

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini penulis menggunakan beberapa konsep yang berkaitan dengan analisis yang dilakukan oleh penulis.

2.1 Penelitian Terdahulu

Didalam penelitian ini, penulis telah mengumpulkan pustaka terdahulu untuk memperkuat penulisan peneliti, dalam artian menemukan titik kebaruan dari penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan sebagai salah satu rujukan berjudul “*Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*”.

Penelitian ini dilakukan oleh Nur Fikri Khoiri pada tahun 2021 sebagai bahan skripsi Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Penelitian ini mengkaji perilaku pemain *game online Freefire*, terutama perilaku *Toxic Disinhibition* menjadi marak dalam *game* ini, di mana perilaku tersebut banyak terjadi ketika dalam sebuah tim terdapat seorang player yang bermain dengan sangat buruk, melakukan feeder, adanya perbedaan suku bahkan perbedaan dalam beragama dan lain sebagainya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan lokasi penelitian di warung kopi Ourung-ourung Ponorogo. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa faktor-faktor dari bermain *game online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *toxic disinhibition online* menjadi marak adalah perbedaan Suku, Budaya, dan Agama. Karena itu, perilaku *toxic disinhibition* yang timbul dari *game online Mobile Legends* adalah perilaku Mengirim chat yang bersifat serangan (Flaming), Membuat pemain lain kesal dengan sengaja (Griefing), Menggunakan perangkat lunak

secara ilegal demi keuntungan pribadi (Cheating) Mengganggu pemain lain secara berulang-ulang (Cyberbullying).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada jenis *game online* yang diteliti. Apabila ditelusuri sebenarnya *game online Mobile Legends* dan *Freefire* memiliki perbedaan dalam cara bermain, aturan-aturan main, jenis animasi, dan tujuan permainan.

2.2 Efek Komunikasi

Dalam Efek komunikasi terdapat 3 Efek yang meliputi :

1 Efek kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informative bagi dirinya. Dalam Efek kognitif membahas tentang media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitif. melalui media massa, seseorang dapat memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah dikunjungi secara langsung. Menurut Mc. Luhan (antoni, 2004) media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Media massa tidak memberikan Efek kognitif semata, namun ia memberikan manfaat yang dikehendaki masyarakat.

2 Efek Afektif

Efek ini memiliki kadar yang lebih tinggi dari pada efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan hanya sekedar memberi tahu kepada khalayak agar menjadi tahu tentang sesuatu, melainkan lebih dari itu.

Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya efek afektif dari komunikasi massa:

- Suasana emosional,
Respon kita terhadap sebuah film, iklan, ataupun sebuah informasi akan dipengaruhi oleh suasana emosional seseorang.
- Skema kognitif,
Merupakan naskah yang ada dalam pikiran kita yang menjelaskan tentang alur peristiwa
- Situasi terpaan (*setting of exposure*),
Bahwa seseorang akan sangat ketakutan dalam menonton film horror bila menontonnya sendirian di rumah tua, ketika hujan lebat dan tiang-tiang rumah berderik
- Faktor predisposisi individual,
Faktor ini menunjukkan sejauh mana orang merasa terlibat dengan tokoh yang ditampilkan dalam media massa

3 Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi beringas.

2.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah hal yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Setiap ekspresi yang dilakukan manusia adalah komunikasi. Bahkan tanpa berkomunikasi, manusia bisa dikatakan tidak mampu bertahan hidup dan tidak menjalin hubungan dengan orang yang berada disekitarnya. Berkomunikasi menjadi hal yang penting, supaya manusia tidak merasa sendirian dalam menjalankan kehidupan bersama orang lain.

Kata komunikasi sudah diberi arti oleh sekian banyak ahli komunikasi dengan penafsiran yang beragam pula. Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari bahasa Latin, *Communicare*, artinya memberitahukan. *Communicatio* artinya hal memberitahukan; pemberitahuan; pertukaran. *Communio*, artinya hal bersama; persatuan; kehidupan bersama; (Kamus Latin-Indonesia, K. Prent, 1969 : 156-157). Jadi komunikasi berarti hal memberitahukan, menyampaikan sesuatu (pesan) kepada yang lain agar semua anggota persekutuan (*communio*) memiliki pemahaman yang sama tentang (isi) pesan tertentu (Bouk, 2018 : 16).

Ada sejumlah pakar komunikasi yang memberikan definisi mengenai komunikasi, sebagaimana tertera dalam Suranto (2010 : 2-3; bdk. Saku Bouk, Hendrikus, 2010 : 40-41) antara lain:

- Wilbur Schramm (1955). Komunikasi merupakan tindakan melaksanakan pesan antara komunikator dan komunikan.
- Everret M. Rogers (1955). Komunikasi ialah proses yang dikirim oleh komunikator kepada komunikan dengan tujuan yang jelas yaitu dapat mempengaruhi atau mengubah tingkah lakunya.
- Raymond S. Ross (1974). Komunikasi adalah proses yang meliputi pemisahan dan pemilahan bersama lambang secara kognitif, sehingga membantu orang lain agar dapat berhubungan dengan baik.
- Theodore Herbert (1981). Komunikasi ialah proses yang didalamnya terdapat arti dari seseorang kepada yang lain dengan maksud mencapai tujuan bersama.
- Edward Depari (1990). Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan yang disampaikan melalui simbol tertentu yang mengandung arti, yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan

2.2.2 Fungsi Komunikasi

Ada beberapa fungsi komunikasi antara lain (Liliweri, 2007 : 71) :

➤ **Menyatakan Identitas Sosial**

Dalam proses komunikasi, terdapat beberapa perilaku komunikasi individu yang digunakan untuk menyatakan identitas sosial. Perilaku itu dinyatakan melalui tindakan berbahasa baik secara verbal dan nonverbal. Dari perilaku berbahasa itulah dapat diketahui identitas diri maupun sosial, misalnya dapat diketahui asal asul suku bangsa, agama maupun tingkat pendidikan seseorang.

➤ **Menyatakan Integrasi Sosial**

Inti konsep integrasi sosial adalah menerima kesatuan dan persatuan antarpribadi, antarkelompok namun tetap mengakui perbedaan-perbedaan yang dimiliki oleh setiap unsur. Perlu dipahami bahwa salah satu tujuan komunikasi adalah memberikan makna yang sama atas pesan yang dibagi antara komunikator dan komunikan. Dalam kasus komunikasi yang melibatkan perbedaan budaya antar komunikator dengan komunikan, maka integrasi sosial merupakan tujuan utama komunikasi.

➤ **Menambah pengetahuan**

Seringkali komunikasi menambah pengetahuan bersama dan saling mempelajari kebudayaan masing-masing.

2.2.3 Elemen-Elemen Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya merupakan sebuah proses. Dalam usaha untuk memahami komunikasi sebagai sebuah proses, maka dibutuhkan pengetahuan tentang elemen-elemen yang terkandung dalam proses berlangsungnya komunikasi. Hafied Cangara (2009 :24-27) menguraikan elemen-elemen komunikasi manusia sebagai berikut :

1) Sumber (*Source*)

Sumber atau disebut juga sebagai komunikator, sang pengirim pesan. Adalah orang yang menciptakan pesan dan memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi atau berbagi pesan dengan orang lain, baik untuk berbagi pengalaman emosional, untuk memberikan informasi, untuk mendapatkan pengakuan sosial, untuk membujuk orang lain, dan lain sebagainya.

2) Pesan (*Message*)

Pesan adalah seperangkat simbol berupa verbal maupun nonverbal atau gabungan dari keduanya. Isi pesan adalah pikiran manusia dan lambangnya adalah bahasa. Suatu pesan akan bermakna dan dianggap efektif apabila pesan tersebut diterima dan diinterpretasi oleh komunikan sesuai dengan maksud komunikator. Dalam komunikasi ada sesuatu yang ingin disampaikan. Cara penyampaiannya bisa lewat tatap muka langsung atau melalui media tertentu seperti telepon, surat kabar, internet, dan lain sebagainya. Isi pesan (content) adalah pikiran berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasehat, atau propaganda. Lambangnya adalah bahasa.

3) Media (*Channel*)

Media adalah saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau isi pesan, misalnya media massa cetak (surat kabar, majalah, buku), media massa elektronik (TV, radio, film video recording, komputer, electronic board audio cassette) atau bisa disampaikan lewat saluran komunikasi telepon, surat, telegram, dan lain-lain.

4) Penerima (*Receiver*).

Penerima atau disebut juga sebagai komunikan. Adalah orang yang menerima pesan yang dikirim oleh pengirim pesan atau komunikator. Penerima biasa disebut dengan istilah yang bermacam-macam khalayak, audiens, dan orang tujuan.

5) Efek (*Effect*)

Efek adalah perbedaan perubahan, pikiran, perasaan, sikap dan perilaku penerima pesan antara sebelum dan sesudah menerima informasi atau isi pesan tertentu.

6) Umpan balik (*Feedback*)

Umpan balik adalah tanggapan yang diberikan penerima pesan kepada sumber pesan. Umpan balik menjadi sesuatu yang interaktif ketika sumber pesan dan penerima pesan saling mengirimkan dan menanggapi pesan.

7) Lingkungan

Komunikasi terjadi dalam satu lingkungan sosial tertentu. Komunikasi sering dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain : faktor fisik (letak geografis yang jauh); sosial budaya (ekonomi, politik, kesamaan bahasa, kepercayaan, adat istiadat dan status sosial); psikologis (kejiwaan, mental, dan perasaan), dan dimensi waktu (pagi, siang, malam, waktu doa, waktu tidur dan seterusnya) sangat berpengaruh pada suatu proses komunikasi.

2.2.4 Pandangan Terhadap Komunikasi

Sekurang-kurangnya ada tiga pandangan terhadap komunikasi, yaitu komunikasi dipandang sebagai aktivitas simbolis, proses dan pertukaran makna (Liliweri, 2002 : 5).

a) Komunikasi Sebagai Aktivitas Simbolis

Disebut “komunikasi sebagai aktivitas simbolis” karena aktivitas berkomunikasi menggunakan simbol-simbol bermakna yang diubah kedalam kata-kata (verbal) untuk

ditulis dan diucapkan atau simbol bukan kata-kata verbal (nonverbal) untuk diperagakan. Simbol komunikasi itu dapat berbentuk tindakan dan aktivitas manusia, atau tampilan objek yang mewakili makna tertentu. Makna disini adalah persepsi, pikiran atau perasaan yang dialami seseorang yang pada gilirannya dikomunikasikan kepada orang lain. Jadi, pada waktu kita bercakap-cakap dengan seseorang maka kita sebenarnya sedang mengalihkan satu paket simbol kepada orang lain.

b) Komunikasi Sebagai Proses

Dapat juga dikatakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses”. Disebut proses karena komunikasi merupakan aktivitas yang dinamis, aktivitas yang terus berlangsung secara bersinambung sehingga terus mengalami perubahan. Seperti biasa, proses komunikasi terinci dalam rangkaian-rangkaian aktivitas (misalnya dari seorang komunikator, mengirimkan pesan melalui media, kepada seorang komunikan dengan Efek tertentu) yang berbeda-beda, namun saling berkaitan, bahkan mungkin rangkaian-rangkaian itu diaktifkan secara bertahap dan berubah sepanjang waktu.

c) Komunikasi Sebagai Pertukaran Makna

Kegiatan komunikasi memang merupakan kegiatan mengirim atau menerima pesan, namun pada galibnya pesan sama sekali tidak berpindah, yang berpindah adalah makna pesan tersebut. Para ahli komunikasi mengatakan bahwa komunikasi adalah “kegiatan pertukaran makna” makna itu ada didalam setiap orang yang mengirimkan pesan. Jadi, makna bukan sekedar kata-kata verbal atau perilaku nonverbal, tetapi makna adalah pesan yang dimaksudkan oleh pengirim dan diharapkan akan dimengerti pula oleh penerima.

2.3 Kemajuan Teknologi

Perkembangan teknologi memberikan tuntutan kepada pustakawan untuk mampu menyesuaikan diri atau beradaptasi (Rifnganti, 2016). Adaptasi merupakan sistem bagaimana suatu organisme melawan desakan lingkungan sekitarnya untuk bertahan hidup. Adaptasi diartikan sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan di mana seseorang bekerja dan belajar dengan munculnya pengembangan pengetahuan yang baru.

Charles Darwin berpendapat bahwa : *When technology and society evolve faster than your ability to adapt* (Solis, 2016). Ia mengatakan bahwa teknologi dan masyarakat berkembang lebih cepat daripada kemampuannya untuk beradaptasi. Evolusi masyarakat dan teknologi, berEfek terhadap perilaku, harapan dan adat istiadat. Adaptasi merupakan upaya untuk mengubah tingkah laku terhadap lingkungan, budaya dan lainnya yang ada di sekitar kita, dengan memahami dan merespon perubahannya sehingga kita mampu bertahan. Ketahanan dan keberhasilan tingkah laku, kesadarannya tentang lingkungan yang ada disekitarnya.

Ketidakmampuan seseorang untuk mengatasi teknologi komputer baru dengan cara yang sehat, dikenal dengan *technostress* atau sebuah penyakit adaptasi modern yang berjuang untuk menerima teknologi agar tidak gagap teknologi (Saidani, 2016). Adaptasi dapat dikatakan sebagai tindakan yang dilakukan seseorang untuk menjaga eksistensinya terhadap perubahan yang terjadi terhadap dirinya. Dewasa ini masyarakat sudah masuk dalam suatu zaman baru di mana semuanya saling terhubung sehingga muncul istilah masa kini bahwa kita hidup di sebuah atmosfir masyarakat global (*global village*). Informasi datang begitu banyak dan cepat, sehingga teknologi informasi tidak bisa dibendung, yang dapat kita lakukan adalah merespon dan menganalisisnya sehingga kita dapat memanfaatkan dan memilih mana yang bermanfaat dan yang membahayakan diri, organisasi dan lingkungan, khususnya di tempat kerja.

Ada lima tipe yang membedakan individu dalam beradaptasi dalam situasi tertentu (Merton, 2010) yaitu :

a) Beradaptasi secara konformitas(*conformity*),

Yaitu, upaya yang dilakukan seseorang sesuai dengan norma yang berlaku. Misalnya, jika seseorang ingin mendapatkan gelar sarjana, maka tujuan itu akan dicapai dengan studi di perguruan tinggi. Adaptasi ini merupakan norma atau aturan masyarakat dalam memperoleh pekerjaan dengan menggunakan ijazah.

b) Innovation.

Inovasi yaitu suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan, tetapi mengabaikan norma yang berlaku di masyarakat. Sebagai siswa, misalnya, jika ingin memperoleh nilai biologi bagus, maka harus melakukan berbagai cara dan upaya, baik belajar maupun mencontek pada saat ujian. Jika belajar maka nilainya sesuai dengan normadan merupakan tujuan yang ditetapkan oleh masyarakat atau lembaga, tetapi mencontek merupakan cara yang tidak dibenarkan olehmasyarakat.

c) Ritualism.

Ritualisme sering diartikan sebagai upaya penyesuaian diri seseorang kepada suatu kondisi dengan tanpa mempertimbangkan tujuan, tetapi caranya sesuai dengan norma yang berlaku dan adadi masyarakat. Contohnya, seorang karyawan dari kalangan menengah kebawah tidak ingin naik pangkat atau jabatan. Ia tidak berharap dan tidak ada keinginan sebab takut gagal. Tujuan budaya yang telah ada di masyarakat (mencapai kesuksesan) maka ia tidak

mengejar jabatan tersebut, tetapi cara mencapai tujuan budaya tetap ia lakukan, yaitu dengan bekerja.

d) Retreatisme (*retreatism*).

Retreatisme sebagai upaya yang dilakukan seseorang untuk menarik diri dari sistem yang ada. Seseorang bertindak tidak lagi berdasarkan pada norma dan tujuan yang berlaku dalam masyarakat. Pola adaptasi ini dapat dilihat pada orang yang mengalami gangguan jiwa, gelandangan, pemabuk dan parapecandu narkoba. Orang-orang itu ada didalam masyarakat, tetapi dianggap tidak menjadi bagian dari masyarakat, karena memiliki gangguan pada kejiwaannya.

e) Pemberontakan (*rebellion*).

Pada bentuk adaptasi ini seseorang tidak lagi mengakui struktur sosial yang ada dan berupaya menciptakan struktur sosial yang baru. Tujuan yang ada dianggap sebagai penghalang bagi tujuan yang diharapkan. Demikian pula dengan cara yang ada untuk mencapai tujuan tersebut tidak diakui masyarakat.

2.4 Game Online Freefire

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya (Nugroho, 2020 : 151).

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN atau internet*) sebagai medianya. *Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.

Di dalam *game online* tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang.

Sedangkan *Garena Freefire (FF)* merupakan salah satu *game Battle Royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio. *Game* ini diterbitkan oleh Garena untuk *platform* mobile Android dan iOS. *Free Fire* bergenre *survival* dengan *third-person shooter*, dalam *game* ini akan ada 50 pemain terjun payung yang akan bertarung dalam sebuah map. Setiap pemain harus bertahan hidup dengan cara membunuh lawan satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir dan memenangkan permainan tersebut. *Game* ini tampil sangat menarik dengan banyaknya pilihan karakter pemain dan senjata yang bisa digunakan oleh pengguna. Selain itu, juga tersedia berbagai macam varian kostum yang bisa dipilih sesuka hati.

2.5 Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis *game online* yaitu (Sagara, 2018 : 419):

a. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Adalah *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. *Game online* jenis ini adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan *action* yang menggunakan konsep strategi.

Biasanya pertandingan 4 vs 4 dengan karakter pilihan kita sendiri dan pemain bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, dengan melawan musuh yang dimainkan oleh manusia sungguhan di dalam *game* dan membutuhkan kerjasama dengan tim, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Arena of Valor*, *Heroes of Newerth*, *ChaosOnline*, *League Of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call Of Champions*, *Ace Of Arenas*, *Mobile Legends* dan lainnya.

b. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan

ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

c. *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *game* RTS, tema permainan bisa berupa sejarah misalnya seri *Age of Empires*, berupa fantasi misalnya *Warcraft*, dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*.

d. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Game* RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.³⁴ Pada umumnya dalam *game* RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini yaitu *Adventure Quests World*, *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*.

2. 6 Disinhibition Online

Dishibited behavior atau *disinhibition online* yaitu kegagalan individu untuk mengontrol tingkah lakunya di internet (Voggeser, Singh, & Göritz, 2018). *Disinhibition online* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penurunan pengendalian psikologis, yang sering berfungsi untuk mengatur perilaku di lingkungan sosial *online*. Hal ini tercermin dalam hambatan perilaku yang berkurang, rendahnya penghormatan terhadap batasan perilaku saat berada di dunia maya, dan dapat diekspresikan dalam berbagai perilaku interpersonal online yang bisa positif atau negatif (Voggeser, 2018 : 49).

Online disinhibition pertama kali didefinisikan oleh Joison pada tahun 1998 dengan istilah *Disinhibition*. *Disinhibition* adalah ketidak mampuan seseorang untuk mengendalikan

perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan yang dikomunikasikan di lingkungan *online* dimana perilaku tersebut tidak dilakukan di lingkungan nyata. Pada tahun 2004, John Suler kembali mendeskripsikannya sebagai *online disinhibition*. *Online disinhibition* adalah suatu kondisi psikologis yang dialami seseorang ketika lebih nyaman untuk menunjukkan perilaku tertentu, mengungkapkan perasaan atau pemikiran tertentu secara online dibandingkan dengan lingkungan nyata.

Online disinhibition terjadi ketika individu menceritakan dan melakukan sesuatu di lingkungan *online* yang biasanya tidak mereka ceritakan dan lakukan di lingkungan nyata. Mereka cenderung melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan lebih mengekspresikan diri secara lebih terbuka. Beberapa orang lebih sering atau lebih intens mengungkapkan diri saat mereka berada di lingkungan *online* daripada di lingkungan nyata.. Sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap *disinhibition online* ini termasuk anonimitas, *invisibility*, dan *asynchronicity*. Saat komunikasi di media sosial, orang-orang mengungkapkan lebih banyak informasi pribadi tentang diri mereka dibandingkan dengan komunikasi *face-to-face* (tatap muka).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah anonimitas (yaitu, mengurangi *self-awareness* kepada publik) dan meningkatkan *private self awareness*. *Disinhibition* memiliki dua dimensi, yaitu:

- a. *Benign disinhibition*, meliputi keterbukaan, kebaikan, dan kemurahan hati.

Contoh *benign disinhibition* adalah individu belum tentu mampu memulai percakapan kehidupan nyata dan berusaha menguasai diri, tapi di dunia *online* siapa saja dapat nyaman berbagi emosi melalui kata-kata.

- b. *Toxic disinhibition*, melibatkan bahasa kasar, kebencian, dan ancaman.

Toxic disinhibition dapat mempengaruhi seseorang untuk menghina atau mengejek orang lain di internet, karena kurangnya tanggapan atau anonimitas yang dirasakan.

1.7 Efek Game Online

Game online Garena asal Singapura yang dirilis pada tahun 2017 ini memiliki efek dan sangat berpengaruh pada kesehatan fisik dan mental para pengguna, baik efek positif maupun efek negatif.

1) efek positif

1. Pertemanan akan bertambah

Dalam permainan ini pemain dapat menambah teman baru tanpa harus bertemu langsung sebab *free fire* memiliki fitur kolom chat. Fitur chat ini yang digunakan para pemain game untuk saling mengajak bermain bareng atau mabar. Selain itu para pemain game ini dapat berkenalan bahkan menjalin persahabatan baru dengan siapa saja yang juga adalah pemain game *free fire*, dan dari sana saja bahkan dari negara-negara luar.

2. Menghilangkan stres

Bermain game online *free fire* memiliki dampak positif salah satunya dapat menghilangkan stres. Karena permainan ini memiliki fitur-fitur keren yang mampu menghipnotis para pemain dan merasa betah dalam permainan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dan stres.

3. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

4. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.
5. Meningkatkan kemampuan membaca, Psikolog dari Finland University menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak- anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
6. Meningkatkan pengetahuan tentang Handphone. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi Handphone dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

2) efek negatif

1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat, game Free Fire didesain dengan sangat bagus mulai dari karakter dan model permainan. Seorang gamers yang suka terhadap permainannya akan membuat seorang gamers untuk selalu memainkannya dan melupakan kegiatan sehari-hari. Adiksi menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha melakukan cheat terhadap suatu permainan agar dapat bermain mudah dan cepat menaikkan rank yang tertinggi. Bentuk hal negatif ini tidak hanya terbatas pada cheat dalam bermain tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak

banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

3. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di berbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata- kata kotor dan kasar saat bermain game online.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.
5. Perubahan pola makan dan istirahat, Karena asik bermain game online, para remaja mengalami perubahan pola istirahat dan pola makan. Hal ini terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)
6. Pemborosan, Uang untuk membayar wifi di cafe dan membeli diamond untuk mendapatkan karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah, bahkan kuota internet dalam gadget. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.
7. Mengganggu kesehatan, Demi meningkatkan level bermain game online para remaja bermain sampai lupa waktu, sehingga kesehatanpun tidak terkontrol dan akhirnya menyebabkan para gamers mengalami gangguan kesehatan. Hal ini sangat

perlu diperhatikan oleh para orang tua yang harus sigap dan tegas terhadap anak-anaknya, terutama yang setiap harinya selalu bermain game online.

1.8 Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013) Menurut King (2012) remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun. Menurut Monks (2008) remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berfikir remaja masih dalam koridor berpikir konkret, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian sebagai berikut:

- a) Masa remaja awal (Early adolescent) umur 12-15 tahun.
- b) Masa remaja pertengahan (middle adolescent) umur 15-18 tahun
- c) Remaja terakhir umur (late adolescent 18-21 tahun.

2. Tahap-tahap Perkembangan dan Batasan Remaja

Berdasarkan proses penyesuaian menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu:

a) Remaja awal (Early adolescent) umur 12-15 tahun

Seorang remaja untuk tahap ini akan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan yang akan menyertai perubahan-perubahan itu, mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru sehingga, cepat tertarik pada lawan jenis, mudah terangsang secara erotis, dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis ia sudah akan berfantasi erotik.

b) Remaja madya (middle adolescent) berumur 15-18 tahun

Tahap ini remaja membutuhkan kawan-kawan, remaja senang jika banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan mencintai pada diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealitas atau materialis, dan sebagainya.

c) Remaja akhir (late adolescent) berumur 18-21 tahun Tahap ini merupakan dimana masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 5 hal yaitu:

- a. Minat makin yang akan mantap terhadap fungsi intelek.
- b. Egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru
- c. Terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi.
- d. Egosentrisme (terlalu mencari perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan dan kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri.

3. Perubahan Sosial pada Masa Remaja Tugas perkembangan remaja yang tersulit ialah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Remaja yang harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis hubungan yang sebelumnya belum pernah ada sehingga menyesuaikan diri dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja lebih banyak sering menghabiskan waktunya bersama dengan teman-teman, sehingga pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh keluarga. Misalnya, sebagian besar remaja mengetahui bahwa mereka telah memakai model pakaian yang sama dengan anggota kelompok yang populer, maka kesempatan untuk diterima menjadi anggota kelompok lebih besar (Nasution, 2007). Kelompok sosial yang sering terjadi pada remaja (Hurlock, 1999 dalam Nasution, 2007):

a. Teman dekat

Remaja yang mempunyai beberapa teman dekat atau sahabat karib. Mereka yang terdiri dari jenis kelamin yang sama sehingga mempunyai minat dan kemampuan yang sama. Sehingga Teman dekat yang saling mempengaruhi satu sama lain.

b. Kelompok kecil

Kelompok ini yang terdiri dari kelompok teman-teman dekat. jenis kelamin yang sama, tetapi kemudian meliputi kedua jenis kelamin.

c. Kelompok besar

Kelompok ini terdiri atas beberapa kelompok kecil dan kelompok teman dekat, berkembang dengan meningkatnya minat pesta dan berkencan. Kelompok ini besar sehingga penyesuaian minat berkurang anggotaanggotanya. Terdapat jarak antara sosial yang lebih besar di antara mereka.

d. Kelompok yang terorganisasi

Kelompok ini adalah kelompok yang dibina oleh orang dewasa, dibentuk oleh sekolah dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak mempunyai klik atau kelompok besar.

Kelompok geng

- e. Remaja yang tidak termasuk kelompok atau kelompok besar dan merasa tidak puas dengan kelompok yang terorganisasi akan mengikuti kelompok geng. Anggotanya biasanya terdiri dari anak-anak sejenis dan minat utama mereka adalah untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial.