

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game Mobile Legends Bang Bang*

2.1.1 *Pengertian game mobile legends bang-bang*

Mobile legends bang-bang adalah *game online multiplayer game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile Legends Bang Bang* sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam *Mobile Legends Bang Bang* masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) *Mobile Legends Bang-Bang* biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan.. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya.

Game Mobile Legends Bang Bang akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari *smart phone-nya*, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. *Game Mobile Legends Bang Bang* memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans (COC)* yang juga sangat

populer. Tetapi seiring berjalannya waktu *game COC* mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke *game Mobile Legends Bang Bang*. *Game* jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya *game* MOBA (*multiplayer online battle arena*) pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk *Smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan *basis* mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan *basis-basis*. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter control komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke *basis* tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

2.1.2 Sejarah Game Mobile Legend bang-bang

Mobile Legend adalah sejenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) sebenarnya

diprakarsai dari genre RTS (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari game RTS sendiri adalah *HerzogZwei* yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk *console Sega*. Permainan *Herzog Zwei* sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu game RTS paling populer, yaitu *Starcraft* untuk PC).

Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan map *Aeon of Strife* yang pertama kali memperkenalkan sistem *map* dengan tiga *lane* berbeda. *Aeon of Strife* dianggap sebagai cikal bakal game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) berikutnya bergulir saat munculnya *Warcraft III: Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal *Warcraft III World Editor*, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *Warcraft III: Frozen Throne*, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai *map* yang ada dan memberinya nama *Dota Allstars* yang berisikan berbagai hero dari macam-macam *map DOTA* yang pernah dibuat pada periode 2002. *Dota Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu “Steve Guinso Feak” yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan *map Dota Allstars* dengan cara menciptakan berbagai hero baru

dan juga peningkatan permainan. Nampaknya, istilah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat.

Fauzi Moch Prima (2017) *Game* yang disebutkan di atas, game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain.

Persamaan ketiga adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan gold dengan membunuh *non-controllable character (creep atau minion)*. Tahun ini sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) telah memasuki babak baru dimana game MOBA bisa dimainkan di gadget seperti *smartphone* atau tablet. Fenomena ini Universitas Sumatera Utara kembali mendobrak tradisi MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja *vaing glory* atau *mobile legends* karena lebih simple dan tidak serumit game MOBA yang ada di PC.

2.1.3 Fitur *mobile legends bang-bang*

- a) Pertarungan 5 vs 5 *real-time* melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- b) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti *fighters, assasin, mage, tank dan marskam*

- c) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- d) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- e) Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain.
- f) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

2.1.4 Aturan Bermain *Mobile Legends*

- a) Setiap pemain tidak di perbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh di perbolehkan menggunakan hero yang sama.
- b) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan *rank* (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan di bawah peringkat dan pemain memiliki.
- c) Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan *AFK* (bermain secara komputer)
- d) Jika pemain memiliki *skil* yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (*rank*)

2.2 Jenis *Game Online*

Terdapat beberapa jenis *game online* yaitu:

a. *Game online Mobile Legends Bang-Bang*

Mobile legends bang-bang merupakan permainan dengan piranti bergerak jenis MOBA. *Mobile legends* bercerita tentang dua tim yang berlawanan saling

menghancurkan *base* untuk mencapai kemenangan, kedua tim berjuang untuk menghancurkan *base* musuh namun tetap mempertahankan *base* mereka. Masing-masing tim memiliki 5 hero dengan kekuatan dan karakter mereka masing-masing. Selain hero juga terdapat karakter pendukung yaitu *minions* lainnya, sebagai tentara dari hero milik kita, tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan base lawan, permainan akan berhenti ketika salah satu dari *base* lawan berhasil dihancurkan.

b. Game online Garena Free Fire

Game free fire mendapat predikat “*top grossing*” di *playstore*. Game ini berkonsep sebagai *survival shooter*. Sekelompok orang dari latar belakang yang berbeda berada di sebuah pulau yang bernama FF, tujuan dari permainan ini adalah untuk bertahan hidup, terdapat berbagai karakter di dalamnya seperti *Rafael, mocco, laura, hayato, maxim, Antonio, paloma* dan lain sebagainya. Selain karakter juga terdapat berbagai macam senjata yang akan dijumpai di dalamnya.

3. Game online PUBG

Playerunknown's battlegrounds (PUBG) adalah sebuah permainan *battle royal* dimana bisa dimainkan oleh sebanyak seratus orang secara daring, permainan ini bisa dimainkan secara solo, grup 2 orang, grup 4 orang atau dengan mengundang teman untuk bergabung dalam permainan melalui user masing-masing.

Menurut rollings Andrew Dan Ernest Adams dari *game online* meliputi:

1. *Action and Arcade Game*

Adams, E dan Rolings, A (2003) menyatakan bahwa *Game* sebuah action game mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengupulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

2. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. Strategy game menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

3. *Role Playing Game (RPG)*

Game RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi kedalam game world yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan game lain. Dalam game *RPG*, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

4. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata kedalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

5. *Vehicle Simulation*

Game ini juga merupakan game simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

6. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam game ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui game ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

7. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

8. *Puzzle Game*

Puzzle game, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan *puzzle*. *Puzzle game* mempunyai tantangan meliputi; mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

2.3 **Kecanduan *Game Online***

Fauzi (2010) menyatakan bahwa “Mungkin kita masih ingat dengan kekhawatiran publik akan kecanduan *game online*, tentang kekhawatiran itu yang umumnya masuk akal dan juga masih tetap berpengaruh pada remaja”. inilah yang

terjadi setiap teknologi komunikasi baru diperkenalkan orang menunjukkan kekhawatirannya akan pengaruh teknologi baru tersebut pada individu (umumnya anak-anak) dan masyarakat. Kecanduan di definisikan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovert juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada game

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online yaitu:

1. Keinginan yang kuat dari diri pemain untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamers semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan para pemain ketika berada dirumah ataupun dikampus
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktifitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
4. Kurangnya self control dalam diri pemain, sehingga pemain kurang mengantisipasi dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan..

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya aadiksi bermain game online pada pemain yaitu:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, kaena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain game online.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktifitas yang menyenangkan.

2.4 Pola Komunikasi Interpersonal

2.4.1 pengertian pola komunikasi interepersonal

Pola komunikasi interpersonal berasal dari kata pola, komunikasi, dan interpersonal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola diartikan model, bentuk (struktur suatu sistem). D Jamarah (2004) menyatakan bahwa “Pola komunikasi di artikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami”(h. 1). Enjang (2009) menyatakan bahwa “komunikasi interpersonal (interpersonal communication) di sebut juga dengan komunikasi antar pribadi. Di ambil dari terjemahan kata interpersonal, yang terbagi dalam dua kata, *inter* berarti antara atau antar, dan *personal* berarti pribadi” (h 68)

Komunikasi interpersonal yang di maksud disini adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace dalam buku yang ditulis oleh Nuruddin (2012) bahwa “*interpersonal communcation is communication involving two or more people a face to face setting*”. Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara

langsung, dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula. (h 31)

Komunikasi Interpersonal paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog adalah bentuk komunikasi interpersonal yang menunjukkan terjadinya interaksi. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian.

Deddy Mulyana (2013) menyatakan bahwa Komunikasi interpersonal sangat potensial untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena dapat menggunakan semua indra untuk mempertinggi daya bujuk pesan kita. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi tatap-muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi lewat media massa seperti surat kabar dan teevisis atau lewat teknologi komunikasi tercanggih sekalipun seperti telepon genggam, *E-mail*, atau *telekonferensi*, yang membuat manusia merasa terasing (h. 81).

Merujuk pada pengertian pola komunikasi dan komunikasi interpersonal, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi interpersonal adalah kecenderungan atau gejala umum yang menggambarkan cara berkomunikasi di antara dua individu atau lebih secara spontan dan informal yang mana setiap individu dapat menerima umpan balik secara verbal maupun nonverbal.

Pada buku Ilmu Komunikasi sebuah pengantar praktis yang di tulis oleh Harles Anwar dan Ngalimun (2016) menyatakan bahwa ada tiga pola komunikasi interpersonal, yaitu linier (satu arah), interaktif (dua arah) dan transaksional

(banyak arah). (h. 58)

1. Pola Linier

Pola Komunikasi linear merupakan suatu proses penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada komunikan secara langsung maupun tidak langsung. Pola komunikasi ini hanya terjadi satu arah saja tanpa terjadi timbal balik terhadap pesan yang disampaikan komunikator kepada penerima pasif.

2. Pola Interaktif

Proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan yang disertai dengan adanya suatu aksi atau tanggapan secara langsung. Di dalam komunikasi interaktif ini *Feedback* nya sangat terasa antara komunikator dan komunikan. Dengan kata lain, komunikasi berlangsung dua arah: dari pengirim kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Proses melingkar ini menunjukkan bahwa komunikasi selalu berlangsung. Pandangan interaktif mengilustrasikan bahwa seseorang dapat menjadi baik pengirim maupun penerima dalam sebuah interaksi, tetapi tidak dapat menjadi keduanya sekaligus.

3. Pola Transaksional

Pola transaksional komunikasi interpersonal menekankan dinamika komunikasi interpersonal dan peran ganda orang yang terlibat dalam proses tersebut. Dalam Pola ini komunikasi merupakan upaya untuk mencapai kesamaan makna sehingga membuat komunikasi yang terjadi semakin efektif. Setiap orang benar-benar terlibat dalam proses komunikasi. Komunikan bukan hanya mampu memberikan *feedback* namun juga bisa memposisikan diri menjadi komunikator. Dengan kata lain, baik komunikator ataupun komunikan sama-sama menjadi

pembicara (*speaker*) dan pendengar (*listener*) sekaligus secara simultan.

2.5 Komunikasi Interpersonal

2.5.1 Defenisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka yang bersifat spontan, informal, saling menerima *feedback* (timbang balik) dan partisipasi bereperan secara fleksibel. Agus M. Hardjana (2005) menyatakan bahwa “Defenisi komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara individu-individu atau tatap muka antar dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung” (h. 20).

Komunikasi interpersonal (antar pribadi) merupakan pertemuan dari paling sedikit dua orang yang bertujuan untuk memberikan pesan informasi secara langsung.

- a) Menurut Joseph Devito (1998) mengartikan komunikasi antarpribadi ini sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau sekelompok kecil orang, dengan beberapa *efecct* atau umpan balik seketika.
- b) Menurut Muhammad (1995) mengartikan komunikasi antar pribadi sebagai proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui baliknya.
- c) Menurut Barnlund (Johanesen, 1986) menjabarkan komunikasi antar pribadi orang-orang bertemu secara tatap muka dalam situasi sosial

informal yang melakukan interaksi terfokus melalui pertukaran isyarat verbal dan non verbal yang saling berbalasan.

2.5.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Widjaja dalam bukunya Ilmu Komunikasi Pengantar Studi, tujuan dari komunikasi antar pribadi yang penting untuk dipelajari ada enam, yaitu:

a. Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Salah satu cara untuk mengetahui diri kita sendiri adalah melalui komunikasi antar pribadi. Komunikasi antar pribadi memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita sendiri pada orang lain, kita akan mendapat perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku kita. Pada kenyataannya, persepsi-persepsi diri kita sebagian besar merupakan hasil dari apa yang kita pelajari tentang diri kita sendiri dari orang lain melalui komunikasi antar pribadi. Melalui komunikasi antar pribadi kita juga belajar tentang bagaimana dan sejauh mana kita harus membuka diri pada orang lain. Dalam arti bahwa kita tidak harus dengan serta merta menceritakan latar belakang kehidupan kita pada setiap orang. Selain itu, melalui komunikasi antar pribadi kita juga mengetahui nilai, sikap, dan perilaku orang lain. Kita dapat menanggapi dan memprediksi tindakan orang lain.

b. Mengetahui dunia luar

Komunikasi antar pribadi juga memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita secara baik yakni tentang objek, kejadian-kejadian, dan orang

lain. Banyak informasi yang kita miliki sekarang berasal dari interaksi antarpribadi.

c. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sehingga dalam kehidupan sehari-hari, orang lain menciptakan dan memelihara hubungan dekat dengan orang lain. Tentunya kita tidak ingin hidup sendiri dan terisolasi dari masyarakat.

d. Mengubah sikap dan perilaku

Dalam komunikasi antarpribadi sering kita berupaya menggunakan sikap dan perilaku orang lain. Kita ingin seseorang memilih suatu cara tertentu, mencoba makanan baru, memberi suatu barang, mendengarkan musik tertentu, membaca buku, menonton bioskop, berpikir dalam cara tertentu, percaya bahwa sesuatu benar atau salah, dan sebagainya. Singkatnya kita banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

e. Bermain dan mencari hiburan

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan. Bercerita dengan teman tentang kegiatan di akhir pekan, membicarakan olahraga, menceritakan kejadian-kejadian lucu, dan pembicaraan lain yang hampir sama merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hiburan. Sering kali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi yang demikian perlu dilakukan, karena bisa memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan, dan sebagainya.

f. Membantu orang lain.

Kita sering memberikan berbagai nasihat dan saran pada teman-teman kita yang sedang menghadapi suatu persoalan dan berusaha untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Contoh-contoh ini memperlihatkan bahwa tujuan dari proses komunikasi antarpribadi adalah membantu orang lain. Dari hasil tujuan komunikasi antarpribadi yang telah dijelaskan di atas, jika diterapkan dalam pendidikan formal di sekolah, komunikasi antarpribadi terjadi dalam situasi formal maupun informal. Komunikasi antarpribadi formal biasanya dilakukan di saat belajar di dalam kelas dengan memberikan suatu diskusi pelajaran. H.A.W. Widjaja (2008) menyatakan bahwa “Dengan adanya diskusi pelajaran ini tentunya jalinan komunikasi antarpribadi dosen dan mahasiswa tidak lagi menjadi kendala. Bahkan jalinan komunikasi antarpribadi ini dapat memberikan motivasi belajar bagi mahasiswanya, seperti membentuk perilaku mahasiswanya menjadi sangat efektif” (h 122).

2.5.3 efektifitas komunikasi

efektifitas merupakan suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau kegagalan kegiatan manajemen dalam mencapai tujuan, sedangkan komunikasi adalah sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan akibat tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektifitas komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan yang mampu mencapai tujuan dari isi pesan tersebut dan memberikan umpan balik (*feed back*) atau reaksi sehingga pesan pun berhasil tersampaikan dan menimbulkan sebuah komunikasi yang efektif.

Efektivitas Komunikasi antarpribadi dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

1. Keterbukaan (*Openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi antarpribadi. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi.

2. Empati (*Empathy*)

Henry Backrack (1976) mendefinisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu.

3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan antarpribadi yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*).

4. Sikap positif (*positiveness*)

Kita mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi antarpribadi dengan sedikitnya dua cara yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi antar pribadi.

5. Kesetaraan (*Equality*)

Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai. Lebih kaya, lebih tampan atau cantik, atau lebih atletis daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi antar pribadi akan lebih efektif bila suasananya setara.

2.6 Dampak Game Online

Game online legend bang-bang bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. Namun sesuai dengan perkembangannya, bermain game kini pun sudah menjadi semacam hobi yang dilakukan oleh orang muda sampai dengan tua dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Bermain game memang dapat membuat anda terlepas dari stres, namun anda pun harus berhati hati karena bisa jadi stress anda makin bertambah apalagi jika sebuah *game* tak kunjung dapat diselesaikan.

Adapun lebih detail mengenai dampak positif dan dampak negatif dari *game online* yaitu:

2.6.1 Dampak positif yaitu:

- a) Menghilangkan kepenatan.
- b) Dapat memberi rasa rileks dan mengendurkan urat saraf dari kesibukan rutin atau kecapean setelah bekerja.
- c) Melatih kemampuan untuk memusatkan perhatian dan konsentrasi pemainnya
- d) Tidak memuat gampang putus asa.

- e) Melatih mengembangkan kesabaran dan ketekunan.
- f) Membentuk rasa percaya diri.

2.6.2 Dampak negatif yaitu:

- a) Dapat menurunkan kesehatan pemain .
- b) Menimbulkan kemalasan dan tindakan kriminal`
- c) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar dan tanggung jawab`
- d) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game.
- e) Selalu berkata kasar dan kotor.
- f) Dapat menyebabkan anti sosial karena kerajianan bermain game.

