

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Uraian Teori

2.1.1 Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin *Communis* yang berarti umum (*Common*) atau bersamaan. Ketika kita berinteraksi sebenarnya kita sedang berusaha untuk menumbuhkan suatu kebersamaan (*Common*) dengan seseorang. Yaitu kita sedang berbagi ide, pikiran, informasi dan sikap.

Pawito dan C. Sarjono (1994: 12) mendefenisikan komunikasi sebagai suatu proses dengan mana suatu pesan dipindahkan (lewat suatu saluran) dari sumber kepada penerima dengan maksud mengubah perilaku, perubahan dalam pengetahuan, sikap atau perilaku overt lainnya. Sekurang- kurangnya didapati tiga unsur utama dalam model komunikasi yaitu sumber (*The Source*), pesan (*The Channel*), dan penerima (*The Receiver*).

Harold D. Lasswell (Onong U. Effendy, 2003: 253) menyatakan bahwa cara terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan : *who says what in what channel to whom with what effect* (Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa).

Jawaban dari pertanyaan Lasswell tersebut merupakan unsur- unsur proses komunikasi, yaitu *Communicator* (Komunikator), *Message* (Pesan), *Media* (Media), *Receiver* (Komunikas/Penerima), dan (Efek).

Menurut Rudolph F. Verderber dalam buku *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Mulyana, 2007: 5) komunikasi mempunyai dua fungsi. Pertama, Fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan. Fungsi sosial yakni bertujuan

untuk kesenangan, untuk menunjukkan hubungan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Fungsi pengambilan keputusan bertujuan untuk memutuskan melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu. Menurut Verderber, sebagian keputusan ini dibuat sendiri, dan sebagian lainnya dibuat setelah berkonsultasi dengan orang lain. Sebagian keputusan bersifat emosional, dan sebagian lain melalui pertimbangan yang matang. Verderber juga menambahkan kecuali keputusan itu bersifat emosional, keputusan itu biasanya melibatkan pemrosesan informasi, dan dalam banyak kasus, persuasi. Hal ini dikarenakan kita tidak hanya perlu memperoleh data, namun juga memerlukan dukungan terhadap keputusan kita.

Tujuan komunikasi adalah “menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku” (Riant Nugroho, 2004: 72). Sedangkan menurut Katz dan Robert Khan yang merupakan hal utama dari komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem sosial atau organisasi. “Akan tetapi komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi komunikasi dilakukan seseorang dalam upaya membentuk suatu makna serta mengemban harapan-harapannya (Rosadi Ruslan, 2003:83). Dengan demikian komunikasi mempunyai peran penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usah dalam mencapai tujuan bersama.

2.1.2 New media

Fenomena *Game Online* terus meluas seiring dengan berkembangnya jumlah pecandu *Game Online* yang ada. Secara umum masyarakat memandang para pecandu *Game Online* merupakan individu yang apatis dan anti sosial karena

mereka seolah terisolir dari kehidupan nyata. *Game Online* sendiri adalah suatu fenomena dalam ilmu komunikasi. *Game Online* termasuk dalam bidang *New Media* dalam ilmu komunikasi.

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy (Soukup dalam Littlejohn 2009) dalam bukunya *Cyberculture* lebih melihat *new media* berbeda dengan media pendahulunya ia memandang produk *new media* yaitu *World Wide Web* sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka fleksibel dan dinamis.

Sedangkan menurut Creeber dan Martin dalam Mondry (2008: 13), mendefinisikan media baru atau *New media* atau *media Online* sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. *New media* terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. *New media* merupakan media yang menggunakan internet, *media Online* berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

Perbedaan antara *New media* dengan komunikasi massa salah adalah pada proses interaksi yang terjadi. Dalam *New media* interaksi dapat terjadi secara langsung dan tidak ada batasan dalam proses interaksi tersebut. Sedangkan interaksi yang terjadi didalam komunikasi massa masih memiliki batasan dan tidak terjadi secara langsung.

Sebagai contoh dalam *Game Online* kita dapat melaporkan Player yang melakukan kegiatan curang dalam *Game* langsung dilaporkan oleh player lain, dan langsung dapat direspon oleh GM (*Game Master*) dari *Game* tersebut.

Didalam *Game Online* interaksi yang terjadi bisa antar sesama pengguna, atau pun antar pengguna dan *Game Manager* *Game* tersebut. Artinya bila dalam komunikasi massa proses interaksi yang terjadi antar komunikator dan komunikan, maka dalam *New media* interaksi juga dapat terjadi antara sesama komunikan.

2.1.3 Behaviorisme

Gage dan Berliner adalah pencetus dari teori *Behavior* tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Kemudian teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Behaviorisme tidak mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan.

Aristoteles berpendapat bahwa pada waktu lahir jiwa manusia tidak memiliki apa-apa, seperti sebuah meja lilin (*tabula rasa*) yang siap diukir oleh pengalaman. Tingkah laku dan kegemaran manusia dibentuk oleh faktor eksternal dari diri seseorang yaitu lingkungan sekitar. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku seseorang. Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-

unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

2.1.4 Game Online

Game Online merupakan sebuah fenomena yang dapat kita jumpai sehari-hari. *Game Online* lahir dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Terlebih ditemukannya internet serta berbagai macam handphone dengan sistem android. *Game Online* baik *Game PC (personal computer)* atau pun *Game - Game Online handphone* seperti *COC, Get Rich* dan lainnya sudah sangat gampang dan bebas untuk diakses. Hanya membutuhkan biaya sekitar Rp. 3000.00 saja kita sudah dapat menikmati fasilitas *Game Online* di warung internet yang ada. Harga yang terbilang cukup murah dengan dampak dan efek yang cukup mengawatirkan.

Game Online adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *Game Online* adalah sebuah permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, memiliki teknologi grafis dan memiliki efek-efek yang luar biasa. *Game Online* berasal dari kata *Game* dan *Online*. *Game* adalah permainan dan *Online* adalah langsung dengan bantuan internet

Game Online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis (*genre*) *Game Online* yaitu :

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games (MMOFPS)*
Game Online 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*.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy Games (MMORTS)*
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *RTS*, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)
3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *RPG*, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota 2*.
4. *Cross-platform Online play*
Jenis ini dapat dimainkan secara *Online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console Games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *Online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *Online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.
5. *Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG)*
Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui *HTML* dan teknologi *scripting HTML* (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash Games*" atau "*Java Games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser Games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.
6. *Simulation Games*
Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation Games*, *construction and management simulation Games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation Games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah *virtual*. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia *virtual* yang dipenuhi oleh karakter-karakter

yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7. *Massively multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *MMOG* muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. (akhadian.net.2016)

Dota 2 adalah *Game* yang bergenre *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*. Dimana suatu tim bertujuan untuk menghancurkan *ancient* milik tim lawan untuk mendapatkan kemenangan. Dalam permainannya *dota* memerlukan strategi dan kerja sama tim yang baik. Sebuah tim *Dota 2* memiliki 5 orang pemain. Dalam segi strategi tidak hanya berasal dari cara permainan saja akan tetapi dari pemilihan *character* atau yang disebut “*Hero*” dalam *Dota 2*. *Dota 2* memiliki 111 *hero* dengan kemampuannya masing- masing. 111 *hero* ini dibagi kedalam 3 kelompok yaitu *Strength*, *Agility*, dan *Intelligence*. Dari ketiga tipe tersebut biasanya golongkan dalam 2 golongnya yaitu *Support*, dan *Core*. *Dota 2* dimainkan oleh 2 *team*, yaitu *Radiant Team* dan *Dire Team*. Tujuan dari kedua *team* ini sama, yaitu menghancurkan *ancient team* lawan. *Ancient* berada di dekat *base* dari masing- masing *team*. Permainan dimulai ketika masing- masing *player* sudah memilih *heronya*.

Setiap *player* diberikan 650 *gold* untuk membeli *item* yang dibutuhkan setiap *player*. Terdapat 148 *item* yang dapat dibeli ketika permainan sedang berlangsung. Pembelian *item* harus berdasarkan kebutuhan *hero* dan jalannya permainan. Untuk mendapatkan lebih banyak *gold*, para *player* harus membunuh *creep*, atau *hero* dari *team* lawan. Ketika membunuh *creep* atau pun *hero* lawan kita tidak hanya mendapatkan *gold*, akan tetapi juga mendapatkan *experience*.

Experience berguna untuk menaikkan *skill* yang dimiliki oleh *hero*. *Level* maksimal yang dimiliki oleh *hero* adalah 25. *Gold* yang didapatkan dari hasil membunuh *creep* atau pun *hero* lawan digunakan untuk membeli *item* yang lebih baik guna mempermudah kemenangan.

Arena atau yang biasa disebut *map* dalam *Dota 2* memiliki 3 jalur utama. Jalur utama itu adalah jalur yang selalu dilalui oleh *creep* masing-masing team. 3 jalur utama itu adalah *Top*, *Middel* dan *Bottom*. Tiap jalur memiliki 3 buah *tower* dan 2 buah *barrack*. *Tower* berfungsi untuk menjaga jalur tersebut, sedangkan *barrack* adalah tempat dimana *creep* direspawn. *Creep* akan terus direspawn sampai salah satu *ancient* dihancurkan.

2.1.5 Pecandu Game

Bermula ketertarikan terhadap internet, maka lebih jauh lagi akan tertarik dengan *Game Online*. Kecanduan *Game Online* adalah suatu sikap atau perbuatan yang tidak terkontrol, yang mana ingin terus mengulangi bermain *Game Online* tanpa memikirkan akibatnya.

Menurut (Arthur T. Hovart, 1989) kecanduan *Game Online* adalah : "*an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)*". Berdasarkan definisi tersebut kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang – ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Game melibatkan kompetensi diantara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh seorang pemain dan beberapa perangkat pengaturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Terlebih lagi *Game Online*. Saingan yang dimiliki tidak hanya terbatas

pada daerah tertentu saja. Akan tetapi setiap orang diseluruh dunia yang sudah memainkan *Game* tersebut merupakan saingan atau lawan dan kawan bermain dalam *Game Online* tersebut. Adiksi terhadap *Game Online* adalah kesenangan bermain *Game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *Game Online*.

Seseorang dikatakan pecandu apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown (Dwiastuti, 2005 : 40). Yakni sebagai berikut :

1. *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *Game* dalam pikiran dan tingkah laku. Yang terbagi dalam, *Cognitive salienc*e : dominasi aktivitas bermain *Game* pada level pikiran. Dan *Behavioral salienc*e : dominasi aktivitas bermain *Game* pada level tingkah laku.
2. *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *Game* .
3. *Conflict* : pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
Interpesonal conflict (eksternal) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. *Interpersonal conflik* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
4. *Tolerance* : aktivitas bermain *Game Online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. *Withdrawal* : perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain *Game* .

6. *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *Game Online* .

Menurut Brown (Dwiastuti, 2005 : 41-42) komponen-komponen inti yang bisa mengidentifikasi pecandu pada seseorang adalah *saliency*, *conflict* dan *euphoria*. sebagai tambahannya adalah *tolerance* , *withdrawal*, *relapse* dan *reinstatement*, komponen-komponen ini merupakan komponen umum dalam sebuah fenomena kecanduan. *Tolerance* berkembang sebagai kebutuhan pada seseorang yang kecanduan untuk meningkatkan kebergantungannya pada tingkah laku bermain *Game Online* untuk mendapatkan pengalaman yang sama dibandingkan pada saat menghentikan aktivitas tersebut. Sementara *relapse* dan *reinstatement* merupakan pengembalian kepada keadaan semula dari kecanduan, walaupun setelah periode penahanan aktivitas.

Adiksi atau kecanduan terhadap *Game Online* adalah kesenangan bermain *Game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *Game Online*. Remaja yang kecanduan dalam permainan *Game Online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat dibutuhkan permainan gejala yang sangat menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainya (pikiran rakyat, 2008 : 19).

Adiksi bermain *Game Online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul :

1. Bermain *Game Online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam satu minggu bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam.

2. Bermain *Game Online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Seseorang yang *addicted* tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *Game Online* .
3. Mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain. Para pemain *Game Online* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *Game Online* . tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar.
4. Ingin mengurangi ketergantungan tapi tak bisa.

Ada pun beberapa penyebab kecanduan terhadap *Game Online* ini dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal yaitu :

1. Keinginan yang untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *Game Online* , karena *Game Online* dirancang sedemikian rupa agar *Gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di lingkungan.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab *teambulnya* adiksi terhadap *Game Online* .
4. Kurangnya self control dalam diri, sehingga kurang mengantisipasi rasa kecanduan yang dialami.

Sedang faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *Game Online* , sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *Game Online* .

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.1.6 Dampak Psikologis

Dampak psikologis adalah segala jenis tingkah laku yang berasal dari stimulus dan respon dalam diri seseorang baik itu berupa dampak positif maupun dampak negatif pada setiap individu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) dampak berarti pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif maupun positif. Adapun yang dimaksud dengan psikologis (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) adalah sifat kejiwaan ditinjau dari segi kejiwaan. “Berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong seseorang bertindak laku, maka dampak psikologis dapat dipandang sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang” (Watson dalam Sarwono, 2003).

Dampak psikologis dapat dikaitkan dengan tindakan dan efek, seperti yang telah diungkapkan oleh Jones dan Davis (dalam Sarwono, 2003). Tindakan berarti keseluruhan respon (reaksi yang mencerminkan pilihan perilaku) yang mempunyai akibat efek terhadap lingkungannya, sementara efek diartikan sebagai perubahan-perubahan yang nyata yang dihasilkan oleh tindakan.

Heider (dikutip Sears dkk, 1992) mengatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi faktor internal yang berupa motif, emosi, sikap, kemampuan, kesehatan, keinginan. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan umum,

orang yang diajak berinteraksi, tekanan sosial, peran yang dipaksakan dan sebagainya.

Game Online sebagai suatu fenomena yang tengah marak dikalangan masyarakat khususnya remaja pada saat ini pun pasti memiliki dampak psikologis terhadap penggunaanya. Dampak itu bisa berupa positif mau pun negatif. Akan tetapi dampak yang ditimbulkan kebanyakan berupa dampak negatif.

Adapun beberapa dampak positif bermain *Game Online* adalah :

1. Dapat membuat orang menjadi pintar

Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lanchashire University* membuktikan bahwa *Gamer* yang bermain *Game* 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

2. Meningkatkan konsentrasi

Dr. Jo Bryce, kepala penelitian disuatu universitas di Inggris menemukan bahwa *Gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

3. Ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *Game action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

4. Meningkatkan kinerja otak memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain *Game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

5. Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di *Finland University* menyatakan bahwa *video Game* bisa membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain *Game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

6. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain *Game*.

7. Membantu bersosialisasi

Beberapa profesor di *Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *Game Online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip *Gamer* yang terisolasi, *friendship*, *brotherhood*, organisasi (*guild*), menghadapi *conflict* bersama (*guild wars*), *managing people* (jika menjadi *guild leader*), kontrol emosi dan politik.

8. Mengusir stres

Para peneliti di *Indiana University* menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

9. Memulihkan kondisi tubuh

Dr. Mark Griffiths, psikolog di *Nottingham Trent University* melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

Akan tetapi kebanyakan pecandu *Game* tidak menyadari dampak positif yang mereka rasakan. Mereka hanya terpaku pada pemikiran ingin terus bermain *Game Online* tersebut tanpa memikirkan hal lainnya. Padahal bila mereka dapat menyadari dampak positif yang mereka terima dari *Game Online* tersebut

kemungkinan dampak positif itu dapat arahkan dan dikembangkan kepada hal lain selain *Game Online* .

Selain dampak positif *Game Online* juga memiliki dampak negatif. Menurut Soleman dalam Febrianty D.U (2013: 32) mengatakan bahwa dampak buruk penggunaan *Game Online* secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online adalah:

1. Secara Sosial
 - a. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggan karna waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang
 - b. Pergaulan kita hanya digame online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman- teman dan lingkungan pergaulan nyata.
 - c. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.
 - d. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *Game Online* .
2. Secara Psikis
 - a. Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan *Game* yang sedang kita mainkan
 - b. Kita jadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan
 - c. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal- hal yang terjadi disekeliling kita.
 - d. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain- lain.
 - e. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan *computer* membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.
3. Secara Fisik
 - a. Terkena paparan cahaya radiasi *computer* dapat merusak saraf dan otak.
 - b. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain *Game Online*
 - c. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karna keasikan main *Game*.
 - d. Berat badan menurun karena lupa makan atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan olah raga.
 - e. Mudah lelah ketika melakukan aktifitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga.
 - f. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Akio Mori (Hawkes, 2009) seorang professor dari *Tokyo's Nihon University* melakukan riset mengenai dampak game. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak negatif *Game* terdapat dua poin :

1. Penurunan aktivitas gelombang otak depan
Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
2. Penurunan aktifitas gelombang beta
Merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *Gamer* tidak sedang bermain *Game*. Dengan kata lain para *Gamer* mengalami “*autonomic nervous*“ yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *Gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa dampak dari kecanduan bermain game online mencakup dalam berbagai bidang, baik itu dari sosial, psikis, dan fisik.

2.2 Kerangka Pemikiran

ATARI 2600 merupakan *console Game* pertama yang dirilis pada Oktober 1977. Setelah kemunculan ATARI 2600 muncul lah VCS (*Video Computer System*) lain seperti NES (*Nintendo Entertainment System*) dan *Game - Game* konsole lainnya seperti PS (*Play Station*) dan X-BOX.

Awal tahun 2005 mulai muncul terobosan baru dalam dunia *Game*. Yang awalnya *Game* hanya berbasis offline atau *Game* yang hanya dapat dimainkan oleh 1 atau 2 orang dalam 1 permainan saja, mulai berkembang kedalam sistem LAN (*Local Area Network*). Dimana sistem ini menghubungkan 2 atau lebih komputer, dan teknologi ini juga dimanfaatkan dalam bidang *Game* .

Kemudian dari *Game* berbasis LAN berkembanglah ke *Online Game*. dimana internet merupakan hal penting dalam sistem *Game Online* ini. *Game*

Online masuk di Indonesia pertama kali pada tahun 2001. *Nexia Online* adalah *Game Online* pertama yang masuk ke Indonesia yang selanjutnya diikuti oleh *RedMoon Ragnarok* dan terus berlanjut sampai masuklah *Dota 2* sebagai *Game* yang paling populer saat ini di Indonesia.

Pengembangan *Dota 2* dimulai sejak tahun 2009, *Icefrog* dipekerjakan oleh *Valve* sebagai *lead designer*. Yang mana *Icefrog* itu sendiri adalah pengembang sekuel *Dota 2* itu sendiri yaitu *Warcraft 3* atau yang lebih dikenal dengan *Dota Allstar*. Lalu kemudian pada tanggal 12 Juni 2015 *Valve* mengumumkan *Dota 2* akan menggunakan *source engine* baru. Dengan mengusung tema *Dota 2 Reborn Valve* menawarkan beberapa fitur baru dalam *source engine* yang baru yaitu seperti *coustem Game* dan lainnya. Akhirnya penggunaan *source engine* baru dengan konsep *Dota 2 Reborn* ini dikeluarkan pihak *Valve* pada tanggal 10 September 2015. Dan uniknya dari *source engine* yang baru ini pengguna bebas memilih apakah menggunakan konsep *source engine* yang baru dengan tema *Dota 2 reborn* atau tetap menggunakan konsep original *Dota 2*.

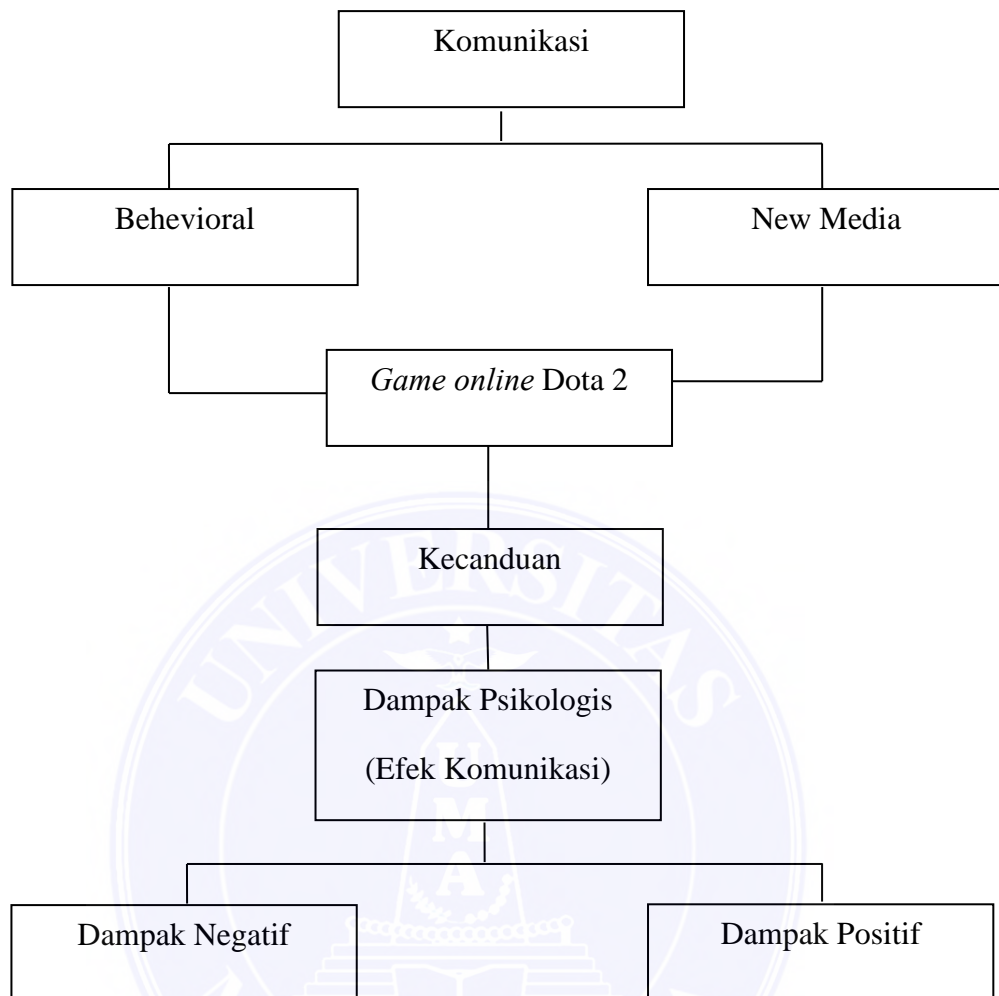
Pada awal kemunculannya *Valve* mengeluarkan *Dota 2* sebagai *Game* berbayar. Dimana bila ingin menikmati *Game* ini kita harus membeli *Game* itu secara personal melalui *steam account*. lalu pada 9 Juni 2013 *Valve Corporation* mengubah keputusan tersebut dan secara resmi mengumumkan bahwa *Dota 2* dapat dimainkan secara gratis. *Dota 2* dapat dimainkan secara eksklusif melalui distributor resmi *Valve Corporation* yaitu *Steam*.

Dengan beragamnya jenis *Game* yang ada tentunya semakin mengharuskan perusahaan pengembang *Game* itu sendiri untuk terus mengupdate suatu *Game* .

Dan tidak hanya berhenti dipersaingan antar perusahaan *Game* , para pecandu *Game* pun harus terus mengasah kemampuan atau pun level nya untuk menjadi semakin baik.

Sederhananya pecandu *Game Online* akan terus berupaya agar memenuhi hasrat pribadinya untuk bermain *Game Online* dengan segala macam upaya. Sebelumnya penulis juga telah melakukan penelitian sementara tentang *Game Online* . *Game Online* ini sudah merebak dikalng masyarakat dan sudah menyentuh hampir semua lapisan dan usia baik itu anak- anak maupun orang dewasa bahkan orang usia lanjut. Sudah sangat banyak Warung Internet atau masyarakat medan sering menyebutnya “warnet”. Kebanyakan warnet beroperasi selama 24 jam. Dengan berbagai macam ragam paket yang ditawarkan. Mulai dari “paket pagi” yang dimulai dari pukul 06.00- 09.00 yang dibandrol dengan harga Rp.5000, paket malam mulai dari pukul 23.00- 07.00 dengan harga yang sangat murah yaitu Rp.10.000 setiap pengunjung bebas mengakses jaringan internet sepuasnya tanpa adanya batasan umur dan kriteria atau sensor tertentu. Fasilitas yang disediakan pun cukup nyaman, sehingga para pengguna jasa betah berlama-lama didepan *computer*.

Berdasarkan landasan teoritik maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka pemikiran