar pribadi (Stuart & Sundeen, 1991:375). Standar dapat

berhubungan dengan tipe orang yang diinginkan atau sejumlah aspirasi, cita-cita, nilai yang ingin dicapai. Ideal diri hendaknya ditetapkan tidak terlalu tinggi tapi masih lebih tinggi dari kemampuan agar tetap menjadi pendorong dan masih dapat dicapai. Ideal diri masing-masing individu perlu ditetapkan, apa yang ingin di capai/cita-citakan baik ditinjau dari pribadi maupun masyarakat.

3. Harga Diri

Harga diri adalah penilaian pribadi terhadap hasil yang dicapai dengan menganalisa seberapa jauh perilaku mengetahui ideal diri (Stuard & Sundeen, 1991:376). Frekuensi pencapaian tujuan akan menghasilkan harga diri jika individu selalu sukses maka cenderung harga diri akan tinggi, jika individu sering gagal maka cenderung harga diri akan rendah. Harga diri diperoleh dari diri sendiri dan orang lain. Aspek utama adalah di cintai dan menerima penghargaan dari orang lain. Sebagai makhluk sosial sikap negatif harus dikontrol sehingga setiap orang yang bertemu dengan diri kita dengan sikap yang positif merasa dirinya berharga. Harga diri akan rendah apabila kehilangan rasa kasih sayang dan penghargaan dari orang lain.

4. Peran

Peran adalah pola sikap, perilaku, nilai dan tujuan yang diharapkan dari seseorang berdasarkan posisinya di masyarakat. Harga diri yang tinggi merupakan hasil dari peran yang memenuhi kebutuhan dan cocok dengan ideal diri. Posisi atau status di masyarakat dapat merupakan stressor terhadap peran. Stres peran terdiri dari konflik peran, peran yang tidak jelas,

peran yang tidak sesuai dan peran yang terlalu banyak. Banyak faktor yang mempengaruhi dalam menyesuaikan diri dengan peran yang dilakukan yaitu kejelasan perilaku dan pengetahuan yang sesuai dengan peran, konsistensi respon orang yang berarti terhadap peran yang dilakukan, kesesuaian dan keseimbangan antar peran yang diemban, keselarasan budaya dan harapan individu terhadap perilaku peran dan pemisahan situasi yang akan menciptakan ketidaksesuaian perilaku peran.

5. Identitas Diri

Identitas diri adalah kesadaran akan diri sendiri yang bersumber dari observasi dan penilaian, yang merupakan sintesa dari semua aspek konsep diri sebagai suatu kesatuan utuh (Stuard & Sundeen, 1991:378). Seseorang yang mempunyai perasaan identitas diri yang kuat maka akan memandang dirinya berbeda dengan orang lain, unik dan tidak ada duanya. Individu yang memiliki identitas diri yang kuat akan memandang dirinya sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpisah dari orang lain dan individu tersebut akan mempertahankan identitasnya walau dalam kondisi sesulit apapun.

2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri

1. Orang Lain

Konsep diri seseorang terbentuk dari bagaimana penilaian orang terhadap dirinya dan bagaimana ia memandang dirinya sendiri. Pandangan ini bisa dilakukan dengan mencoba menempatkan diri pada posisi orang lain. George Herbert Mead (1934) menyebut orang lain yang paling berpengaruh Significant Others – orang lain yang sangat penting. Mereka

adalah orang tua, saudara – saudara dan orang – orang yang tinggal dirumah dengan kita. Richard Dewey dan W.J. Hunber (1966:105) menamainya affective others – orang lain yang dengan mereka kita memiliki ikatan emosional. Dari merekalah pelan – pelan membentuk konsep diri. Orang – orang ini akan mendorong dan mengiring akan tindakan kita, mempengaruhi perilaku, pikiran dan membentuk pikiran kita. Ketika kita beranjak dewasa, maka kita akan menghimpun segala bentuk penilaian yang diberikan orang lain terhadap kita. Penilaian – penilaian tersebut akan mempengaruhi bagaimana kita berperilaku.

2. Kelompok Rujukan

Dalam kehidupan sehari – hari, setiap orang pasti melakukan interaksi sosial baik dengan kelompok maupun organisasi. Setiap kelompok mempunyai norma – norma tertentu, dan dalam berinteraksi ada ada kelompok yang secara emosional mengikat kita. Orang – orang yang berada dalam kelompok atau organisasi ini disebut kelompok rujukan (reference group) yaitu orang – orang yang ikut membantu mengarahkan dan menilai diri kita yang berpengaruh dalam pembentukan konsep diri. Orang – orang yang berada dalam kelompok rujukan ini adalah orang orang yang berada disekitar lingkungan kita misalnya teman – teman, masyarakat dan sebagainya. Dengan adanya kelompok rujukan ini, orang akan meniru perilaku yang ada dalam kelompok rujukan. Jadi, dapat dikatakan kelompok rujukan juga ikut mengarahkan tindakan dan perilaku kita.

2.5 Tinjauan Tentang Psikologi Komunikasi

2.5.1 Pengertian Psikologi Komunikasi

Telah banyak dibuat definisi komunikasi, definisi – definisi tersebut dilatarbelakangi berbagai perspektif : mekanistik, sosilogistis, dan psikologistis. Psikologi mencoba menganalisa seluruh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi. Pada diri komunikan, psikologi memberikan karakteristik manusia komunikan serta faktor – faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi perilaku komunikasinya.

Psikologi juga tertarik pada komunikasi diantara individu, bagaimana pesan dari seorang individu menjadi stimulus yang menimbulkan respons pada individu yang lain. Psikologi bahkan meneliti lambang – lambang yang disampaikan. Psikologi meneliti proses mengungkapkan pikiran menjadi lambang, bentuk – bentuk lambang, dan pengaruh lambang terhadap perilaku manusia. Pada saat pesan sampai pada diri komunikator, psikologi melihat ke dalam proses penerimaan pesan, menganalisa faktor –faktor personal dan situasional yang mempengaruhinya, dan menjelaskan berbagai corak komunikan ketika sendirian atau dalam kelompok. Kamus psikologi, Dictionary of Behavioral Science, menyebutkan enam pengertian komunikasi :

1. Penyampaian perubahan energi dari satu tempat ke tempat yang lain seperti dalam system saraf atau penyampaian gelombang – gelombang suara.
2. Penyampaian atau penerimaan signal atau pesan oleh organisme.
3. Pesan yang disampaikan.

4. Proses yang dilakukan satu sistem untuk mempengaruhi sistem yang lain melalui pengaturan signal –signal yang disampaikan.
5. Pengaruh satu wilayah persona pada wilayah persona yang lain sehingga perubahan dalam satu wilayah menimbulkan perubahan yang berkaitan pada wilayah lain (K. Lewin).
6. Pesan pasien kepada pemberi terapi dalam bentuk psikoterapi. (Jalaluddin Rakhmat, 2008 ; 3.4)

Daftar pengertian diatas menunjukkan rentangan makna komunikasi sebagaimana digunakan dalam dunia psikologi. Bila diperhatikan, dalam psikologi, komunikasi mempunyai makna yang luas, meliputi segala penyampaian energi, gelombang suara, tanda diantara tempat, system atau organisme. Kata komunikasi sendiri dipergunakan sebagai proses, sebagai pesan, sebagai pengaruh, atau secara khusus sebagai pesan pasien dalam psikoterapi. Jadi psikologi menyebut komunikasi pada penyampaian energi dari alat – alat indera ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh di antara berbagai sistem dalam diri organisme dan di antara organisme. Komunikasi dikenal sebagai proses mempengaruhi orang lain, ketika proses itu berlangsung disiplin-disiplin yang lain menambah perhatian yang sama besarnya seperti psikologi.

2.5.2 Ciri-Ciri Pendektan Psikologi Komunikasi

Psikologi juga meneliti kesadaran dan pengalaman manusia, psikologi terutama mengarahkan perhatiannya pada perilaku manusia dan mencoba menyimpulkan proses kesadaran yang menyebabkan terjadinya perilaku itu. Psikologi komunikasi juga melihat bagaimana respons yang terjadi pada masa lalu

dapat meramalkan respons yang akan datang. Kita harus mengetahui sejarah respons sebelum meramalkan respons individu masa ini. Dari sinilah timbul perhatian pada gudang memori (memory storage) dan penghubung masa lalu dan masa sekarang). Salah satu unsur sejarah respons ialah peneguhan. Peneguhan adalah respons lingkungan (atau orang lain pada respons organisme asli). Bergera dan Lambert menyebutnya feedback (umpan balik). (Fisher, 1987 : 136-142).

Belum ada kesepakatan tentang cakupan psikologi. Ada yang beranggapan psikologi hanya tertarik pada perilaku yang tampak saja, sedangkan yang lain tidak dapat mengabaikan peristiwa – peristiwa mental. Sebagian psikolog hanya ingin memerikan apa yang dilakukan orang, sebagian lagi ingin meramalkan apa yang akan dilakukan orang, sebagian lagi menyatakan bahwa psikologi baru dikatakan sains apabila sudah mampu mengendalikan perilaku orang lain. Menurut George A. Miller psychology is the science that attempts to describe, predict, and control mental and behavioral events (Miller,1974:4). Dengan demikian, psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi

2.6 Tinjauan Tentang Kecanduan Game Online

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nicholas Yee pada tahun 2002 mengenai kecanduan terhadap MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games), kecanduan didefinisikan sebagai “suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus- menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan”. Suatu perilaku yang tidak sehat atau merugikan diri sendiri

ini menjadi suatu aspek yang penting dalam definisi kecanduan Yee. Individu yang memiliki hobi sehat, seperti olahraga atau menari, dapat merasa terganggu atau frustrasi jika tidak dapat melakukan hobi tersebut dikarenakan misalnya, cuaca yang buruk. Individu yang memiliki hobi sehat juga dapat merasa bahwa berada di lapangan atau lereng memberikan sejenis kepuasan yang meningkatkan self-esteem. Namun, hanya jika seseorang melakukan aktivitas yang kurang baik atau merugikan diri sendiri barulah istilah kecanduan menjadi pantas digunakan, dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain game online.

Menurut Hovart (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Akibat dari perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Jika kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam

kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan (Yee, 2002).

Digunakannya istilah game online addiction ini merupakan suatu hal yang masih kontroversial. Namun, berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan, ditemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan (Yee, 2002). Data-data tersebut seperti: sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online.; juga sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002).

Dengan para pemainnya menganggap diri mereka kecanduan dan tidak berhasil berhenti tidak lantas membuat istilah “kecanduan game online” ini dapat diterima begitu saja. Satu hal yang juga merupakan bukti penting adalah keterkaitan erat antara gejala kecanduan game online dengan kecanduan zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan zat terlarang adalah ketergantungan (dependence) dan penarikan (withdrawal). Individu-individu yang kecanduan suatu zat membutuhkan zat tersebut untuk menopang suatu perasaan wajar dan kesejahteraannya. Individu-individu yang mengalami ketergantungan pada suatu zat, menderita dari penarikan/pemberhentian (withdrawal) ketika mereka tidak mengonsumsi zat tersebut. Withdrawal ditandai dengan kemarahan,

kecemasan, kejengkelan, dan frustrasi. Kedua gejala kecanduan ini ditemui pada pemain game online dalam penelitian mengenai kecanduan game online.

2.6.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

a. Faktor Atraksi dan Faktor Motivasi

Yee (2002) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan game online, yaitu Attraction Factor (Faktor Atraksi) dan Motivation Factor (Faktor Motivasi). Ada tiga Faktor Atraksi utama dari game online yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap game online. Hal-hal tersebut adalah lingkaran reward yang terelaborasi di dalam game online, jaringan relasi pemain yang kian bertambah seiring game online dimainkan, dan lingkungan virtual yang membuat pemain tenggelam di dalamnya. Kemenarikan ketiga Faktor Atraksi ini tidak sama antara satu pemain dengan pemain lainnya.

a. Faktor Motivasi adalah tekanan-tekanan atau masalah-masalah dalam kehidupan nyata yang dapat menggunakan faktor atraksi sebagai jalan keluarnya. Masalah yang mungkin dihadapi misalnya masalah self-esteem, self-image, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna, tidak mampu membentuk atau mempertahankan relasi, serta berbagai tekanan lain dalam kehidupan nyata. Dalam faktor ini, hal-hal yang menjadi perbedaan antar diri pemain dapat mempengaruhi perbedaan derajat dalam kecanduan yang dialaminya (Yee, 2002).

b. Jenis Kelamin

Buchman dan Funk (dalam Chen & Chang, 2008) menemukan bahwa anak laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap games dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam tokogame elektronik dibandingkan anak perempuan.

2.7 Tinjauan Tentang Game Online

Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Game Online Merupakan suatu sarana bermain secara on line yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun salingberjauhan. Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game Online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

2.7.1 Jenis-Jenis Game Online

Game online terbagi menjadi beberapa jenis (genre) yang terus bertambah jenisnya. Edinn (2007) mengelompokkannya sebagai berikut:

1. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game)

Game online yang paling sering dimainkan. Umumnya berfokus pada penggunaan “persona” (karakter atau avatar) dalam latar dunia fiksi (tidak nyata).

2. BBMMORPG (Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Merupakan jenis game online yang serupa dengan MMORPG, hanya saja dimainkan melalui suatu web sebagai sistem operasinya.
3. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) Game online ini merupakan game yang serupa dengan jenis game” first person shooter” pada game konsol. Bedanya adalah game ini memiliki skala yang jauh lebih besar dan aspek yang serupa dengan MMORPG, seperti nilai pengalaman.
4. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) Game online ini memiliki kekhasan berupa penggunaan waktu yang sama dengan kenyataan serta menekankan pada perencanaan pergerakan seluruh pasukan pada satu atau beberapa peta wilayah. Biasanya game ini merupakan game perang atau pertarungan.
5. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

Game online jenis ini menekankan pada interaksi dalam komunitas melebihi aspek-aspek lainnya. Dalam game ini bisa saja dimasukkan unsur proyek-proyek pembangunan kelompok.
6. MMOCCG (Massively Multiplayer Online Collectible Card Game) Bentuk baru dari game online yang merupakan versi digital dari permainan kartu populer.
7. Simulator Jenis terakhir dari MMOG atau game online. Didesain sepersis mungkin dengan kenyataan dan menyediakan lingkungan yang lebih aman bagi seorang pemain untuk melakukan suatu kegiatan yang berbahaya atau

kegiatan yang mahal di dunia nyata. Misalnya game dengan melakukan simulasi menerbangkan pesawat dengan melibatkan berbagai peran dalam game yang dimainkan oleh banyak orang.

2.8 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Didalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan fokus penelitian.

Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal (Sugiyono, 2017: 92).

Sebuah kerangka pemikiran bukanlah sekedar sekumpulan informasi yang di dapat dari berbagai sumber-sumber, atau juga bukan sekedar sebuah pemahaman. Tetapi, kerangka pemikiran membutuhkan lebih dari sekedar data-data atau informasi yang relevan dengan sebuah penelitian, dalam kerangka pemikiran dibutuhkan sebuah pemahaman yang didapat peneliti dari hasil pencarian sumber-sumber, dan kemudian di terapkan dalam sebuah kerangka pemikiran.

Pemahaman dalam sebuah kerangka pemikiran akan melandasi pemahaman-pemahaman lain yang telah tercipta terlebih dahulu. Kerangka pemikiran ini akhirnya akan menjadi pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran lainnya.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, maka tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini. Kerangka pemikiran teoritis di atas akan diterapkan dalam kerangka konseptual sesuai dengan penelitian yang akan diteliti yaitu “Konsep Diri Siswa Pecandu Game Online Dalam Mempertahankan Motivasi Belajar”.

Adapun paradigma dan teori yang memberi arahan untuk dapat menjelaskan konsep diri siswa pecandu game online ialah melalui pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

Furchan menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang status suatu gejala saat penelitian dilakukan. Lebih lanjut dijelaskan, dalam penelitian deskriptif tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan serta tidak ada uji hipotesis sebagaimana yang terdapat pada penelitian eksperimen. (Furchan,2004:447)

Menurut Jalaludin Rakhmat, faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah :

1. Orang Lain (Reference Other)

Harry Stack Sullivan (1953) menjelaskan bahwa jika kita diterima orang lain, dihormati, dan disenangi karena keadaan diri kita, kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita. Dan menurut George Herbert Mead(1934) dalam buku Psikologi Komunikasi, Jalaludin Rakhmat menyebutkan bahwa mereka significant others- orang lain yang sangat penting. Ketika kita masih kecil, mereka adalah orang tua kita.

Richard Dewey dan W.J. Humber(1966:105) menamainya affective others orang lain yang dengan mereka kita mempunyai ikatan emosional. Dari merekalah, secara perlahan-lahan kita membentuk konsep diri kita. Senyuman,pujian, penghargaan, pelukan mereka, menyebabkan kita menilai diri kita secara positif. Ejekan, semoohan, dan hardikan, membuat kita memandang diri kita secara negatif.

Ketika kita tumbuh dewasa, kita mencoba menghimpun penilaian semua orang yang pernah berhubungan dengan kita. Individu menilai dirinya sesuai dengan persepsi orang lain. Pandangan diri tentang keseluruhan pandangan orang lain disebut generalized others . Konsep ini juga berasal dari George Herbert Mead. Memandang diri kita seperti orang lain memandangnya. Mengambil peran sebagai ibu, guru, ayah atau sebagai generalized others disebut role taking. Role Taking amat penting artinya dalam pembentukan konsep diri.

2. Kelompok Rujukan (Reference Group)

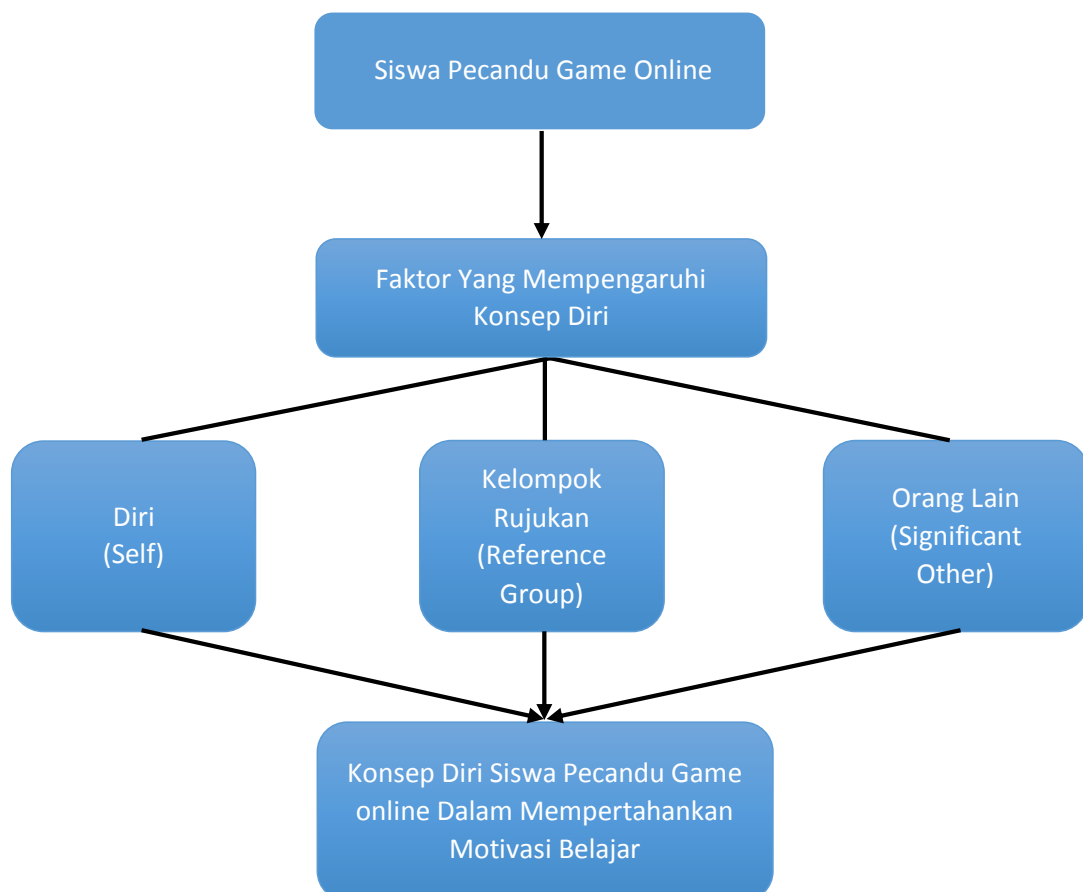
Setiap kelompok mempunyai norma-norma tertentu. Ada kelompok yang secara emosional mengikat kita dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita. Ini disebut kelompok rujukan. Dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya dengan ciri-ciri kelompoknya. Konsep diri memiliki dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif berkaitan dengan kemampuan seseorang. Kemudian komponen kognitif ini dikenal dengan self image (citra diri). Sedangkan komponen afektif berkaitan dengan perasaan dan emosi seseorang.

Komponen ini dikenal dengan self esteem (harga diri). Terbentuknya konsep diri terjadi karena adanya interaksi perilaku baik secara verbal atau non verbal. Verbal mencakup bahasa lisan yaitu tulisan, bahasa, kode dan lain sebagainya. Sedangkan non-verbal mengacu pada ciri paralinguistik seperti gerak tubuh, isyarat, mimik, gerak mata dan lain sebagainya.

Dengan penelitian ini, yakni memahas tentang Konsep diri seorang siswa kelas XII di SMA Negeri 1 Gantung di kepulauan Bangka Belitung, dalam perspektif dari uraian tentang landasan teoritis di atas, maka peneliti menggunakan konsep teori dari Jalaludin Rakhmat, dimana dalam ingin mengetahui sebuah konsep diri seorang siswa pecandu game online dalam mempertahankan motivasi belajar, dapat dicari tahu melalui, kondisi atau pemahaman dan pemaknaan Diri (self) atas apa yang ia lakukan, lalu ada Orang Lain (significant other), dimana setiap interaksi sosial yang dijalani pasti saling ada keterkaitan atau hubungan

dengan orang lain disekitar lingkungannya, serta yang terakhir adalah Kelompok Rujukan (reference group) yang senantiasa memiliki pengaruh besar dan ikut bertanggung jawab pada pembentukan konsep diri, seperti keluarga hingga sekolah. Untuk mengungkapkan Konsep Diri siswa pecandu game online di SMA Negeri 1 Gantung dalam Mempertahankan Motivasi Belajar, maka dapat digambarkan dalam suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :

Gambar 2. 2
Bagan Alur Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti 2021