BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Tentang Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti "sama"."Sama" disini maksudnya adalah satu makna. Jadi, jika dua orang terlibat dalam komunikasi maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dikomunikasikan, yakni baik si penerima maupun si pengirim sepaham mengenai suatu pesan tertentu (Effendy, 1998: 9).

Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi yang benar atau yang salah. Seperti juga model atau teori, definisi harus dilihat dari kemanfaatan untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasinya. Beberapa definisi mungkin terlalu sempit, misalnya "Komunikasi adalah penyampaian pesan melalui media elektronik", atau lebih luas lagi, misalnya "Komunikasi adalah interaksi antara dua pihak atau lebih sehingga peserta komunikasi memahami pesan yang disampaikannya".

Banyak definisi komunikasi diungkapkan oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang di ungkapkan oleh *Carl. I. Hovland* yang dikutip

oleh Effendy dalam buku "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek", Ilmu Komunikasi adalah: Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 1998:10).

Hovland juga mengungkapkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi, namun juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap publik (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting. Dalam pengertian khusus komunikasi, *Hovland* mengatakan Komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*). Jadi komunikasi bukan hanya sekedar memberitahu, tetapi juga berupaya mempengaruhi agar seseorang atau sejumlah orang melakukan kegiatan atau tindakan yang diinginkan oleh komunikator. Seseorang akan dapat mengubah perilaku orang lain, apabila komunikasi yang disampaikan bersifat komunikatif, yaitu pesan yang disampaikan komunikator bisa dimengerti dan dipahami oleh komunikan.

Menurut *Wilbur Schramm*, seorang ahli komunikasi kenamaan, dalam karyanya "*Communication Research In The United States*", menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni

paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang pernah diperoleh komunikan.

Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain. Dalam prosesnya *Mitchall. N. Charmley* memperkenalkan 5 (lima) komponen yang melandasi komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Sumber (*Source*)
2. Komunikator (*Encoder*)
3. Pesan (*Message*)
4. Komunikan (*Decoder*)
5. Tujuan (*Destination*), (Susanto, 1988: 31)

Unsur-unsur dari proses komunikasi diatas, merupakan faktor penting dalam komunikasi. Para ahli menjadikan unsur-unsur komunikasi tersebut sebagai objek ilmiah untuk ditelaah secara khusus. Proses komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Komunikasi *Verbal*

   Simbol atau pesan *verbal* adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan *verbal* disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan

dengan orang lain secara lisan. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu sistem kode *verbal*.

2. Komunikasi *Non-Verbal*

   Secara sederhana pesan *non-verbal* adalah semua isyarat yang bukan berupa kata-kata. Menurut *Larry A. Samovar* dan *Richard E. Porter*, komunikasi *non-verbal* mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan *verbal*) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima (Mulyana, 2001: 237).

2.1.2. Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam melakukan komunikasi, setiap individu berharap tujuan dari komunikasi itu sendiri dapat tercapai, dan untuk mencapainya ada unsur-unsur yang harus dipahami, menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya yang berjudul "Dinamika Komunikasi", bahwa dari berbagai pengertian komunikasi yang telah ada, tampak adanya sejumlah komponen atau unsur yang dicakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen atau unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1) Komunikator, adalah orang yang menyampaikan pesan
2) Pesan, adalah pernyataan yang didukung oleh lambang

3) Komunikan, adalah orang yang menerima pesan
4) Media, adalah sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya
5) Efek, adalah dampak sebagai pengaruh dari pesan.
6)

2.1.3 Sifat Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek", beberapa sifat komunikasi adalah sebagai berikut:

1) Tatap muka (*Face-to-face*)
2) Bermedia (*Mediated*)
3) *Verbal*:
    a. Lisan (*Oral*)
    b. Tulisan
4) *Non-Verbal*:

a. Gerakan / isyarat badaniah (*Gestural*)
b. Bergambar (*Pictorial*) (Effendy, 2002: 7)

Komunikator dalam menyampaikan pesan kepada komunikan dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman, agar muncul umpan balik (*feedback*) dari komunikan itu sendiri.Dalam penyampaian pesan, komunikator bisa secara langsung (*face-to-face*) tanpa mengunakan media apapun.Komunikator juga dapat menggunakan bahasa sebagai lambang atau simbol komunikasi bermedia kepada komunikan. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan.

Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara *verbal* dan *non-verbal*.Komunikasi *verbal* dibagi menjadi dua yaitu lisan (*Oral*) dan tulisan (*Written / printed*).Sementara *non-verbal* dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gestural*) seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata dan menggunakan gambar untuk mengemukakan ide atau gagasannya.

2.1.4 Tujuan Komunikasi

Secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh lawan bicara kita, serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, adapun beberapa tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.

a. Memahami orang lain, kita sebagai pejabat atau pimpinan harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya, jangan merekamenginginkan arah ke barat tapi kita memberi jalur ke timur.

b. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam mungkin berupa kegiatan yang dimaksudkan ini adalah kegiatan yang banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara yang terbaik melakukannya.

c. Supaya yang kita sampaikan itu dapat dimengerti sebagai pejabat ataupun komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) atau bawahan dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang kita maksudkan.(Effendy, 1993 : 18)

Jadi dapat dikatakan bahwa tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan.Serta tujuan utamanya adalah agar semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan.

2.1.5. Tinjauan Tentang Komunikasi Antar Pribadi (KAP)

KAP adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto, 2004).

Komunikasi Interpersonal (KIP) adalah interaksi orang ke orang, dua arah, verbal dan non verbal. Saling berbagi informasi dan perasaan antara individu dengan individu atau antar individu di dalam kelompok kecil (Febrina, 2008).

KIP Antara Dua Orang adalah komunikasi dari seseorang ke orang lain, dua arah interaksi verbal dan nonverbal yang menyangkut saling berbagi informasi dan perasaan.

KIP Antara Tiga Orang/ lebih, menyangkut komunikasi dari orang ke beberapa oarng lain (kelompok kecil). Masing-masing anggota menyadari keberadaan anggota lain, memiliki minat yang sama dan/atau bekerja untuk suatu tujuan.

Pendekatan KAP

Tiga pendekatan utama tentang pemikiran KAP berdasarkan:

- Komponen-komponen utama.
- Hubungan diadik.
- Pengembangan

1. Komponen-Komponen Utama

Bittner (1985:10) menerangkan KAP berlangsung, bila pengirim menyampaikan informasi berupa kata-kata kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia (human voice).

Menurut Barnlund (dikutip dalam Alo Liliweri: 1991), ciri-ciri mengenali KAP sebagai berikut:

- Bersifat spontan.
- Tidak berstruktur.
- Kebetulan.
- Tidak mengejar tujuan yang direncanakan.
- Identitas keanggotaan tidak jelas.
- Terjadi sambil lalu.

2. Hubungan Diadik

Hubungan diadik mengartikan KAP sebagai komunikasi yang berlangsung antara dua orang yang mempunyai hubungan mantap dan jelas.

Untuk memahami perilaku seseorang, harus mengikutsertakan paling tidak dua orang peserta dalam situasi bersama

Trenholm dan Jensen (1995:26) mendefinisikan KAP sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka (komunikasi diadik). Sifat komunikasi ini adalah:

Spontan dan informal.

Saling menerima feedback secara maksimal.

Partisipan berperan fleksibel.

Trenholm dan Jensen (1995:227-228) mengatakan tipikal pola interaksi dalam keluarga menunjukkan jaringan komunikasi.

3. Pengembangan

KAP dapat dilihat dari dua sisi sebagai perkembangan dari komunikasi impersonal dan komunikasi pribadi atau intim. Oleh karena itu, derajat KAP berpengaruh terhadap keluasan dan kedalaman informasi sehingga merubah sikap.

Pendapat Berald Miller dan M. Steinberg (1998: 274), pandangan developmental tentang semakin banyak komunikator mengetahui satu sama lain, maka semakin banyak karakter antar pribadi yang terbawa dalam komunikasi tersebut.

Edna Rogers (2002: 1), mengemukakan pendekatan hubungan dalam menganalisis proses KAP mengasumsikan bahwa KAP membentuk struktur sosial yang diciptakan melalui proses komunikasi.

Ciri-ciri KAP menurut Rogers adalah:

- Arus pesan dua arah.
- Konteks komunikasi dua arah.
- Tingkat umpan balik tinggi.
- Kemampuan mengatasi selektivitas tinggi.
- Kecepatan jangkauan terhadap khalayak relatif lambat.
- Efek yang terjadi perubahan sikap.

Efektifitas KAP

KAP merupakan komunikasi paling efektif untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang. lima ciri efektifitas KAP sebagai berikut:

- Keterbukaan (openess).
- Empati (empathy).
- Dukungan (supportiveness).
- Rasa positif (positiveness).
- Kesetaraan (equality).

Feedback yang diperoleh dalam KAP berupa feedback positif, negatif dan netral. Prinsip mendasar dalam komunikasi manusia berupa penerusan gagasan.

David Berlo (1997:172) mengembangkan konsep empati menjadi teori komunikasi. Empat tingkat ketergantungan komunikasi adalah:

Peserta komunikasi memilih pasangan sesuai dirinya.

Tanggapan yang diharapkan berupa umpan balik.

Individu mempunyai kemampuan untuk menanggapi, mengantisipasi bagaimana merespon informasi, serta mengembangkan harapan-harapan tingkah laku partisipan komunikasi.

Terjadi pergantian peran untuk mencapai kesamaan pengalaman dalam perilaku empati.

Berlo membagi teori empati menjadi dua:

Teori Penyimpulan (inference theory), orang dapat mengamati atau mengidentifikasi perilakunya sendiri.

Teori Pengambilan Peran (role taking theory), seseorang harus lebih dulu mengenal dan mengerti perilaku orang lain.

Tahapan proses empati :

- Kelayakan (decentering).
- Pengambilan peran (role taking).
- Empati komuniksi (empathic communication).
- Kelayakan (decentering)

Bagaimana individu memusatkan perhatian kepada orang lain dan mempertimbangkan apa yang dipikirkan dan dikatakan orang lain tersebut.

Pengambilan peran (role taking)

Mengidentifikasikan orang lain ke dalam dirinya, menyentuh kesadaran diri melalui orang lain.

Tingkatan dalam pengambilan peran:

Tingkatan budaya (cultural level), mendasarkan keseluruhan karakteristik dari norma dan nilai masyarakat.

Tingkatan sosiologis (sociological level), mendasarkan pada asumsi sebagian kelompok budaya.

Tingkatan psikologis (psycological level), mendasarkan pada apa yang dialami oleh individu.

Empati komunikasi (empathic communication)

Empati komunikasi meliputi penyampaian perasaan, kejadian, persepsi atau proses yang menyatakan tidak langsung perubahan sikap/perilaku penerima.

Blumer mengembangkan pemikiran Mead melalui pokok pikiran interaksionisme simbolik yaitu "Manusia bertindak (act) terhadap sesuatu (thing) atas dasar makna (meaning) yang dipunyai objek tersebut bagi dirinya.

2.2.6. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar

Penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauhmana ia telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai prestasi belajar. Seperti yang dikatakan oleh Winkel (1997:168) bahwa proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui prestasi belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.

Sedangkan Marsun dan Martaniah dalam Sia Tjundjing (2000:71) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu

sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Poerwodarminto (Mila Ratnawati, 1996 : 206) yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buki laporan yang disebut rapor.

2.2. Kerangka Pemikiran

2.2.1 Kerangka Teoritis

Definisi Kecanduan Definisi mengenai kecanduan adalah sebagai berikut: "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences*)." (Arthur T.Hovart, 1989)

Berdasarkan definisi di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.

Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam.Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb.Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan video games (Keepers, 1990).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "*The Heart of Addiction*" (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas.

Kecanduan terhadap internet game online termasuk pada jenis non-physicaladdiction. Kriteria Kecanduan Menurut Cromie (1999, dalam Kem, 2005), karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus.

Nicholas Yee (2003) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap games, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

a. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.

b. Perasaan bersalah saat bermain.

c. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.

d. Teman atau keluarga mulai berpendapat adasesuatu yang tidak beres dengan individu karena game.

e. Masalah dalam kehidupan sosial

f. Masalah dalam hal finansial atau hubunga ndengan orang lain.

Untuk mengatakan seseorang adalahpecandu bukan hal yang mudah.Namun adadua hal yang bisa dijadikan tolok ukur seperti halnya kecanduan terhadap substansi. Terdapat dua simtom yang menjadi tolok ukur kecanduan yaitu dependence dan withdrawal (Yee, 2003).

Seseorang yang mengalami dependence pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya terusberjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan zat dihentikan maka dia akan mengalami withdrawal (penarikan diri) yangditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi.

Cromie (1999, dalam Kem, 2005) menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang

tinggi, dan memiliki self-esteemyang rendah.Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman sekamar, siswa lainnya, orang tua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita.Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

Kecanduan internet games merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder* (IAD). IvanGoldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal- hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam tempo 12 bulan yang sama :

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:

    I. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.

    II. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

2. Penarikan diri (withdrawal) terwujud melalui salah satu dari berikut:

    I. Sindrom penarikan diri (withdrawalsyndrome) yang khas:

        a. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama

b. Dua atau lebih dari hal-hal berikut (berkembang beberapa hari hingga satu bulans etelah kriteria a), yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tak sadar.

II. Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simtom-simtom penarikan diri.

3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.

4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.

5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.

6. Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasional dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.

7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

Dr Kimberly Young menyebutkan delapan kriteria untuk mendiagnosis kecanduan internet:

- Apakah Anda terus menerus berpikir tentang aktifitas online Anda (berpikir tentang aktivitas online sebelumnya atau mengantisipasi sesi online berikutnya)?
- Apakah Anda cenderung meningkatkan jumlah waktu penggunaan Internet Anda untuk mendapatkan kepuasan?
- Apakah Anda berulang kali gagal untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan Internet?
- Apakah Anda merasa gelisah, murung, depresi, atau mudah tersinggung ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti menggunakan Internet?
- Apakah Anda cenderung on-line lebih lama dari waktu yang ditargetkan?
- Apakah Anda membahayakan atau mempertaruhkan hilangnya hubungan yang signifikan, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karier karena Internet?
- Apakah Anda berbohong kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain untuk menyembunyikan tingkat keterlibatan dengan Internet?
- Apakah Anda menggunakan Internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau meringankan suasana hati (misalnya, perasaan tidak berdaya, bersalah, depresi kecemasan,)?

Kalau Anda menjawab "ya" untuk lima atau lebih pertanyaan bisa berarti Anda menderita kecanduan internet ! Dalam kasus yang sangat parah, seorang yang kecanduan internet akan terus terobsesi pikirannya dengan internet, tangannya jadi gemetar (kebanyakan menekan keyboard) dan terus menggerakkan jari seolah mengetik atau menekan mouse.

- **Perilaku**

Didalam buku psikologi komunikasi Drs jalaludin Rakhmat, M,Sc. Hal 32- 39 ada faktor faktor personal yang mempengaruhi perilaku manusia

A. Faktor biologis

Manusia adalah makhluk biologis yang tidak berbeda dengan hewan yang lain. Ia lapar kalau tidak makan selama dua puluh jam, kucing pun demikian. Ia memerlukan lawan jenis untuk kegiatan reproduktifnya, begitu pula monyet. Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia , bahkan berpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologis

B. Faktor-faktor sosiopsikologis

Karena manusia makhluk sosial, dari proses sosial ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Kita dapat mengklasifikasinya ke dalam tiga

komponen-komponen afektif, komponen kognitif dan komponen konatif. Komponen yang pertama, yang merupakan aspek emosional dari factor sosiopsikologis, didahulukan karena erat kaitannya dengan pembicaraan sebelumnya. Komponen kognitif adalah aspek intelektual, yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen konatif adalah aspek volisional, yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.Kita mulai dengan komponen afektuf yang terdiri dari motif sosiogenis, sikap dan emosi.

1. Komponen afektif

Komponen afektif yang pertama, yang merupakan aspek emosional dari factor sosiopsikologis, didahulukan karena erat kaitannya dengan pembicaraan sebelumnya.

- **Motif sosiogenis**

  Motif sosiogenis sering juga di sebut motif sekunder sebagai lawan motif primer (motif biologis), sebetulnya bukan motif "anak bawang".Peranannya dalam membentuk perilaku sosial bahkan sangat menentukan.berbagai klasifikasi motif sosigenis disajikan dibawah.

  W.I. Thomas dan Florian Znaniecki:

  a) Keinginan memperoleh pengalaman baru;

b) Keinginan untuk mendapat respons ;
c) Keinginan akan pengakuan ;
d) Keinginan akan rasa aman ;

David McClelland :

a) Kebutuhan berprestasi (need for achievement) ;
b) Kebutuhan akan kasih sayang (need for affiliation) ;
c) Kebutuhan berkuasa (need for power) ;

Abraham Maslow :

a) Kebutuhan akan rasa aman (safety needs) ;
b) Kebutuhan akan keterikatan dan cinta (belongingness and love needs) ;
c) Kebutuhan akan penghargaan (esteem needs) ;
d) Kebutuhan untuk pemenuhan diri (self-actualization) ;

Melvin H.marx :

a) Kebutuhan organismis
    - Motif ingin tahu (curiosity)
    - Motif kompertensi (competence)
    - Motif prestasi (achievement)
b) Motif-motif sosial :
    - Motif kasih sayang (affiliation)
    - Motif kekuasaan (power)
    - Motif kebebasan (undependence).

Klasifikasi di atas tidak menunjukkan perbedaan yang tegas. Kalau tidak terjadi perulangan dengan istilah lain (seperti motif prestasi dengan motif pemenuhan diri), maka yang terjadi adalah penambahan. Secara singkat motif-motif sosiogenis di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Motif ingin tahu : Mengerti,menata dan menduga (*predictability*).
2) Motif kempetensi. Setiap orang ingin membuktikan bahwa ia mampu mengatasi persoalan kehidupan apa pun
3) Motif cinta, Sanggup mencintai dan dicintai adalah hal esensial bagi pertumbuhan kepribadian.
4) Motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari indentitas. Erat kaitannya dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang, ialah kebutuhan untuk menunjukan eksistensi di dunia.
5) Kebutuhan akan nilai, kedambaan dan makna kehidupan. Dalam menghadapi gejolak kehidupan, manusia membutuhkan nilai-nilai untuk menuntunnya dalam mengambil keputusan atau memberikan makna pada kehidupannya.
6) Kebutuhan akan pemenuhan diri. Kita bukan saha ingin mempertahankan kehidupan, kita juga ingin meningkatkan kualitas kehidupan kita.

a) Sikap

Sikap adalah konsep yang paling penting dalam psikologi sosial dan yang paling banyak didefinisikan. Ada yang menganggap sikap hanyalah sejenis motif sosiogenis yang diperoleh melalui proses belajar (sheriff dan sheriff, 1956:489). Ada pula yang melihat sikap sebagai kesiapan sarap (neural settings) sebelum memberikan respon (Allport, 1924).Dari beberapa definisi kita dapat menyimpulkan beberapa hal. Pertama sikap adalah kecenderungan bertindak,berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu gagasan atau situasi, atau kelompok.Jadi, pada kenyataanya tidak ada istilah sikap yang berdiri sendiri.Sikap harulah diikuti oleh kata "terhadap", atau "pada" objek sikap.Bila ada orang yang berkata "sikap saya positif," kita harus mempertanyakan "Sikap terhapada apa atau siapa?"

b) Emosi

Emosi menunjukan kegoncangan organism yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, keperilakuan, dan proses fisiologis. Bila orang yang anda cintai mencemoohkan anda, anda akan bereaksi secara emosional karena anda mengetahui makna cemoohan itu (kesadaran). Jantung anda akan berdetak lebih cepat, kulit memberikan respons dengan mengeluarkan keringat, dan napas terengah-engah (proses fisiologis.

Anda mungkin mebalas cemoohan itu dengan kata-kata keras atau ketupat bangkahulu (keperilakuan).

a. Komponen kognitif

- **Kepercayaan**

  Kepercayaan adalah komponen kognitif dari factor sosiopsikologis. Kepercayaan di sini tidak ada hubungannya dengan hal-hal gaib, tetapi hanyalah "keyakinan bahwa sesuatu itu 'benar' atau 'salah' atas dasar bukti, sugesti otoritas, pengalaman, atau intuisi" (Hohler,et al., 1978:48). Jadi, kepercayaan dapat bersifat rasional atau irrasional.Anda percaya bahwa bumi itu bulat, bahwa rokok itu penyebab kanker, atau bahwa kemiskinan itu karena kemalasan.Kepercayaan memberikan persprektif pada manusia dalam mempersepsi kenyataan, memberikan dasar bagi pengambilan keputusan dan menentukan sikap terhadap objek sikap.

b. Komponen konatif.

- **Kebiasaan**

  Seperti konatif dari factor sosiopsikologis, seperti telah disebutkan di atas terdiri dari kebiasaan dan kemauan.Kebiasaan adalah aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis tidak di rencanakan.Kebiasaan mungkin merupakan hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang lama atau sebagai reaksi khas yang

diulangi seseorang berkali-kali.Setiap orang mempunyai kebiasan yang berlainan dalam menanggapi stimulus tertentu.Kebiasaan inilah yang memberikan pola perilaku yang dapat diramalkan.

- **Kemauan**

  Kemauan jarang dibicarakan secara khusus dalam buku-buku pengantar psikologis, walaupun orang sering menggunakan istilah "kuat kemauan" atau "kurang kemauan.*"Den Menschen macht seiner Wille gross undklein,"* ujar Heinrich Heine.Kemauanlah yang membuat orang besar atau kecil.Kemauan erat kaitannya dengan tindakan, bahkan ada yang mendefinisikan kemauan sebagai tindakan yang merupakan usaha seseorang untuk mencapai tujuan. Menurut Richard Dewey dan W.J. Humber, kemauan merupakn : (1) hasil keinginan untuk mencapai tujuan tertentu yang begitu kuat sehingga mendorong orang untuk mengorbankan nilai-nilai yang lain, yang tidak sesuai dengan pencapaian tujuan ; (2) berdasarkan pengetahuan tentang, cara-cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan; (3) dipengaruhi oleh kecerdasan dan energy yang diperlukan untuk mencapai tujuan ; plus (4) pengeluaran energy yang sebenarnya dengan satu cara yang tepat untuk mencapai tujuan.

Dalam penelitian ini penulis menitik beratkan pada perilaku yang paling mudah dipengaruhi oleh kecanduan internet (Young and Rodgers) yaitu perilaku:

Secara Psikologis:

Kehilangan Kontrol. Studi lintas-budaya tampaknya setuju bahwa kecanduan internet menyebabkan penggunanya kehilangan kontrol diri, terutama dalam aspek emosional. Dalam beberapa kejadian, bahkan moralitas telah dikompromikan. Sebagai contoh, setelah serangkaian kematian terkait di Internet kafe (Choi, 2007) dan pembunuhan terkait game

Depresi dan kegelisahan. Seorang yang yang mengalami depresi akan berdampak pada kehilangan motivasi, konsenstrasi dan kehilangan kepekaan akan realita. Kalau sudah seperti ini maka produktifitas kerja pasti akan menurun dan siap-siap kehilangan pekerjaan atau di-PHK. Nah loh.

Hidup dalam dunia fantasi atau khayalan. Seorang penderita kecanduan internet akan hidup dalam fantasi di dunia virtual sebagai upaya pelariannya terhadap situasi yang tidak nyaman atau kondisi yang menekannya di dunia nyata.

- **Secara Sosial** :

Rusaknya relasi. Dampak dari kehilangan kontrol berlanjut pada mengabaikan relasi dan komunikasi anggota keluarga. Orang yang kecanduan akan kehilangan waktu, relasi dan kebersamaan dengan keluarganya. Tampaknya internet menjadi tempat sosialisasi tetapi pada saat yang sama pelakunya mengisolasi diri dari keluarga dan sahabat-sahabatnya. Pecandu internet akan menikmati relasi virtual ketimbang relasi bersama anggota keluarganya. Di saat yang sama keluarganya tak terurus atau anaknya semakin ditelantarkan. Kalau dalam hubungan suami istri bisa mwenyebabkan hubungan menjadi semakin dingin dan akhirnya memicu perceraian.

2.2 Kerangka Konseptual

2.3.1 Tentang Kecanduan

Kecanduan internet games merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Internet Addiction Disorder* (IAD). Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang maladaptif yang mengarah pada perusakan atau distress yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal- hal berikut, yang terjadi kapan saja dalam tempo 12 bulan yang sama :

1. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut:

a. Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.

b. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

2. Penarikan diri (withdrawal) terwujud melalui salah satu dari berikut:

2.1. Sindrom penarikan diri (withdrawalsyndrome) yang khas:

a. Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama

b. Dua atau lebih dari hal-hal berikut (berkembang beberapa hari hingga satu bulans etelah kriteria a), yaitu: agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet, dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tak sadar.

2.2. Penggunaan atas jasa online yang mirip, dilakukan untuk menghilangkan atau menghindarkan simtom-simtom penarikan diri.

3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan.

4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet.

5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet.

6. Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasional dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.

7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

2.3.2 Tentang Perilaku

Young dan Rodgers menunjukkan bahwa "kecanduan Internet telah dikaitkan dengan kerusakan sosial, psikologis, dan pekerjaan yang signifikan", yang mencakup efek merugikan seperti kinerja yang menurun di antara siswa, perselisihan di antara pasangan, dan kinerja buruk di antara karyawan.

Secara Emosi:

- Kehilangan Kontrol. Studi lintas-budaya tampaknya setuju bahwa kecanduan internet menyebabkan penggunanya kehilangan kontrol diri, terutama dalam aspek emosional. Dalam beberapa kejadian, bahkan moralitas telah dikompromikan. Sebagai contoh, setelah serangkaian kematian terkait di Internet kafe (Choi, 2007). Seseorang yang kehilangan control akan terjerat dalam pornografi.

- Depresi dan kegelisahan. Seorang yang yang mengalami depresi akan berdampak pada kehilangan motivasi, konsenstrasi dan kehilangan kepekaan akan realita. Kalau sudah seperti ini maka produktifitas kerja pasti akan menurun dan siap-siap kehilangan pekerjaan atau di-PHK. Nah loh.
- Hidup dalam dunia fantasi atau khayalan. Seorang penderita kecanduan internet akan hidup dalam fantasi di dunia virtual sebagai upaya pelariannya terhadap situasi yang tidak nyaman atau kondisi yang menekannya di dunia nyata.

Secara Sosial :

- Rusaknya relasi. Dampak dari kehilangan kontrol berlanjut pada mengabaikan relasi dan komunikasi anggota keluarga. Orang yang kecanduan akan kehilangan waktu, relasi dan kebersamaan dengan keluarganya. Tampaknya internet menjadi tempat sosialisasi tetapi pada saat yang sama pelakunya mengisolasi diri dari keluarga dan sahabat-sahabatnya. Pecandu internet akan menikmati relasi virtual ketimbang relasi bersama anggota keluarganya. Di saat yang sama keluarganya tak terurus atau anaknya semakin ditelantarkan. Kalau dalam hubungan suami istri bisa mwenyebabkan hubungan menjadi semakin dingin dan akhirnya memicu perceraian.

Prestasi Belajar :

Kinerja siswa yang menurun yang di tandai dengan malas untuk belajar, penurunan hasil dalam nilai-nilai akademik, sulitnya mengatur waktu karena waktu banyak di habiskan dengan bermain game online.

2.3. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentative yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Maka setelah banyaknya uraian yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti akan merumuskan hipotesis dari hubungan kecanduan game online world of warcraft terhadap perilaku mahasiswa di kelompok juragan.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka penulis dapat mengambil hipotesis sebagai berikut:

2.3.1 Hipotesis Mayor

H1 **:** Terdapat Hubungan **Kecanduan** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan

H0 **:** Tidak Terdapat Hubungan **Kecanduan** Game Online World OF Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

2.3.2 Hipotesis Minor

- **H1 :** Terdapat Hubungan **pemenuhan kepuasan dalam bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **pemenuhan kepuasan dalam bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1** : Terdapat Hubungan **kegelisahan Ketika Tidak Sedang Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **kegelisahan Ketika Tidak Sedang Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1 :** Terdapat Hubungan **Pengaturan Waktu Untuk Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **Pengaturan Waktu Untuk Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1 :** Terdapat Hubungan **Pengendalian Dalam Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

H0 : Tidak Terdapat Hubungan **Pengendalian Dalam Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1 :** Terdapat Pembuangan Hubungan **Waktu Dalam Game** Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **Waktu Dalam Game** Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1 :** Terdapat Hubungan Pengurangan Kegiatan Sosial, **Pekerjaan atau Rekreasional Karena** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **Pengurangan Kegiatan Sosial, Pekerjaan atau Rekreasional Karena** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

- **H1 :** Terdapat Hubungan **Kerugian Yang Di Timbulkan Akibat Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.

  H0 : Tidak Terdapat Hubungan **Kerugian Yang Di Timbulkan Akibat Bermain** Game Online World Of Warcraft Dengan Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Juragan.